

Trabajo Práctico N° 7

JAVA: Uso de la GUI "Swing"

- 1) Utilizando un contenedor swing pruebe los distintos Layouts para la distribución de componentes. Pruebe además la combinación de diferentes layouts en diferentes jpanels dentro del contenedor principal.

<http://download.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/layout/visual.html>

- 2) Reescriba la Interface del ejercicio 3 del Práctico N° 5 utilizando los recursos Swing y el manejo de eventos a través del modelo de la misma clase.

- 3) Generar números aleatorios:

Dos opciones de generación:

Opción 1

Random num = new Random(); se declara la instancia a la clase Random()

int valor = (int)(num.nextDouble()*7); genera números aleatorios entre el 0 y el 6

Opción 2

int num=(int)(Math.random()*7); genera números aleatorios entre el 0 y el 6

int numero=(int)(Math.random()*(100-50+1)+50); valores entre 50 y 100

Generar un número aleatorio según el intervalo de números que se elija y haciendo clic en el botón generar. El número se debe mostrar en un label.

