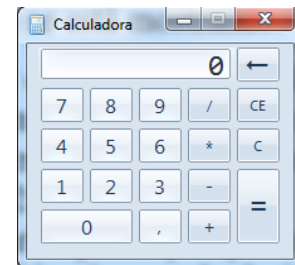


PRÁCTICO 6Interface Gráfica AWT - Eventos – Layouts Managers**Ej. 6.1**

Dado el código de *Botones.java*, adapte para que al pulsar dos de ellos el mensaje lo muestre por dos Campos de Texto. El tercer botón tendrá que mostrar el texto en un Area de Texto. Analice y pruebe la diferencia entre los métodos *append()* y *setText()* de la clase *TextArea*.

Ej. 6.2

Crear la interfaz de una calculadora (como la que se muestra en la imagen). Implementar las operaciones matemáticas básicas (suma, resta, multiplicación y división. La calculadora debe poder manejarse tanto con el mouse como con el teclado numérico (ver *java.awt.event.KeyEvent* y *java.awt.event.KeyListener*-JDK API).

**Ej. 6.3**

Implementar una interfaz gráfica que permite personalizar algunos parámetros básicos de los videojuegos eligiendo los controles más apropiados. Los parámetros configurables incluyen:

- Juego en ventana o pantalla completa (por defecto: en ventana)
- Sonido General activado/desactivado (por defecto: activado) (Efectos de sonido y música de fondo)
- Definición de teclas por defecto:
 - q = activar/desactivar efectos de sonido
 - w = activar/desactivar música de fondo
 - Barra espaciadora = pausar / reanudar el juego
 - [1-8] = Selección de habilidades
 - e = acelerar juego r = Autodestrucción
 - Enter = Inicia el Juego
- Selección de pista musical (por defecto: tema original).
- Selección del skin de personaje (default: original)

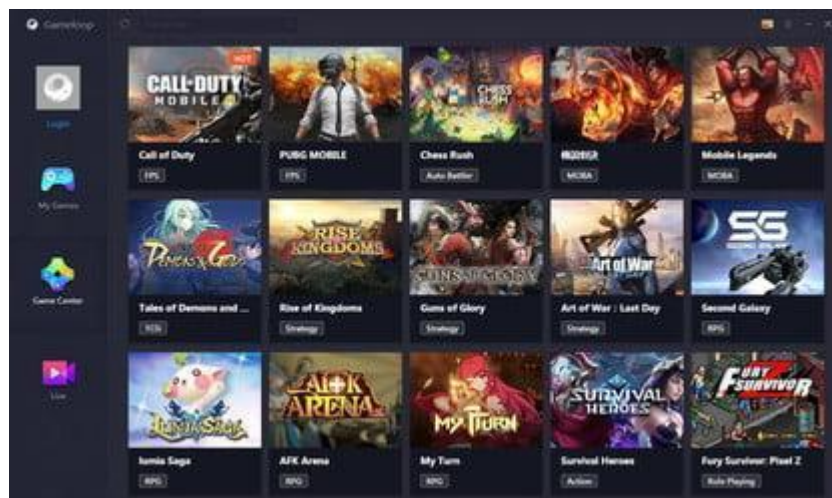
La interfaz debe incluir un botón para “Guardar” los cambios y un botón “Reset” para volver todos los parámetros a sus valores por defecto.

Ej. 6.4

Implementar un prototipo del **sistema de software** de juegos. La interfaz debe mostrar una lista de juegos seleccionables, un área de previsualización del juego elegido, controles apropiados para iniciar el juego y opciones para acceder a la configuración del juego seleccionado.

Precargar en el código de la aplicación al menos 3 juegos en el listado (debe incluir **Pong**, **Lemmings**, entre otros), con sus imágenes y ventanas de configuraciones respectivas. **Reusar** el código del **ejercicio 6.3**.

Ejemplo de una GUI posible:

**Ej. 6.5**

Utilizar los diferentes Layout Managers para imitar las siguientes capturas de pantallas. El botón de cada pantalla debe permitir avanzar a la siguiente.

