

PRÁCTICA 2 UT2. Generación de Interfaces gráficos de usuario

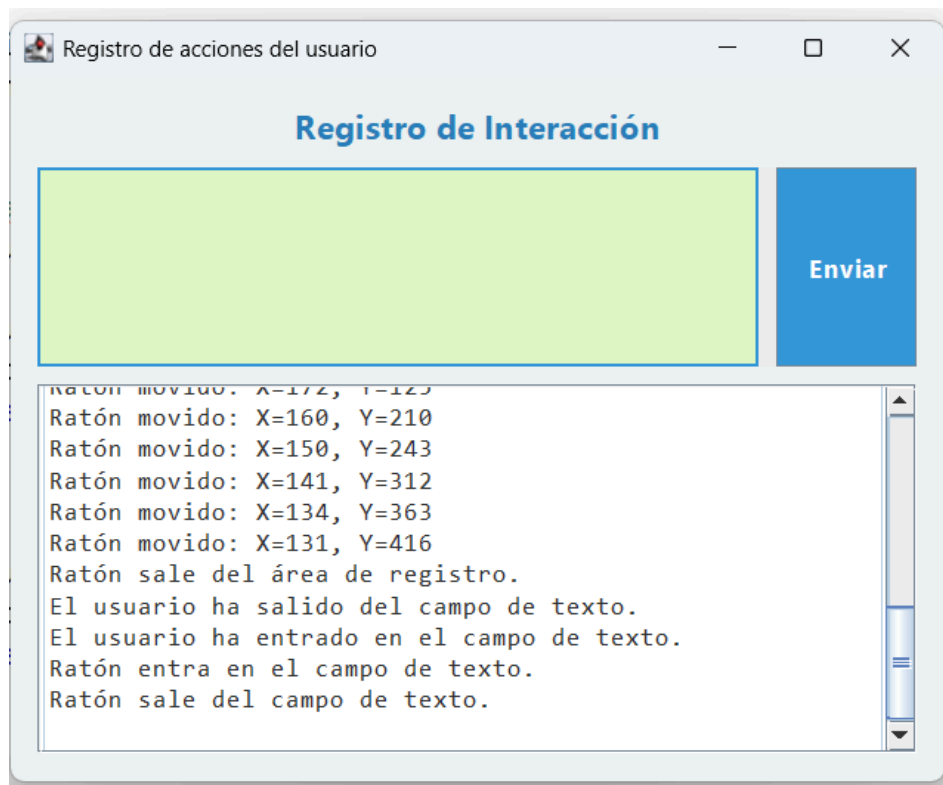
Realiza los siguientes ejercicios en tu IDE y entrega los archivos .java en la tarea dentro de un paquete llamado practica1.

¡No olvides comentar tu código!

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

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

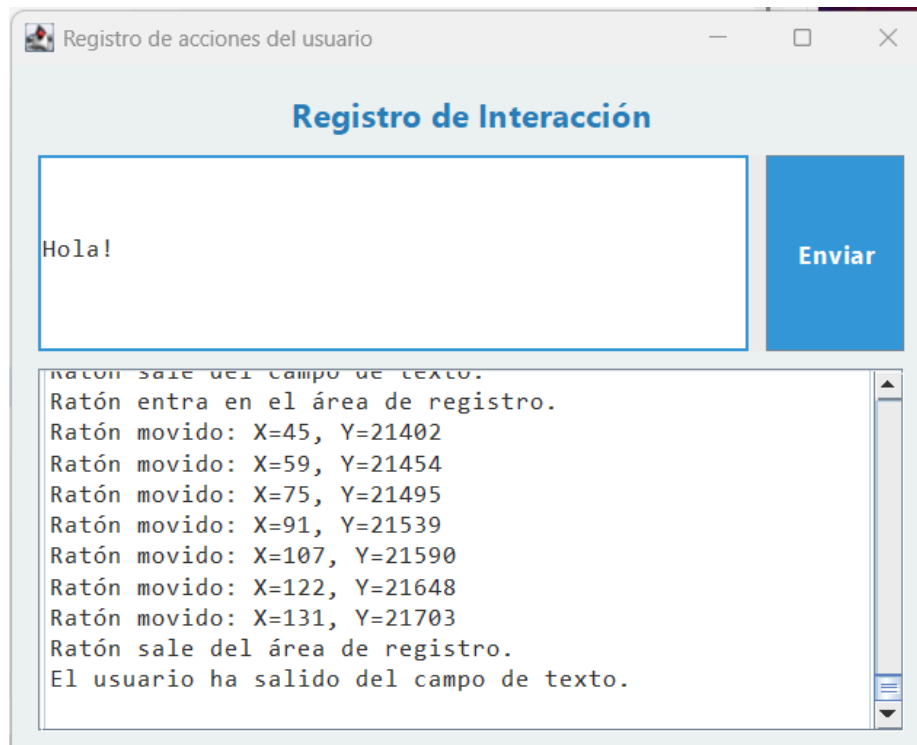
Crea una aplicación con una interfaz como esta:



El panel principal tiene este color RGB (236, 240, 241), una tipografía *Segoe UI*, tamaño 18, bold.

El tamaño de la ventana es (520, 420).

El cuadro de texto:



El cuadro de texto tiene una tipografía *Consolas*, tamaño 14.

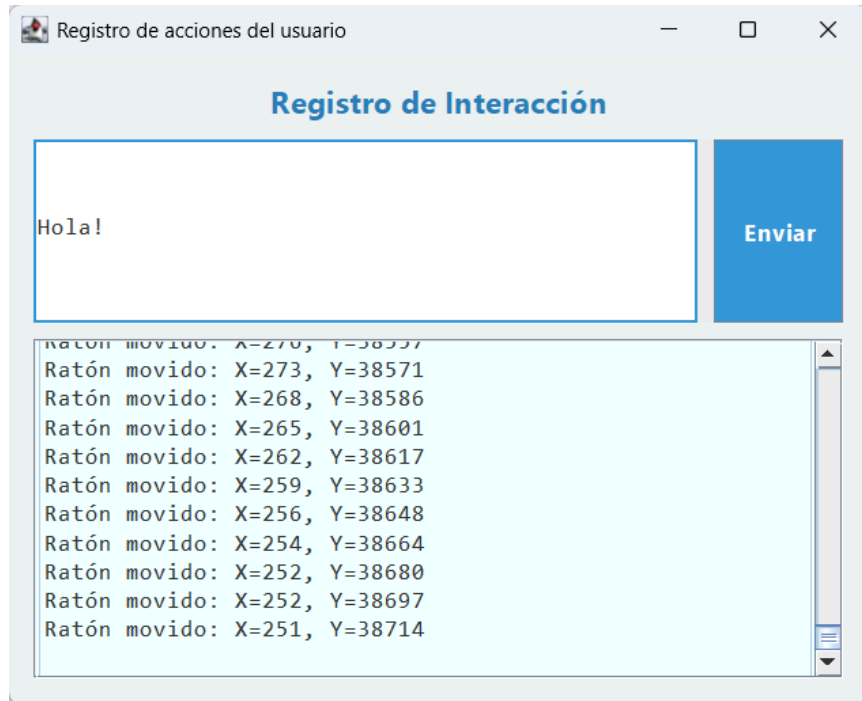
La ventana tiene:

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

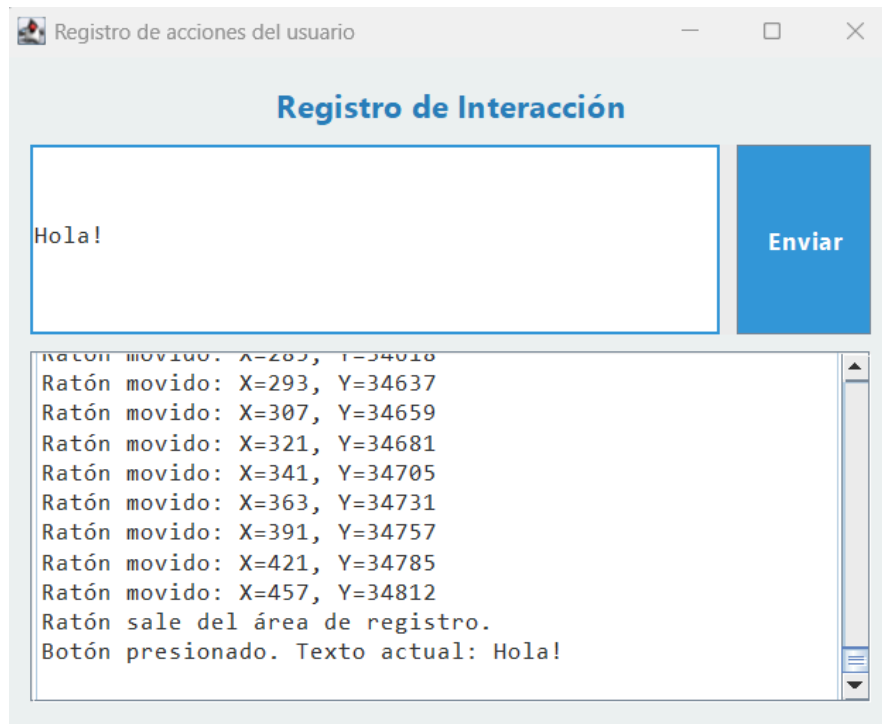
Debes detectar:

- Cuando el ratón:
 - Entra en el campo de texto.
 - Sale del campo de texto.
 - Entra en el área de registro.
 - Sale del área de registro.
 - Se mueve dentro del área de registro (mostrar coordenadas X, Y).
 - Se arrastra dentro del área de registro (mostrar coordenadas X, Y).
- La tecla presionada y liberada.

Cuando el ratón entra en el área de registro, cambia el color del fondo:



Al presionar el botón se debe capturar la acción y registrar el texto que ha escrito el usuario de esta manera:



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

Criterio	0 puntos	0,5 puntos	1 puntos	1,5 puntos	2 puntos
1. Detección de eventos del ratón	No detecta eventos o la aplicación da error.	Detecta solo 2 de los eventos solicitados (entra/sale del campo o del área).	Detecta 3 eventos.	Detecta 4 eventos correctamente.	Detecta todas las acciones (entra, sale, movimiento con coordenadas, cambios de color) y las muestra correctamente en el área de registro.
2. Detección de eventos del teclado	No detecta ninguna tecla.	Detecta solo la pulsación o liberación, sin mostrar texto claro.	Detecta ambas acciones pero con mensajes genéricos.	Detecta presionar y liberar tecla correctamente y muestra mensajes diferenciados.	Detecta todas las acciones de teclado y registra la tecla concreta pulsada o liberada, con mensajes claros en el área de registro.

3. Evento del botón	El botón no realiza ninguna acción o genera error.	El botón registra algo, pero no muestra el texto del usuario.	El botón muestra el texto pero sin claridad o sin distinguirlo.	Al presionar el botón, muestra correctamente el texto introducido por el usuario.	El botón funciona perfectamente , muestra el texto con formato, mensaje claro y actualiza el registro visualmente.
4. Diseño visual: color y tipografía	No aplica los colores ni las fuentes indicadas.	Aplica solo parte de los estilos (color de fondo o una fuente).	Aplica color y fuente pero con tamaños o estilos incorrectos.	Aplica los estilos casi completos (color RGB (236,240,241), Segoe UI, Consolas).	Aplica exactamente todos los estilos solicitados (color correctos, tipografías, márgenes, etc, logrando una interfaz fiel al ejemplo proporcionado.

DESARROLLO DE INTERFACES

DAM2

5. Registro de acciones (área de texto)	No aparece o no muestra mensajes.	Muestra algunos mensajes pero sin claridad.	Muestra mensajes de algunas acciones, pero se superponen o confunden.	Muestra correctamente las acciones más importantes en el orden adecuado.	Muestra todas las acciones (ratón, teclado, botón, captura de texto...) de forma ordenada, legible y coherente con la interfaz.
6. Organización, comentarios y guía de usuario en el código	Sin comentarios ni guía; código desordenado.	Comentarios escasos o poco claros; estructura confusa.	Comentarios básicos; la guía no explica todas las acciones.	Código bien estructurado, con guía breve y comentarios en los métodos principales.	Código bien comentado , con una guía de usuario clara al inicio explicando todas las acciones posibles (ratón, teclado, botón, colores).