

Criterio / Tarea	It.1	It.2	It.3	Observaciones / Mejoras realizadas
Tiempo empleado (mins)		X		
Ventana funcional con JFrame y visibilidad	X			
Componentes añadidos: JTextField, JLabel, JButton	X			
Evento del botón funcionando correctamente	X			
Validación de entrada implementada	X			
Modularización (métodos o clases separadas)		X		
Uso de clase auxiliar (ej. Usuario)	X			
Soporte para tecla ENTER	X			
Estilo del código claro y comentado		X		Código no comentado
Botón limpiar, nueva funcionalidad	X			

Reflexión final del estudiante:	La actividad fue llamativa e interesante, ya que con esta aprendí cómo crear ventanas utilizando Java, aunque hubo dificultades, estas fueron puramente más y no por parte de la actividad en sí.
--	---

Actividad 2: Reflexionar sobre el código generado

A partir del código fuente anterior del listado anterior, reflexione sobre el uso de las buenas prácticas de programación y la creación-uso de métodos.

- ¿El método `main(...)` de la clase `VentanaSaludo` realiza una sola tarea? Sí/No ¿Por qué?
- Si la respuesta anterior fue No ¿Qué cambios propone en la estructura de su código fuente? Refactorice su código y ejecute nuevamente, evalúe sus resultados

Desarrollo:

1. Al principio este método cumplía varias funciones, como se puede observar en el código base de la guía, inicializando la interfaz, sus campos de texto y botones, habilitando como visible, etc. Pero a partir de iteraciones de este la respuesta cambia a un sí, ya que el método `main` de la clase después de iteraciones solamente realiza una sola tarea, la cual es inicializar la interfaz gráfica, siendo este la siguiente línea:

```
public static void main(String[] args) {  
    SwingUtilities.invokeLater(VentanaSaludo::new);  
}
```

2. Respondida dentro de la primera respuesta.