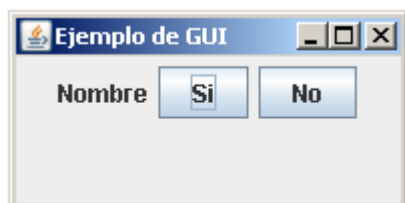


Práctica 11

Diseño de Interfaces Gráficas de Usuario (sin eventos)

Construye las siguientes interfaces gráficas de usuario (GUI – Graphical User Interfaz):



GUI01

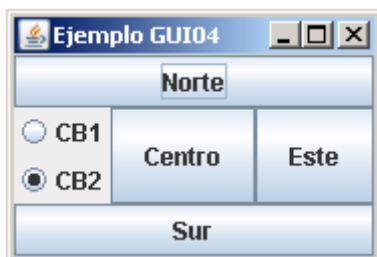


GUI02

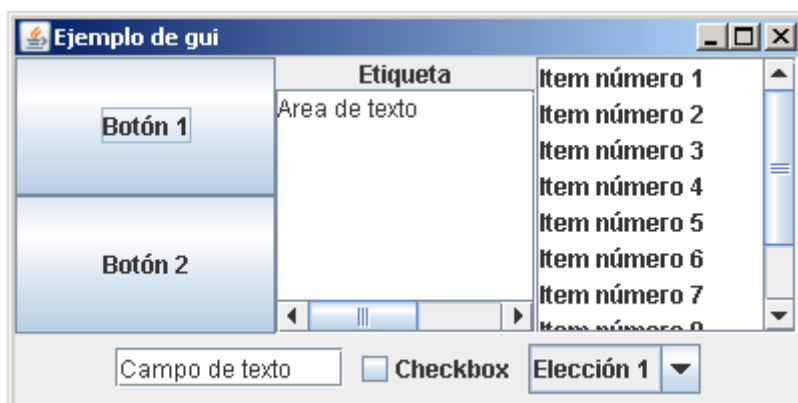


GUI03

En esta GUI, en un principio, aparecerá un botón que ponga Sur, como en la GUI anterior, transcurrido un tiempo, ese botón desaparecerá, quedando como se muestra en la figura.



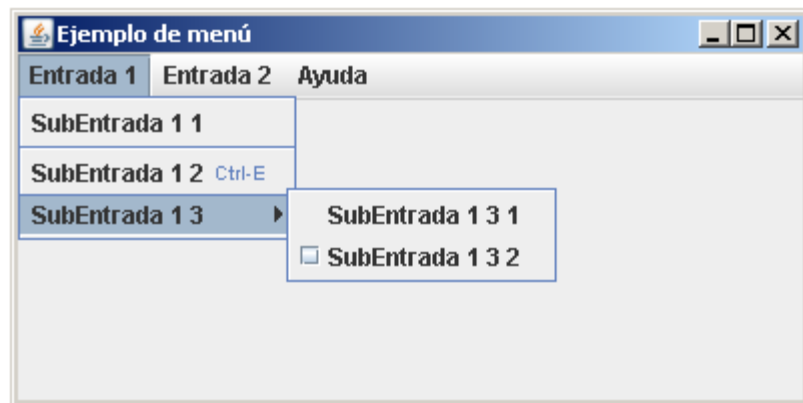
GUI04



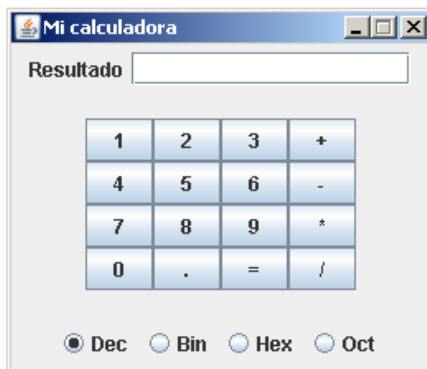
GUI05



GUI06

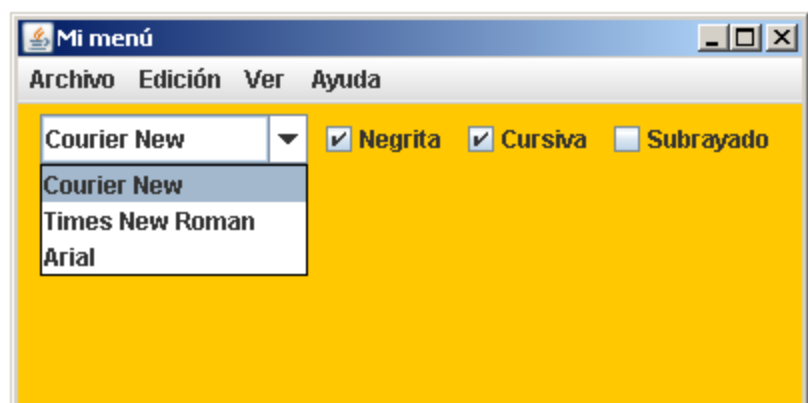


GUI07

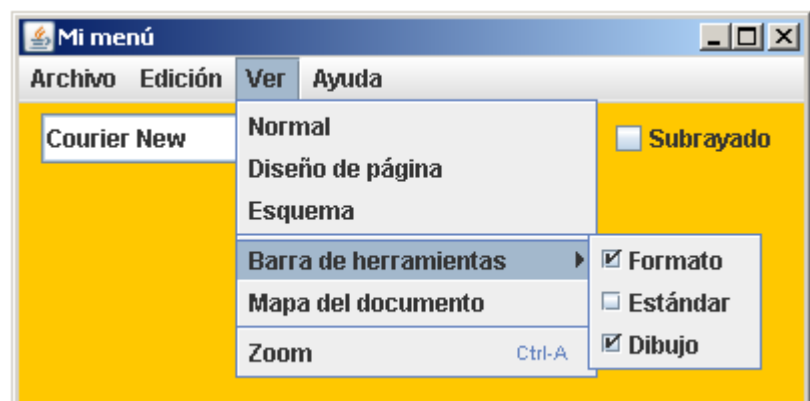


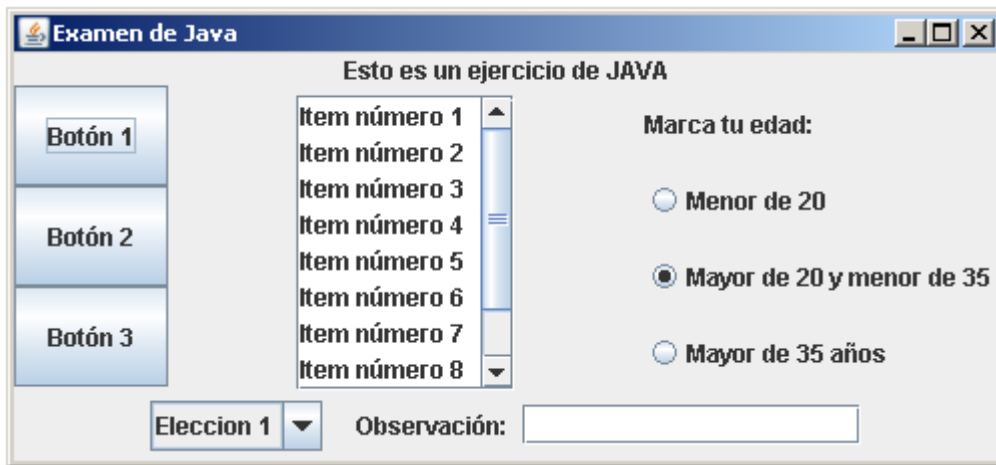
GUI08

9.- Construir la siguiente interfaz gráfica de usuario, teniendo en cuenta que todos los items del menú “Barra de Herramientas” pueden estar activados o no, apareciendo activados por defecto los items “Formato” y “Dibujo”.



GUI09

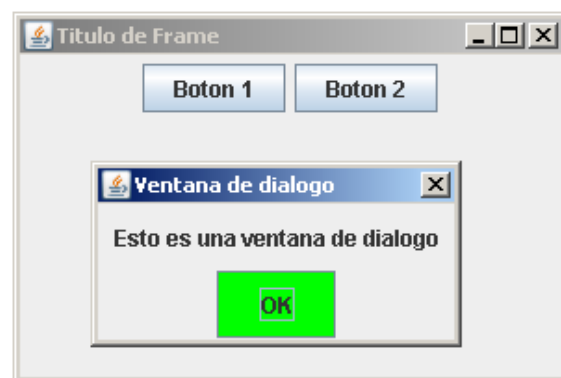




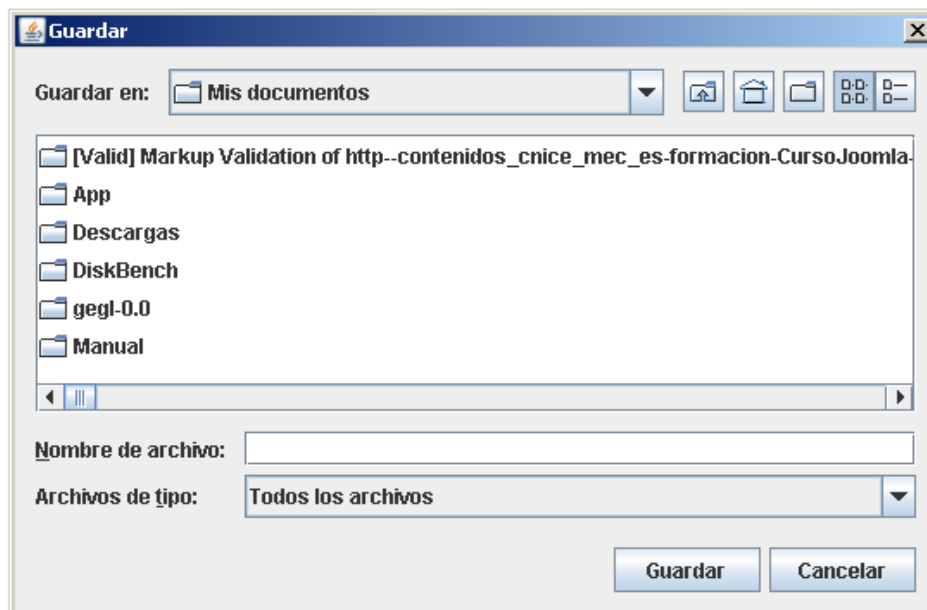
GUI10

- 11.- Crear la siguiente interfaz gráfica que contiene un contenedor principal con dos botones, y asociado a este contenedor principal una ventana de tipo dialogo.

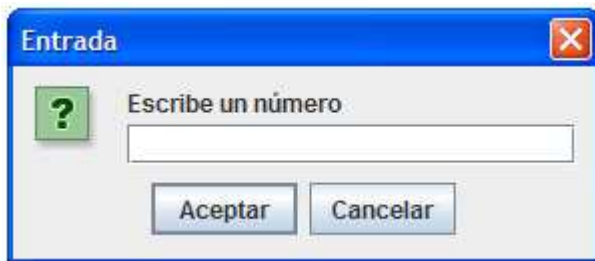
GUI11



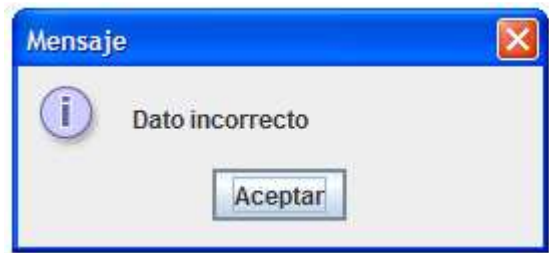
- 12.- Crear dos interfaces gráficas para probar la clase `JFileChooser`, la primera será similar a la que se muestra en la figura, en ella tendremos un contenedor principal al cual está asociado el Dialogo de Ficheros para guardar un fichero (modo SAVE). La segunda interfaz será similar, pero para cargar un fichero (modo LOAD).



13. Con la ayuda de la clase JOptionPane has un programa que muestre un dialogo que pida un número (GUI13a) , si no nos dan un número, nos saldrá otro diálogo como el GUI13b.



GUI13a



GUI13b

Investiga más sobre esta clase, y todas las posibilidades que nos ofrece.