

TALLER – COMPONENTES SWING

OBJETIVO: Construir un programa en relación con las temáticas presentadas en clase, bajo el contexto de la serie Dragón Ball Z. Las temáticas en su orden los componentes Swing

RETOS DRAGON



Reto 1 - Lista Posición Ordinal (JList):

Sistema de Selección de Personajes: Crea una interfaz gráfica donde se muestre una lista de los Guerreros Z en orden de aparición usando un componente JList. Al seleccionar un personaje, muestra su posición en el equipo.

Reto 2 - Lista Tipada (JComboBox):

Selector de Niveles de Poder: Diseña una interfaz con un JComboBox que permita seleccionar a un Saiyajin y muestre su nivel de poder al seleccionar su nombre.

Reto 3 - Lista Genérica Diversa (JTable):

Registro de Participantes: Crea una tabla JTable para mostrar información de los participantes del Torneo de las Artes Marciales, como nombre, edad y técnica.

Reto 4 - Lista Genérica (JList):

Héroes y Villanos: Diseña una ventana con dos JList, una para héroes y otra para villanos de Dragon Ball Z. Al seleccionar un elemento, muéstralo en un área de texto.

Reto 5 - Lista Enlazada (JTree):

Eventos en la Saga Namekusei: Implementa un JTree que muestre eventos importantes en la saga de Namekusei. Cada nodo debe representar un evento y su descripción.

Reto 6 - Lista Abstracta (JTable y JList):

Información de la Batalla contra Majin Buu: Combina un JTable y un JList para mostrar información variada, como personajes, objetos y lugares relacionados con la saga de Majin Buu.

Reto 7 - Pila (JProgressBar):

Entrenamiento en la Sala del Espíritu y el Tiempo: Crea una barra de progreso (JProgressBar) que simule el tiempo de entrenamiento en la Sala del Espíritu y el Tiempo. Al presionar un botón, la barra de progreso avanza hasta completar el tiempo.

Reto 8 - Métodos de Iteración (JTextField y JButton):

Buscador de Esferas de Dragón: Diseña una interfaz con un campo de texto (JTextField) para ingresar el número de una Esfera de Dragón. Al presionar un botón, busca y muestra las coordenadas de la esfera correspondiente.

ACTIVIDADES DE ENTREGA

1. El código debe compilar correctamente
2. Todo el código debe estar con comentarios acerca de su implementación.
3. Debes explicar todo el código desarrollado al salón.
4. El trabajo es individual.
5. La persona que realice las actividades mencionadas tiene un 1 punto adicional para el segundo corte

¡ Éxitos !