***Manejo de eventos con el ratón***

* ***mouseClicked(MouseEvent evento):*** Se invoca cuando se ha hecho clic con el ratón sobre un componente gráfico, recibe como parámetro una instancia de la clase MouseEvent, con los detalles del evento al igual que todos los métodos siguientes.
* ***mousePressed(MouseEvent evento):***  Se invoca cuando el mouse ha sido presionado mientras estaba sobre un componente gráfico
* ***mouseReleased(MouseEvent evento):*** Se invoca cuando un botón del raton ha sido soltado mientras se encontraba sobre un componente gráfico
* ***mouseEntered(MouseEvent evento):*** Se invoca cuando el ratón ha entrado a la zona gráfica de un componente
* ***mouseExited(MouseEvent evento):*** Se invoca cuando el ratón ha salido de la zona gráfica de un componente
  + ***Metodos de la clase MouseEvent:***
    - ***getY():*** Retorna un valor entero con la coordenada ***vertical*** del punto en el cual sucedió el evento con respecto al sistema de referencia del componente
    - ***getx():*** Retorna un valor entero con la coordenada ***horizontal*** del punto en el cual sucedió el evento con respecto al sistema de referencia del componente
    - ***getButton():*** Retorna un valor entero que indica cual de los botones del raton (izq o der) produjo el evento. Los valores posibles de retorno son las constantes BUTON1 o BUTON2.
    - ***getClickCount():*** Retorna el numero de veces que el usuario hizo clic con el ratón como parte del evento, si este método retorna el valor 2, por ejemplo es u doble clic.