

PARTE TEÓRICA (4 puntos)

1. Cómo se carga la estructura de la ventana contenida en el archivo FXMLDocument.fxml (la instrucción).

```
// Primero recoger la vista
```

```
Loader loader =
```

```
FXMLLoader(getClass("rutaDelFicheroFXMLDocument.fxml"))
```

```
// Segundo creamos la escena con los datos de la vista
```

```
Scene scene = new Scene(loader)
```

```
// Con la escena creada solo faltaria mostrarla dentro del stage de la aplicación
```

```
Stage stage = new Stage(scene)
```

2. Responde:

a) Ordena la estructura de una aplicación con java fx (la jerarquia):
scene, textbox, stage

stage -> scene -> textbox

stage: Es la ventana de la aplicación

scene: Es la vista que está dentro del *stage*

textbox: Es el elemento que se observa dentro de la *scene*

b) Para qué sirve la propiedad fx:id y Qué pasa si lo dejo sin valor?

La propiedad **fx:id** es el identificador que asociamos a un elemento, este identificador no debe estar repetido. Si no le insertamos el **fx:id** no podremos utilizar este elemento desde el controlador de la vista y con lo cual no podemos modificar, ni acceder a sus propiedades y valores.

3. Responde:

a) Que es un ObservableList

Un **ObservableList** es un elemento el cual generar una tabla a partir de una lista de objetos asignando las variables en la cabecera de la tabla y genera una fila por cada objeto de la lista y muestra los valores en sus respectivos lugares

b) Describe para qué sirve un “anchorpane”.

El **anchorpane** sirve para colocar los elementos en una posición concreta, de esta manera si se aumenta o disminuye el tamaño de la ventana, los elementos seguirán en la misma posición, pudiendo quedar ocultos al no tener su propio espacio en la ventana.

4. ¿Dónde se encuentra la hoja de estilos por defecto?

Por defecto la hoja de estilo se genera en el paquete principal como el resto de ficheros (vista, controlador de la vista).

5. Describe dos maneras de añadir una hoja de estilos a nuestra aplicación:

Podemos agregar la hoja de estilo directamente dentro del FXML, en la primera etiqueta, donde también se instancia la ruta del controlador, con el tipo style y la ruta de donde se ubica la fichero de estilo.

Otra opción más sencilla es si utilizamos scenebuilder. Con este programa, el cual nos genera el FXML con los elementos que queremos insertar, si seleccionamos el layout pane principal, en la parte de estilo existe una opción llamada Style con la cual podemos agregar la ruta de la hoja de estilo y el propio programa se encarga de generar el FXML relacionado con la hoja de estilo.

También podemos agregarle una hoja de estilo directamente a un componente el cual afectará directamente a este y los elementos que estén dentro de él. Se podría agregar como he mencionado anteriormente tanto agregando la propiedad style y la ruta o mediante scenebuilder

6. Indica dos de las 5 posibles maneras de crear una ventana sin el marco visible :

Una manera de ocultar el marco de la aplicación es cuando se genera el stage modificando la propiedad

7. Responde:

a) que obtenemos del método `.getChildren()` de un objeto Pane?
(descripción y tipo de datos)

Con el método `.getChildren()` podemos obtener todos los elementos que están dentro del objeto Pane, para poder consultar, modificar esos los elementos hijos.

b) Enumera 4 tipos de Layout Pane (elementos de estructuración de la escena) en javafx.

VBox

HBox

Grid (Layout de rejillas en las cuales podemos agregar elementos dentro de cada celda)

Anchorpane

8. Relaciona el lenguaje XML con su función:

1. XUL -> e) Extensiones Mozilla Firefox
2. XAML -> a) Desarrollo .NET
3. UIML -> d) Describe una interfaz en tres niveles: Presentación, Contenido y Lógica
4. XIML -> c) Peine como objetivo es cubrir todo el ciclo de vida del software
5. FXML -> b) Desarrollo javafx