

GUÍA DE EJERCICIOS

DESARROLLO WEB FULL
STACK CON JAVA

No 4

ING. LUISINA DE PAULA

#

DESARROLLO
WEB FULLSTACK
con JAVA

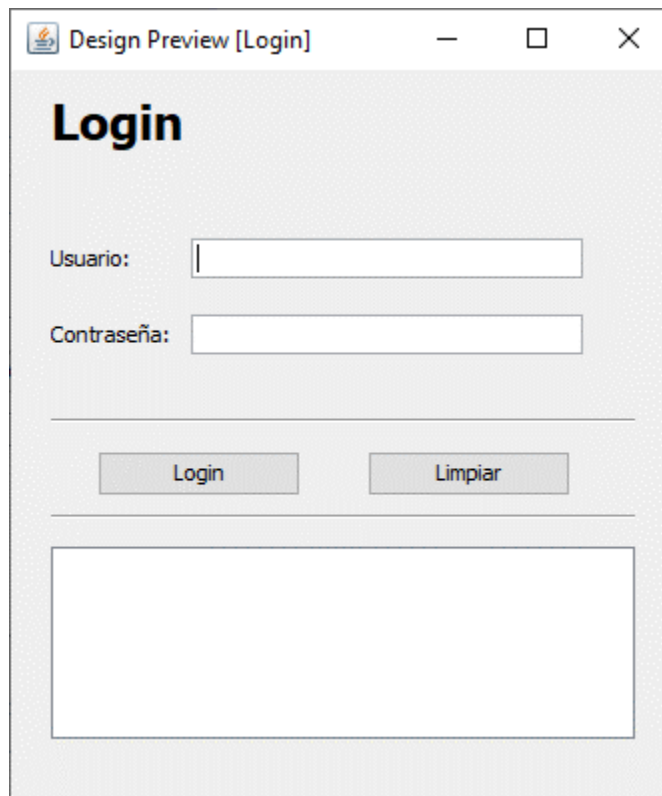
Guía de Ejercicios N° 4: Interfaces Gráficas

Resolver los siguientes ejercicios. Intentar ejecutarlos y probarlos con datos de prueba.

1. Se necesita una Interfaz Gráfica de Usuario (IGU) para el login de una aplicación. La IGU debe tener un jTextField para el nombre de usuario y otro para la contraseña (con sus respectivas labels/etiquetas). Al mismo tiempo se necesita un botón de login y otro para limpiar los datos. Al hacer click en el botón de login, debe verificar si el usuario y contraseña son correctos; de ser así, debe manifestar un saludo “Bienvenido usuario” en un textArea (donde usuario debe ser reemplazado por el nombre del usuario). Si el usuario es incorrecto, debe dar a conocer dicha situación.

Establecer como usuario y contraseña correctos los siguientes:

- Usuario: admin
- Contraseña: 123Prueba
- Ejemplo del diseño de la Interfaz:



The image shows a Java Swing window titled "Design Preview [Login]". Inside the window, there is a login form. At the top, the word "Login" is displayed in a large, bold, black font. Below it, there are two input fields. The first is labeled "Usuario:" and the second is labeled "Contraseña:". Below the input fields, there are two buttons: "Login" and "Limpiar". At the bottom of the form, there is a large text area for displaying a message.