



## CICLO 2

[FORMACIÓN POR CICLOS]

# Programación Básica JAVA

Semana 4



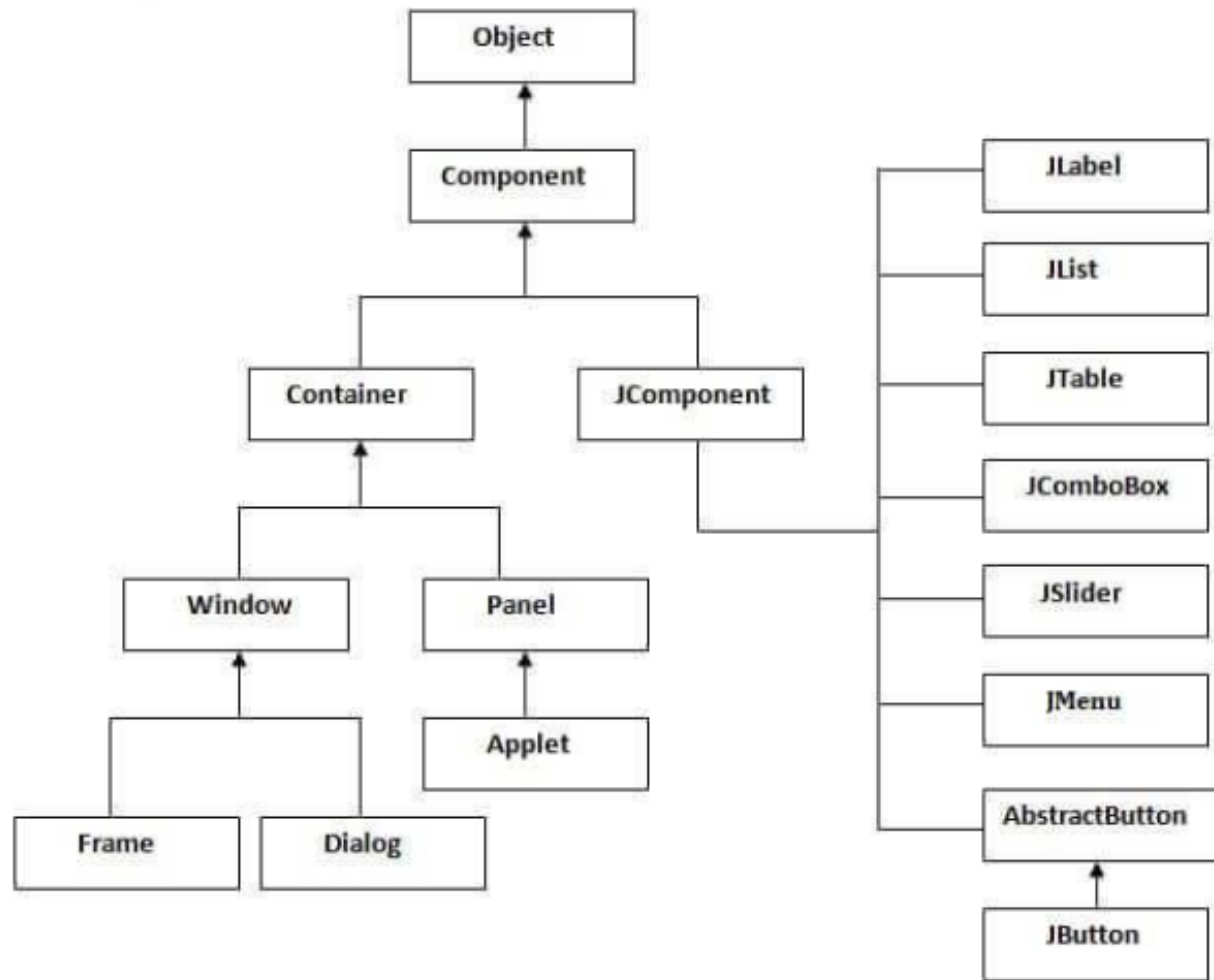
# Programa

<b>Semana 4</b>	Introducción a las interfaces gráficas en Java	3	7	10
	Más de interfaces gráficas en Java usando Swing	4	10	14

# Contenido

- Interfaz gráfica en Java
- Interfaz gráfica usando Java swing
- Ejemplo de Implementación

# Jerarquía Java Swing



# Codificar

Crear una clase e importar el siguiente código

```
import java.awt.event.ActionListener;  
import java.awt.event.ActionEvent;  
import java.util.ArrayList;  
import javax.swing.JButton;  
import javax.swing.JFrame;
```

# Codificar

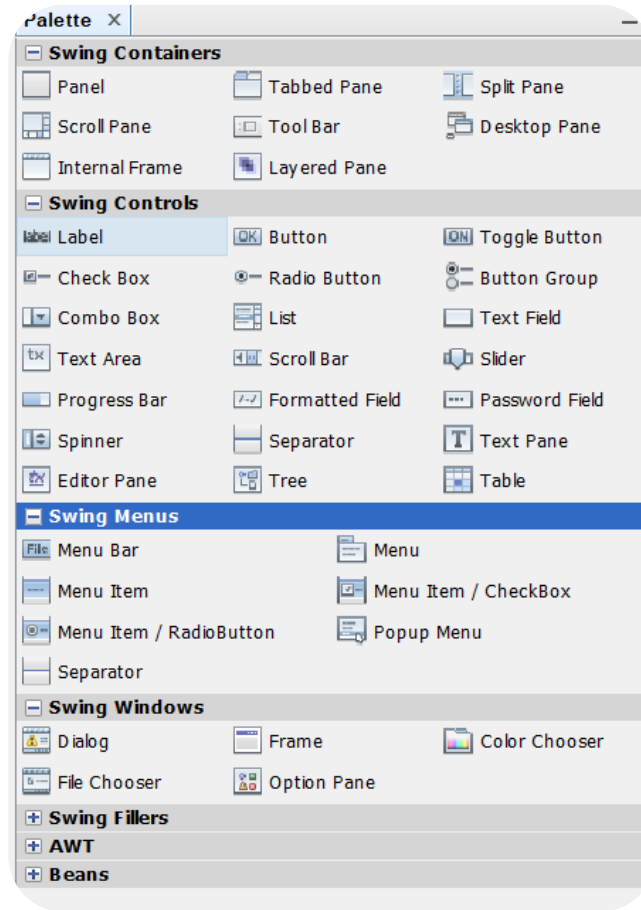
```
public class Frame extends JFrame implements ActionListener{

    JButton boton1, boton2;
    ArrayList<JButton> botones = new ArrayList<>();

    public Frame() {
        this.setLayout(null);
        this.setBounds(20,20,400,400);
        setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);

        boton1 = new JButton();
        boton1.setText("Pulsar");
        boton1.setBounds(150,100,100,40);
        boton1.setVisible(true);
        this.add(boton1);
        boton1.addActionListener(this);
    }
}
```

# Interfaces con la ayuda de Netbeans



## Method

```
public void add(Component c)
```

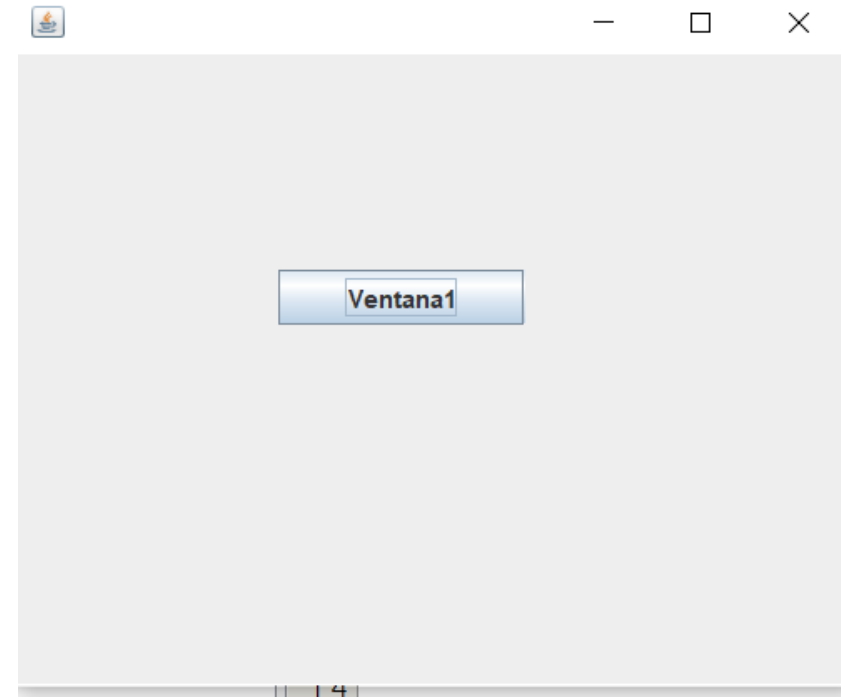
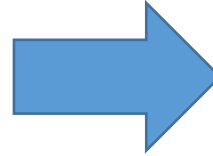
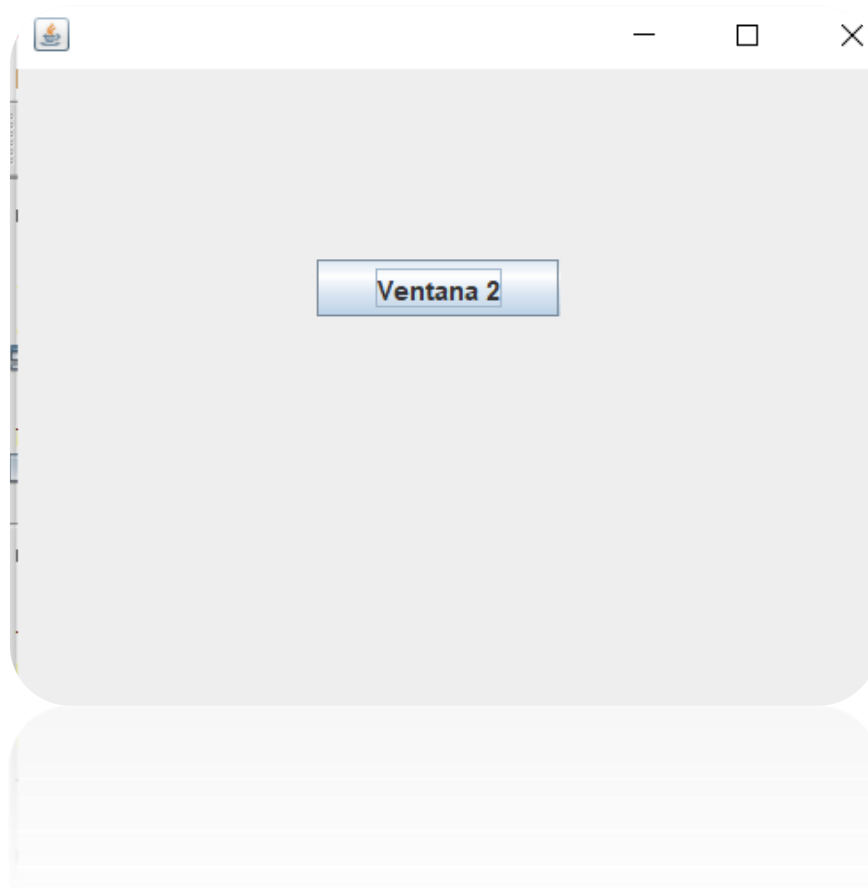
```
public void setSize(int width,int height)
```

```
public void setLayout(LayoutManager m)
```

```
public void setVisible(boolean b)
```

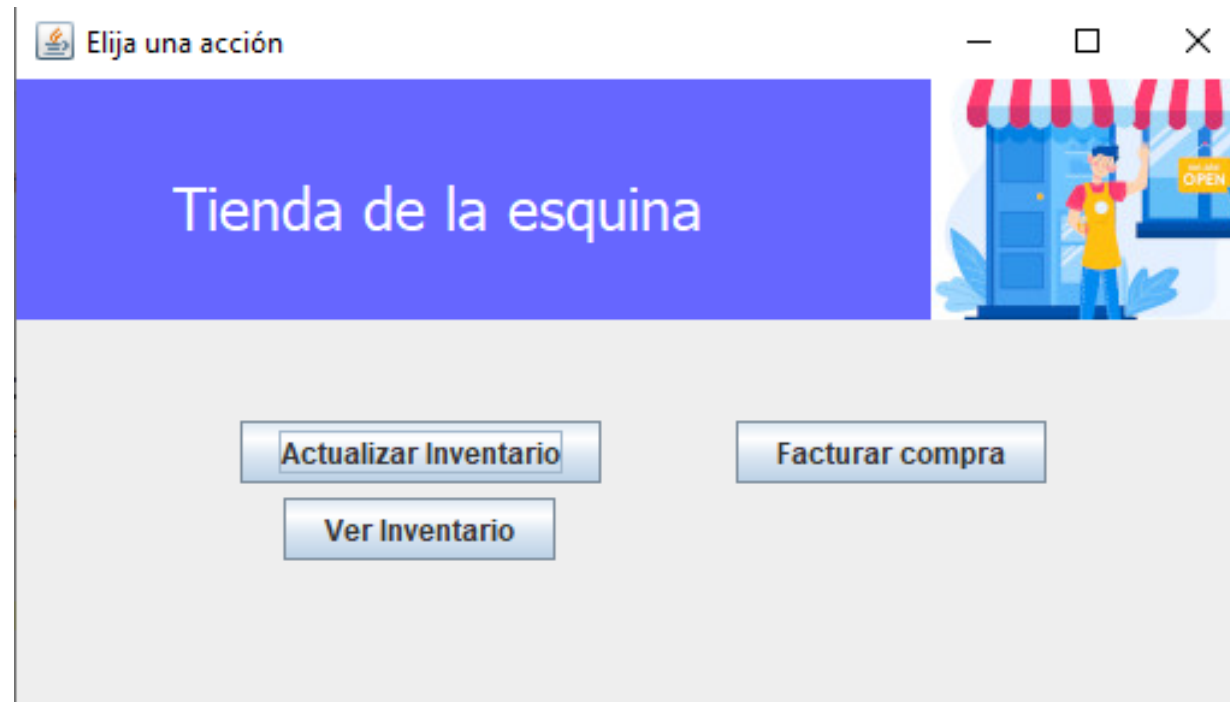
```
public void setVisible(boolean b)
```

# Dinámica de ventanas





# Dinámica de ventanas



# Manejo de tablas

Actualizar Stock

atras

Tienda de la esquina

Nombre Producto

Stock

Agregar

Eliminar Fila


Eliminar Fila Anterior

ID	Producto	Stock
1	leche	10
2	pan	20
3	azucar	5
4	sal	8

# Manejo de tablas

atras

## Tienda de la esquina




ID	Producto	Stock
1	leche	10
2	pan	20
3	azucar	5
4	sal	8

Ver

azucar

Buscar Producto

Encontrado

 El producto azucar esta cargado con id 3 y tiene un stock de 5

OK

# Quizizz

<https://quizizz.com/join?gc=42369510>