

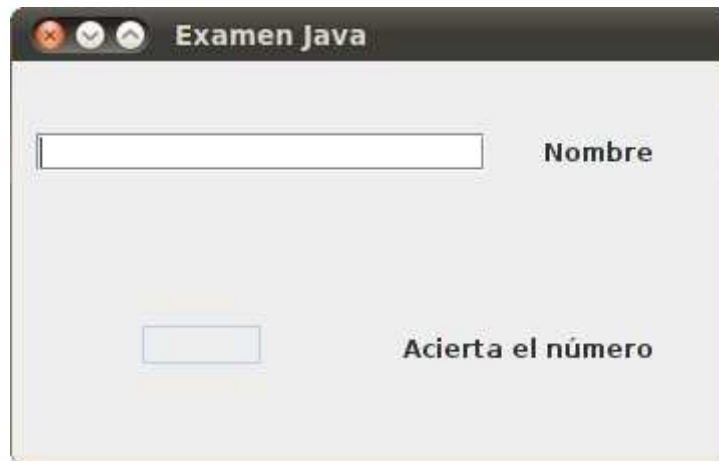
Programación 3ª Evaluación

Examen GUI

Codificar una clase Java que presente una interfaz gráfica para un juego consistente en adivinar un número generado al azar.

El número a adivinar será un entero comprendido entre 1 y 10000.

En el inicio se presentará la siguiente interfaz:

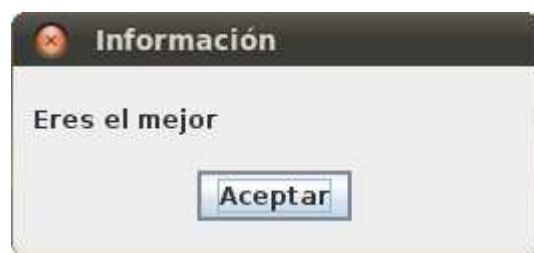


- La ventana de texto para nombre es de longitud 20.
- La ventana de texto para introducción del número longitud 5.
- No se permitirá la edición en la ventana para número hasta que se introduzca un nombre válido.
- El campo nombre se completará hasta una longitud de 20 caracteres caso de ser de longitud menor el introducido.
- Si se intenta introducir un campo nombre vacío, se mostrará la siguiente ventana de diálogo:



- Una vez introducido un nombre válido se inhabilitará la ventana nombre y el usuario podrá introducir valores en la segunda ventana de texto. Sólo se permitirán valores numéricos.
- Se orientará al usuario cambiando el texto de la etiqueta “Acierta el número” por el de “**sube**”, “**baja**” o “**¡¡¡Acertaste!!!**” según que el número suministrado sea menor, mayor o igual al secreto.
- *Se llevará la cuenta de los intentos pues constituye la puntuación del juego.*
- El nombre del jugador y la puntuación obtenida se almacenará en el fichero “jugadores.bin” que se suministra **con datos** de ejemplo en el aula virtual.

– También se comprobará si la puntuación obtenida es la **peor** o **mejor** de los jugadores anteriores, mostrando la correspondiente ventana de diálogo:



– El fichero “jugadores.bin” es de acceso **secuencial** y tiene la siguiente estructura de registro:

- String **nombre** (longitud 20)
- int puntos

Se deberá observar estrictamente los requisitos especificados.