

Ing. Jonathan Cevallos

Alumno: Luis Gómez Díaz

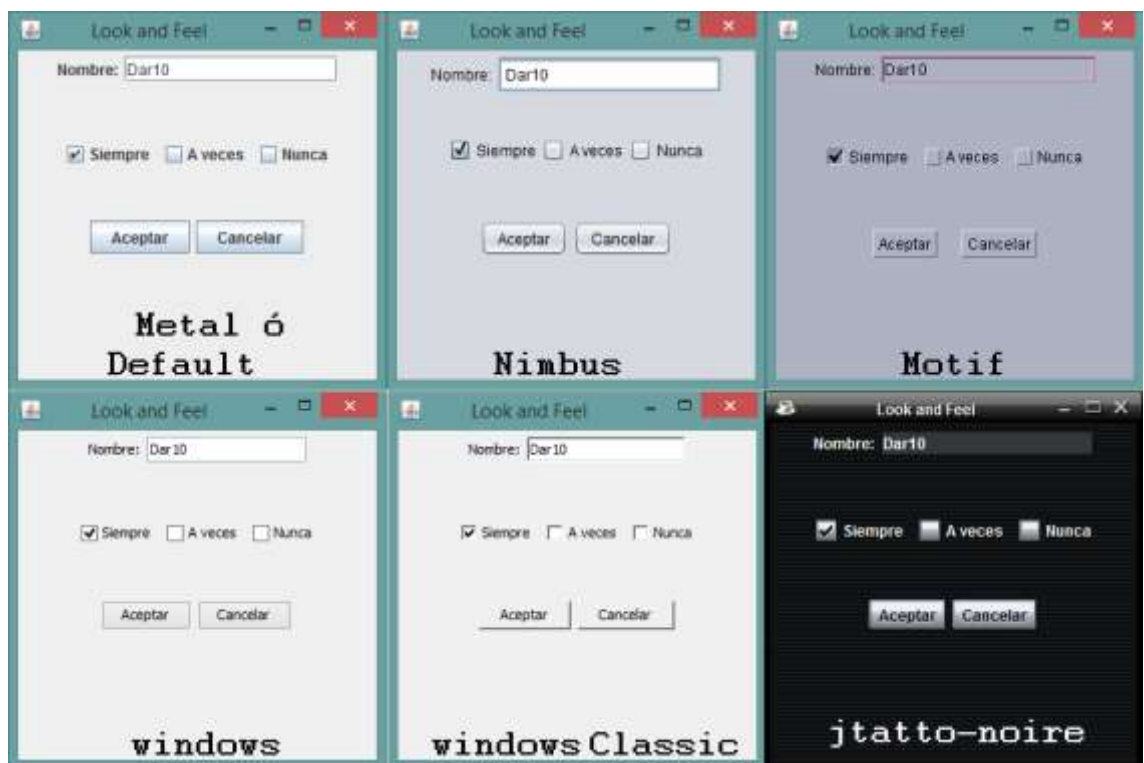
TAREA 1: Implementar en un proyecto de Java una librería visual (look and feel). El proyecto deben subirlo a su repositorio de GITHUB e incluir un documento PDF donde se describa la librería que utilizó.

Nota: Como entrega deberá ingresar el enlace del repositorio de GITHUB el cual debe ser público.

Look and Feel

Cuando hablamos de **Look And Feel**, estamos hablando de la apariencia de nuestra aplicación, como se van a presentar los diferentes componentes como botones, campos de texto, combos, pestañas, texto entre otros, buscando dar otras opciones visuales.

El look and feel (Aspecto y comportamiento) es la forma en que los JComponent de swing (JLabel, JButton, JTextField, JTextArea, JCheckBox, JComboBox, etc) se muestran dentro de una interfaz de usuario. Look and Feel cambia el fondo, el tipo de letra, bordes, colores y el aspecto en general de los componentes. ES muy similar a hablar de Skin para nuestras ventanitas.



Los estilos se pueden aplicar a cualquier aplicación, lo único necesario es adicionar las siguientes líneas de código en el método main...

```
try{

    JFrame.setDefaultLookAndFeelDecorated(true);
    JDialog.setDefaultLookAndFeelDecorated(true);
    UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing.plaf.nimbus.NimbusLookAndFeel");
    //UIManager.setLookAndFeel("javax.swing.plaf.metal.MetalLookAndFeel");
    //UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing.plaf.windows.WindowsLookAndFe
el");
    //UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing.plaf.motif.MotifLookAndFeel");
}
catch (Exception e)
{
    e.printStackTrace();
}
```

En el código usamos unos métodos por defecto de java encargados de modificar la decoración de las ventanas, vemos que se invocan mediante las clases [JFrame](#) y [JDialog](#), ya que estos son los 2 contenedores principales de [Java Swing](#) el **UIManager** se encarga de definir cuál es el estilo a utilizar....

NimbusLookAndFeel

Personalmente el nimbus es el que mas me gusta, brinda un estilo mas suavizado, redondeado y agradable a la vista.... para tenerlo usamos `UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing.plaf.nimbus.NimbusLookAndFeel");`



MetalLookAndFeel

El metal provee un estilo mas colorido, le da un toque rustico y llamativo a las aplicaciones.... para tenerlo usamos

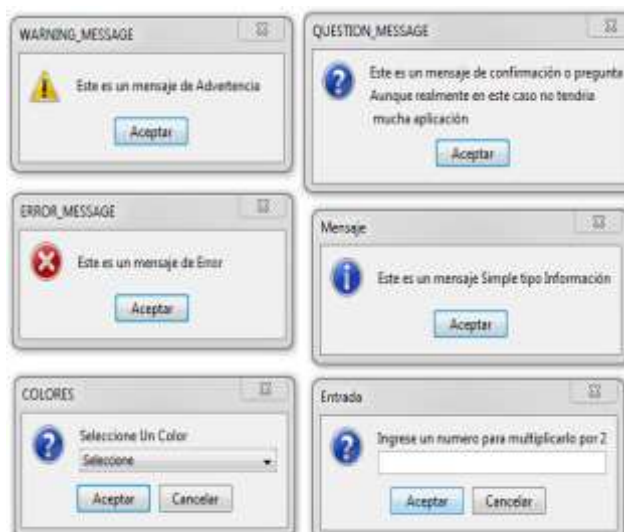
`UIManager.setLookAndFeel("javax.swing.plaf.metal.MetalLookAndFeel");`



WindowsLookAndFeel

Este estilo es el mas conocido por los usuarios windows, si vemos la imagen donde están las ventanas principales, nos daremos cuenta que este tema es muy similar a las aplicaciones que no usan Look And Feel, tan solo cambian algunos detalles como el tamaño de sus botones y texto.... para tenerlo usamos

`UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing.plaf.windows.WindowsLookAndFeel");`



MotifLookAndFeel

Por ultimo tenemos el tema motif, este tema es mucho mas rustico que los anteriores pero con aspectos llamativos, similar a las primeras GUI de versiones iniciales del JDK..... para tenerlo usamos `UIManager.setLookAndFeel("com.sun.java.swing.plaf.motif.MotifLookAndFeel");`



Acontinuación Implementaremos la Librería en un programa.

```
try {
    // Establecer el aspecto visual de la interfaz utilizando Nimbus Look and Feel
    UIManager.setLookAndFeel("javax.swing.plaf.nimbus.NimbusLookAndFeel");
} catch (ClassNotFoundException | InstantiationException | IllegalAccessException
        | UnsupportedLookAndFeelException e) {
    e.printStackTrace();
}
```

