

EJERCICIO RESUELTO

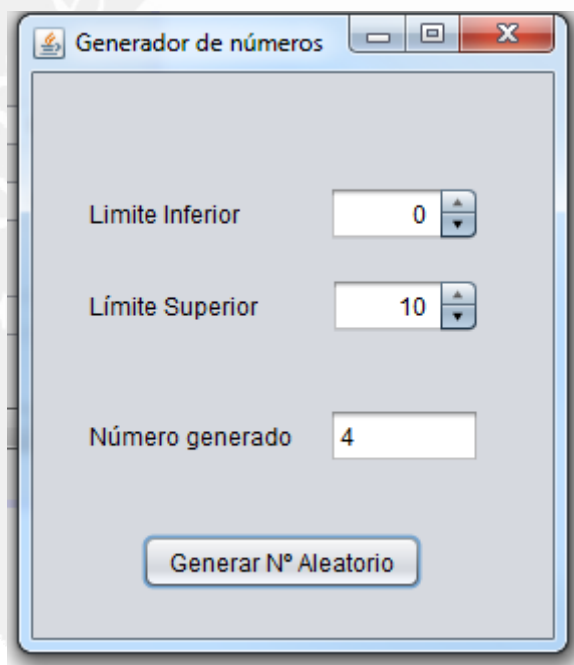
Módulo: Programación

Uso de JTextField

Descripción:

Crea un generador de números gráfico. Nosotros escribiremos seleccionaremos dos números en unos JSpinner (contadores) y se nos mostrara en un JTextField, el número generado entre esos dos números, al pulsar en el botón. El JTextField no debe ser editable.

Crea en un formulario con el siguiente aspecto:



Al pulsar sobre el botón “Generar N° Aleatorio”, se generará un nº comprendido entre límite inferior y límite superior

Objetivos:

- Identificar los fundamentos de la programación orientada a objetos.
- Escribir programas simples.
- Utilizar la interfaz gráfica de Java
- Usar la librería Swing

Recursos:

- Ordenador con su correspondiente sistema operativo
- NetBeans+JDK

Resolución:

```
private void btnGenerarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
  
    //Sacamos el valor de los JSpinner  
    int numero1=(int) spnNumero1.getValue();  
    int numero2=(int) spnNumero2.getValue();  
  
    //Pasamos a cadena el número que generamos  
    String numeroGenerado=String.valueOf(generaNumeroAleatorio(numero1,numero2));  
  
    //Mostramos el numero generado  
    txtNumeroGenerado.setText(numeroGenerado);  
  
}
```

(Ver proyecto adjunto)