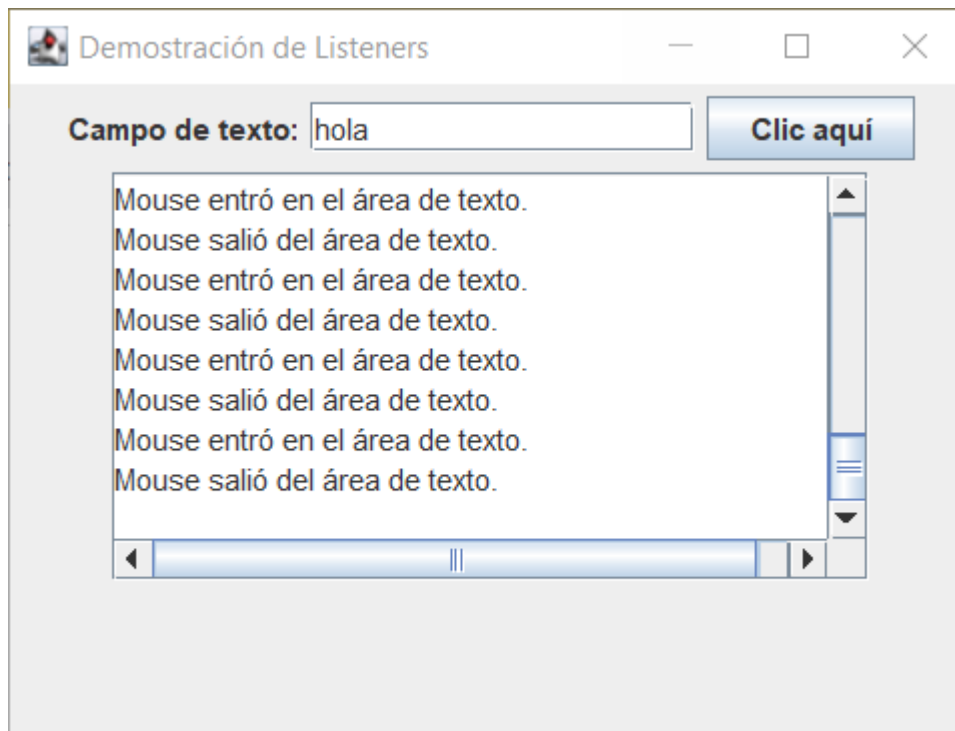




PRÁCTICA 2 UT2.1. Creación de componentes visuales

Crea una aplicación con una interfaz similar a esta:



Debe tener al menos los siguientes **componentes**:

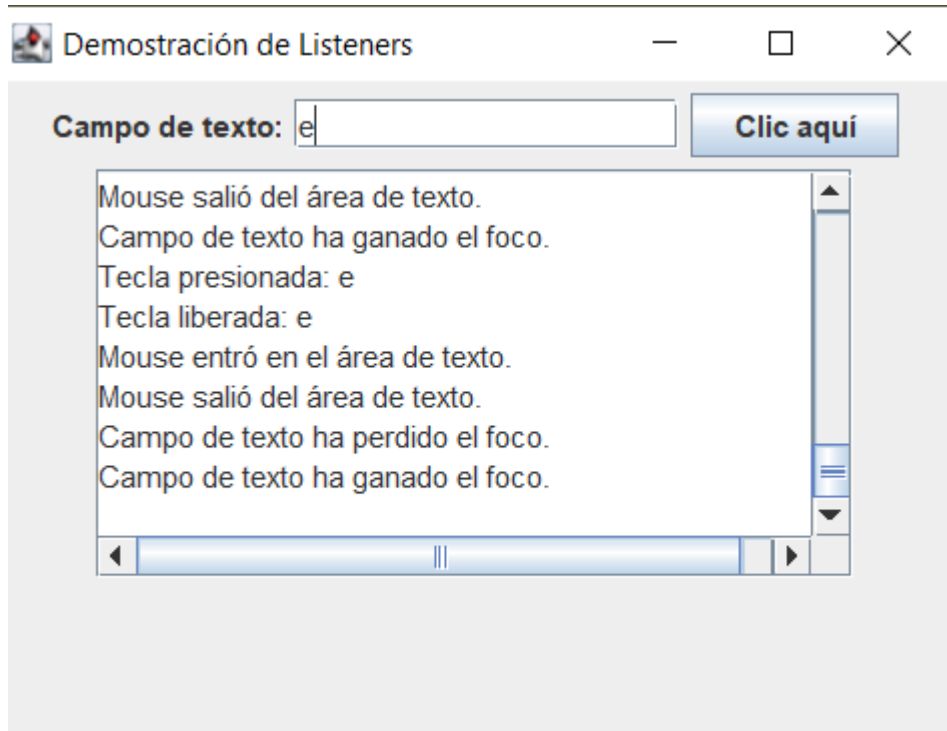
- Un campo de texto para que el usuario escriba.
- Un botón.
- Una caja de texto donde se muestran las acciones.

Debes añadir al menos los siguientes **listeners**:

- tecla presionada o liberada en el campo de texto.
- ratón entra o sale del campo de texto.
- botón presionado.
- ratón entra o sale de la caja de texto.

De esta forma se muestran en la caja de texto las acciones que realiza el usuario.

Puedes hacerlo de forma similar a esta:



Escribe en comentarios al inicio del programa una **guía para el usuario**.