

# UNIDAD 12

## PROGRAMACIÓN GRÁFICA

### RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN  
CFGs DAW

Autores:  
Carlos Cacho y Raquel Torres

Revisado por:  
Lionel Tarazón – [lionel.tarazon@ceedcv.es](mailto:lionel.tarazon@ceedcv.es)

2019/2020

## UD12. PROGRAMACIÓN GRÁFICA

### 1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Todas las unidades anteriores. Es importante tener todas las bases de programación vistas hasta ahora bien asentadas y comprendidas.

### 2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad es aprender a crear aplicaciones gráficas sencilla utilizando la librería gráfica Swing de Java.

### 3. CONTENIDOS

1. Introducción
2. Crear una aplicación Swing con Netbeans
3. Jerarquía de componentes
4. JFrame
5. Eventos
6. Componentes
7. Cuadros de diálogo JOptionPane
8. Ejemplo de aplicación gráfica

### 4. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes, os recomendamos que realicéis la totalidad de los ejercicios, aunque como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada tema son voluntarios y no evaluables.

Recordad que debéis intentar realizar los ejercicios solos, y cuando os atasquéis mirad los foros, y entended el por qué.

### Licencia



**Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.