PROGRAMACIÓ UF12 PROGRAMACIÓ GRÀFICA



UNITAT 12 PROGRAMACIÓ GRÀFICA EXERCICIS

PROGRAMACIÓ CFGS DAW

Autor: Guillermo Garrido Portes g.garridoportes@edu.gva.es

2022/2023

Llicència

CC BY-NC-SA 3.0 ES Reconeixement – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa) No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original. Aquesta és una obra derivada de l'obra original de Carlos Cacho i Raquel Torres.

PROGRAMACIÓ UF12 PROGRAMACIÓ GRÀFICA

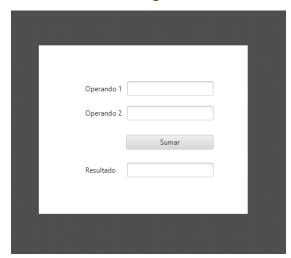
UF12. Programació gràfica

EXERCICIS

Implementa les aplicacions gràfiques seguint les especificacions de disseny i funcionalitat descrites en cada exercici. Tingues en compte el següent:

- Els aspectes del disseny que no es descriguen queden a la teua elecció. En tot cas, intenta que la interfície siga senzilla d'utilitzar per a l'usuari.
- Canvia de nom tots els components perquè s'entenga el seu ús. En lloc de TextField1, Button1 i Label1 és millor per exemple TextFieldEdaT, ButtonSuma i LabelResultaT. També pots utilitzar abreviatures: txtEdaT, btnSuma i lblRes.
- Comprova la informació introduïda per l'usuari i avisa'l en cas d'error.
- Maneja les possibles excepcions que puguen produir-se.
- Pots implementar classes addicionals si ho consideres oportú.

Exercici 1 – Crea la següent interfície



Exercici 2 – Crea la següent interfície



PROGRAMACIÓ UF12 PROGRAMACIÓ GRÀFICA

Exercici 3 – Crea la següent interfície

