

## DI - Examen de la Primera Evaluación

Para la realización de este examen dispones de **tres horas**.

Para la entrega del examen se entregarán los proyectos generados separados por comprimidos en un único archivo .ZIP cuyo nombre debe ser **DI\_1EV\_Apellidos\_Nombre.zip** del alumno.

**Presentación:** Se valorará positivamente la claridad del código, que esté correctamente estructurado y comentado en los casos en que se considerase necesario.

Si dudas en algún elemento de los enunciados, pregunta.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALORACIÓN MÁXIMA
Ejercicio 1 (1 punto)	Apdo. a	0.25 puntos
	Apdo. b	0.25 puntos
	Apdo. c	0.50 puntos
Ejercicio 2 (3 puntos)	Cada apartado	0.25 puntos
Ejercicio 3 (4 puntos)	Apartado a y b	0.25 puntos/apartado
	Apartados c, d, e, f, g	0.50 puntos/apartado
	Apartados h, i, j, k	0.25 puntos/apartado
Ejercicio 4 (1 punto)		1.0 punto
Ejercicio 5 (0,5 punto)	Cada apartado	0.25 puntos
Ejercicio 6 (0,5 puntos)	Cada apartado	0.25 puntos

### Recursos:

En el ordenador debe estar instalado Netbeans 8.2.

Se suministran los dos archivos de imagen necesarios para realizar las interfaces.

En el taller de informática del I.E.S. Augusto G. Linares se requiere llevar un registro de los ordenados disponibles para la realización de las prácticas.

Se solicita:

**Ejercicio 1.** (1 punto) Dado el código del componente en el archivo `ComponenteMiTexto.java` realizar los siguientes apartados:

- Crear un proyecto de Netbeans llamado **M1Componente** y agrega el archivo suministrado.
- Crear una propiedad llamada **NumeroCaracter** para almacenar y modificar el número máximo de caracteres escritos. Dicha propiedad, cuando se utilice el componente debe ser modificable desde el editor de propiedades de Netbeans.
- Realiza los pasos necesarios para poder agregar este nuevo componente a la paleta de componentes de Netbeans. Crea un archivo en WordPad y adjunta los pantallazos de los pasos que has seguido. Guarda la imagen en una carpeta llamada recursos en el proyecto **M1Componente**.

**Ejercicio 2.** (3 puntos) Crea un proyecto de Netbeans llamado taller2021. En él Crea la ventana principal de la aplicación teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- El título de la ventana debe ser **AGF**
- El menú Ordenador tiene dos submenús: **Portátil** (Ctrl+p) y **Sobremesa** (Ctrl+s).
- El menú **A cerca de...** (Shift+a) abre un mensaje de dialogo con el texto "Gestión del Taller V1.1"
- Debe tener un panel con el nombre "Gestión del Taller"
- Dentro del panel debe haber dos botones, Portátil y Sobremesa.
- El botón portátil debe abrir una ventana Modal al igual que el submenú Portátil
- El botón Sobremesa debe abrir una ventana NO Modal al igual que el submenú Sobremesa
- El color de fondo de cada botón debe ser diferente.
- La paleta de colores se basa en amarillo claro, verde claro, gris claro y verde oscuro.
- La fuente es Arial tamaño 8.
- Todos los elementos deben contener un ToolTip con una breve explicación
- El orden de tabulación debe ser coherente.

**Ejercicio 3.** (4 puntos) Crear la ventana que abre el botón Sobremesa de la ventana principal teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- El título de la ventana debe ser **Sobremesa**.
- En el panel **Datos del equipo** debe poderse introducir el **Número de equipo** y **Número de aula**.
- En el panel **Datos iniciales** debe poderse introducir la fecha de entrada, que debe tener como valor mínimo el 1 de septiembre de 2021 y como valor máximo el 31 de julio de 2022
- En el panel **Características del equipo** debe poderse seleccionar el Tipo de tarjeta gráfica, se puede escoger entre Integrada o Dedicada, mediante radioButton. También se debe seleccionar el Tipo de procesador entre AMD o Intel, mediante un Combo Box. Si posee o no Unidades Ópticas, en caso afirmativo se debe activar el panel Unidades Ópticas.
- En el panel **Unidades Ópticas** deberá indicarse el número de unidades mediante un spinner, si el número es mayor de 2 se activarán unos check box en los que se pueda seleccionar los tipos de unidades ópticas que tiene (CD-ROM, DVD).
- En el panel Memoria secundaria se introducirá el tamaño de la **Disco Duro** mediante un Slider y el tamaño del **Memoria RAM** mediante un spinner.

- g. En la parte inferior de la ventana debe tener dos botones **Guardar** y **Cancelar**, con el botón Cancelar cerramos la ventana y con el botón Guardar abrimos una ventana NO MODAL que muestra el texto "Operación realizada correctamente".
- h. La paleta de colores se basa en los colores A79F20, A7BD21 y A7D5C1.
- i. La fuente es Times New Roman tamaño 12.
- j. Todos los elementos deben contener un ToolTip con una breve explicación
- k. El orden de tabulación debe ser coherente.

**Ejercicio 4.** (1 punto) El icono de la ventana principal deberá ser icono\_taller.png suministrado.

**Ejercicio 5.** (0,5 punto) Crear la ventana que abre el botón Portátil de la ventana principal teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a. El título de la ventana debe ser **Portátil**.
- b. Colocar la imagen ordenador.png como fondo de la ventana.

**Ejercicio 6.** (0,5 punto) Diseño.

- a. Correcta alineación de las etiquetas y componentes.
- b. Incorporación de alguna mejora.