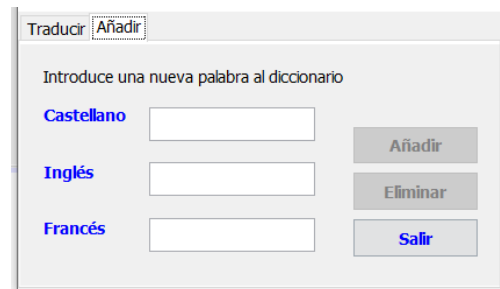
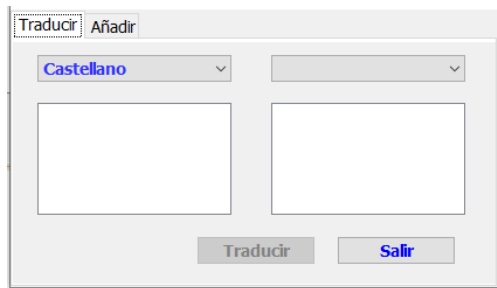


EXUT1_01_Práctico: Traductor

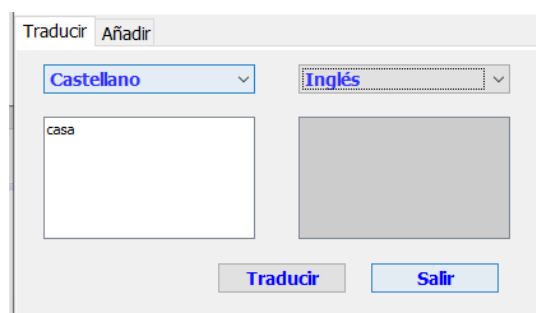
Examen Práctico UT1

Queremos hacer una aplicación para traducir tanto palabras como textos. Esta aplicación nos permitirá traducir en castellano, inglés o francés y tendrá un aspecto como el que se puede ver en la siguiente imagen:



Pestaña TRADUCIR 2 puntos

- Inicialmente todas las cajas de texto estarán vacías y serán editables. El botón traducir estará deshabilitado.
- Estará seleccionado el idioma Castellano a la izquierda y ninguna a la derecha.
- Podemos escribir una palabra (o todo un texto) en cualquiera de las cajas. Una vez empezamos a escribir en una caja se desactivará la posibilidad de escribir texto en la otra y se activará el botón 'Traducir'. Si la caja vuelve a quedar en blanco volverán a ser todas editables y se desactiva el botón.



- Mostrar una ayuda adicional para informar al usuario al situar el cursor sobre algún elemento gráfico.

Pestaña AÑADIR 2 puntos

- Inicialmente todas las cajas de texto estarán vacías y serán editables. Los botones 'Añadir' y 'Eliminar' estarán deshabilitado.
- Si introducimos texto en alguna de las cajas se activaran los botones 'Añadir' y 'Eliminar'.

- Si apretamos este botón Añadir, debemos controlar que hay texto en todas las cajas y entonces se vaciarán las cajas de texto. En el caso de no haber texto en todas las cajas mostrará un mensaje de alerta y permitirá seguir editando el texto.
- Este botón Eliminar por ahora no hace nada.
- Mostrar una ayuda adicional para informar al usuario al situar el cursor sobre algún elemento gráfico.

Eventos 2 puntos

- Al iniciar la aplicación obtendremos los datos del fichero diccionario.txt.
- Si pulsamos el botón de 'Traducir' se mostrarán (en el caso de existir) la traducción de la palabra en el otro idioma. En caso de no existir mostrar un mensaje al usuario.
- Tras pulsar en 'Añadir' se guardará la nueva palabra en el archivo con una o las dos palabras en otro idioma, si ha ido bien las cajas borrarán su contenido y en caso de error mostraremos el mensaje al usuario.
- Con el botón 'Salir' Cerramos la aplicación desde cualquier pestaña.

Cargar datos FICHEROS 2 puntos

Cuando se inicia la aplicación el programa deberá leer un archivo de nombre diccionario.txt y cargar todos los datos de una sola vez. Entonces se cierra el archivo y podemos trabajar con los datos.

Este archivo tiene muchas líneas y cada una de las líneas se corresponde con una palabra en los tres idiomas separadas con el carácter / siguiendo el siguiente patrón:

castellano/inglés/francés

Ejemplo:

una/one/une

hola/hello/salut

mesa/table/table

grande/big/grand

Traducción de Frases 1 Punto

- Si el texto introducido es mas de una palabra y pulsamos el botón Traducir, la aplicación buscará las diferentes palabras del texto y mostrará la traducción en el otro idioma. En caso de no encontrar alguna de las palabras se mostrará la palabra original en mayúsculas.

Estructuras de programación 1 Punto

- Utilizar el patrón Modelo-Vista-Contolador.
- Utilización de los componentes adecuados en la interfaz y un código limpio, claro y comentarios