

# GUÍA DE EJERCICIOS

Nº 4

ING. LUISINA DE PAULA

**DESARROLLO  
WEB FULLSTACK  
CON JAVA**

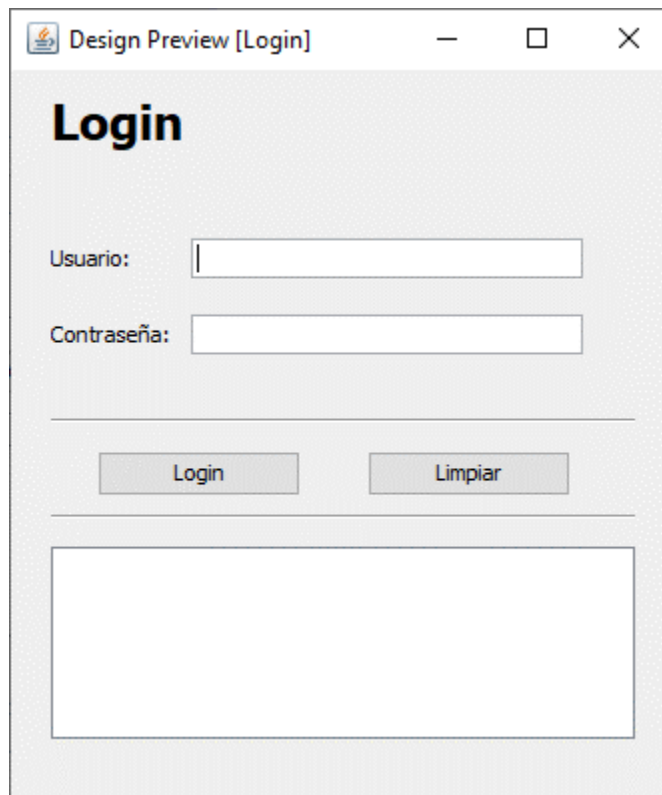
## Guía de Ejercicios N° 4: Interfaces Gráficas

**Resolver los siguientes ejercicios. Intentar ejecutarlos y probarlos con datos de prueba.**

1. Se necesita una Interfaz Gráfica de Usuario (IGU) para el login de una aplicación. La IGU debe tener un jTextField para el nombre de usuario y otro para la contraseña (con sus respectivas labels/etiquetas). Al mismo tiempo se necesita un botón de login y otro para limpiar los datos. Al hacer click en el botón de login, debe verificar si el usuario y contraseña son correctos; de ser así, debe manifestar un saludo “Bienvenido usuario” en un textArea (donde usuario debe ser reemplazado por el nombre del usuario). Si el usuario es incorrecto, debe dar a conocer dicha situación.

**Establecer como usuario y contraseña correctos los siguientes:**

- Usuario: admin
- Contraseña: 123Prueba
- Ejemplo del diseño de la Interfaz:



The image shows a window titled "Design Preview [Login]" with standard window controls (minimize, maximize, close). The window contains a login form with the following elements:

- A title "Login" in a large, bold, black font.
- A label "Usuario:" followed by a text input field.
- A label "Contraseña:" followed by a text input field.
- Two buttons: "Login" and "Limpiar", positioned side-by-side.
- A large text area at the bottom, currently empty, intended for displaying a message.