



## **PRÁCTICA 1 UT1. Generación de Interfaces gráficos de usuario**

**Realiza los siguientes ejercicios en tu IDE y entrega los archivos .java en la tarea dentro de un paquete llamado practica1.**

**¡No olvides comentar tu código!**

**Todos los ejercicios puntúan 2,5 puntos.**

**Si el ejercicio no tiene comentarios de código se descontarán 0,2 puntos.**

**Si el ejercicio no compila, la puntuación es un 0.**

**Ejercicio 1.** Para lograr la conexión entre ventanas es necesario utilizar un evento escuchador para controlar el momento en el que ocurre el evento deseado. Por ello, en este ejercicio vas a diseñar dos ventanas que se encuentran conectadas por un botón. La primera ventana es una confirmación de compra de unas entradas para una gala benéfica con botones “cancelar” y “pagar”, y la segunda ventana tiene tres opciones de modo de pago. La conexión entre ambas se llevará a cabo con el botón “Pagar”.

- a) ¿Qué tipo de componente será necesario implementar para crear las ventanas?
- b) ¿Dónde será necesario asociar el evento escuchador para pagar?
- c) ¿En qué parte de la interfaz será necesario utilizar los componentes JLabel, JRadio-Button y JButton?

**Ejercicio 2.** Utiliza un GridLayout para realizar el diseño de la distribución de los componentes que forman la interfaz gráfica del teclado de una calculadora. En este ejercicio se propone realizar el teclado de los números y operaciones en forma de rejilla.



**Ejercicio 3.** Se pide diseñar la interfaz de un reproductor de música, contemplando las siguientes especificaciones:

- Crear JFrame llamado reproductor.
- Implementar el JPanel con la disposición GridLayout, estableciendo el número apropiado de columnas y filas mediante GridLayout (int numFilas, int numCol).
- Añadir los nueve botones al JPanel.
- Añadir el JPanel de tipo GridLayout al reproductor de tipo JFrame.
- Realizar el empaquetado de los componentes de la ventana.
- Activar la visibilidad de la ventana.

**Ejercicio 4.** Crea una ventana que permita al usuario escribir su nombre y apellidos y que al pulsar un botón “Enviar”, se abra otra ventana en la que aparezca un mensaje “Datos enviados” y un botón “Cerrar” para cerrar la ventana.

**Ejercicio 5.** ¿Sabrías cambiar el texto que aparece en un botón cuando se hace clic en él? Implementa una ventana en la que lo realices.