

Ejercicios con Interfaz gráfica III

1. Escribir un programa con interfaz gráfica para hacer la lista de la compra.

En el model:

- necesitaremos una clase **Producto** con 3 atributos: nombre(String), cantidad (int) y unidades(String), un constructor y el método toString que devuelva el nombre, la cantidad y las unidades.

- necesitaremos una clase **ListaCompra** con un atributo listaProductos para almacenar los productos que se vayan añadiendo desde la interfaz.

En el view:

- necesitaremos una ventana, **VListaCompra**, con un JTextField para introducir el nombre de cada producto, un JSpinner para introducir la cantidad, que permita del 1 al 500, y un JComboBox con las opciones: Kg, G (para gramos), L (para litros) y Ud (para unidades), un botón para añadir el producto introducido y una JList para mostrar los productos que se van añadiendo. La única validación que hay que hacer de los datos introducidos es que el nombre del producto no esté vacío. Incluir los JLabels que consideréis necesarios.

En el control, **ListaCompraControlador**:

- tras pulsar el botón de añadir se deberá recoger los datos introducidos en la ventana y, si son válidos, se añadirá el producto a la lista mostrándolo en el JList.

Solo para valientes:

El que se atreva que añada un botón para eliminar productos de la lista.

En la ventana, en la Lista solo se deberá poder seleccionar un elemento (SelectionMode = SINGLE_SELECTION)

En el listener, habrá que diferenciar entre el botón añadir y el botón eliminar.

Si el evento se produce en el botón eliminar, se preguntará a la ventana por el índice del producto seleccionado en la JList.

Si ese índice es -1 será porque no se ha seleccionado ningún elemento, no se podrá eliminar nada y se mostrará un mensaje indicándolo.

Si el índice es distinto de -1 habrá que eliminar de la lista del modelo el elemento en dicha posición y actualizar el contenido de la JList.