

Ejercicio 2

Reutilizar la librería de clases creada en la practica anterior llamada “**TAP-Librería Poderosa**” en un nuevo proyecto llamado **U2LanzadoraApp**, en este proyecto se concentrarán todas las clases que representan una aplicación (APP), tales como MatematicaApp, ConversionesApp, PrismasApp, etc.

U2LanzadoraApp será una aplicación con interfaz visual de usuario contenida en una clase llamada **LanzadoraFrame.java** que mostrará mediante botones con imagen el catálogo de aplicaciones que se pueden lanzar. Al accionar un boton se debe abrir la aplicación correspondiente desde su pantalla de Splash y al cerrar esta debe volver a LanzadoraFrame. Al pasar el apuntador del ratón sobre algun botón lanzador deberá desplegarse una descripción de la aplicación que lanza.

Las aplicaciones deberán organizarse en la IU mediante paneles de pestañas (tabs), una pestaña por cada unidad del curso.

Dentro del proyecto **U2LanzadoraApp** las clases se organizaran de la siguiente manera:

Paquete	Aplicación
app.lanzadora	LanzadoraApp
app.matematica	MatematicaApp
app.conversiones	ConversionesApp
app.prismas	PrismasApp
iconos	Todos los archivos de imagen que se usan en las aplicaciones

Para lanzar una aplicación determinada se invocará el metodo estatico **ejecutar ()** definida en la clase Splash de dicha aplicación.

Empaquetar el proyecto en un JAR para quedar como **U2LanzadoraApp.jar** luego usando el Bloc de Notas crear un archivo de texto llamado **U2LanzadoraApp.bat** con la instrucción de linea de comando para ejecutar este JAR de manera facil:

```
java -jar U2LanzadoraApp.jar
```

Guardar **U2LanzadoraApp.bat** dentro de la carpeta principal del proyecto, es decir dentro de la carpeta **U2LanzadoraApp**.

En la documentación de este ejercicio en la sección de DISEÑO va un diagrama UML mostrando todas las clases que son APP dentro de su paquete correspondiente (similar al diseño de la practica anterior), en la sección de CODIGO incluir solo el código de la clase **LanzadoraFrame.java**, en la sección de PRUEBA poner las pantallas de ejecucion de **LanzadoraFrame.java**.