

Práctica 16: Editor de texto

En esta práctica se pide diseñar un editor de textos sencillo. El área central permite la edición de texto y está implementado con un componente “área de texto”. La barra de menús situada en la parte superior de la ventana contiene las opciones “Archivo”, “Apariencia” y “Herramientas”; el primer menú tendrá las opciones: nuevo, abrir, guardar, guardar como y salir; el segundo permite cambiar el tamaño y el estilo (itálica, negrita) del texto; y el segundo hace posible pasar todo el texto a mayúsculas o a minúsculas.

La parte derecha de la ventana contiene un conjunto de botones que pueden ser utilizados para seleccionar colores; cada columna presenta una gama de gradación hacia el blanco partiendo del rojo, verde, azul y negro. La selección de un color actúa en combinación con los botones de radio “Color texto” y “Color fondo”, de manera que podemos conseguir variar el color del texto o del fondo del área de edición de texto.

El campo de texto “Buscar” permite hacer una búsqueda del literal suministrado sobre el texto editado; esta búsqueda se realiza sobre todo el texto editado, o bien, sobre la parte seleccionada (con el ratón o teclado) de él; para ello disponemos de los botones de radio “Texto marcado” y “Todo el texto”. La búsqueda se realiza hasta que se encuentra la primera ocurrencia del texto, seleccionándose automáticamente en el área de texto.

El campo de texto “Reemplazar” funciona en combinación con “Buscar” para reemplazar posiciones de texto. Se reemplaza la primera ocurrencia que se encuentre coincidiendo con el texto suministrado en “Buscar”. Esta opción también actúa atendiendo a los botones de radio “Texto marcado” y “Todo el texto”.

La apariencia de esta aplicación podría ser como la de la figura:

