

Módulo Profesional 7:

UF 1: Diseño e implementación de  
interfaces

## Actividad 1

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

# DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA: Videojuegos y Ocio Digital

MODALIDAD ONLINE



## Actividad 1: Diseño de interfaces con swing

Objetivos de la actividad	Metodología
<p>Realización de diferentes muestras de interfaces con swing</p> <p><b>Competencias asociadas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer y aplicar los conceptos y técnicas para la creación visual de interfaces dentro de un IDE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo individual, a partir de los contenidos trabajados en los diferentes temas de la UF.</li> <li>-</li> </ul>
Criterios de evaluación	Entrega
<p>Uso adecuado de los conceptos técnicos vistos en la UF.</p> <p>Esta actividad supone el 60% de la nota de la EC.</p>	<p>Fecha: 19/11/2020</p> <p>Formato de entrega: Archivos .java dentro de un archivo comprimido en .Zip</p> <p>Lugar: Vía campus</p>
Dedicación estimada	Documentos de referencia
10 horas	<p>Los pdf y diapositivas del curso.</p> <p>La bibliografía indicada en la guía del módulo.</p>

## Descripción de la actividad

En esta actividad los alumnos deben realizar 4 ejercicios:

1. Confección de una interfaz según el modelo (Sólo visual). Ver imagen de referencia Act1\_Ej1.jpg. (1,5 puntos)
2. Confección de una interfaz funcional de un formulario, según el modelo. Ver imagen de referencia Act1\_Ej2.jpg. (2 puntos)
3. Confección de una interfaz funcional de una calculadora, según el modelo. Ver imagen de referencia Act1\_Ej3.jpg. (2,5 puntos)
4. Confección de una interfaz funcional de creación libre. (2 puntos)



## Desarrollo de la actividad

Esta actividad sirve para que el alumno aplique de manera práctica los conceptos vistos a lo largo de la UF. Esta actividad está muy ligada a los conceptos tratados en la segunda conferencia.