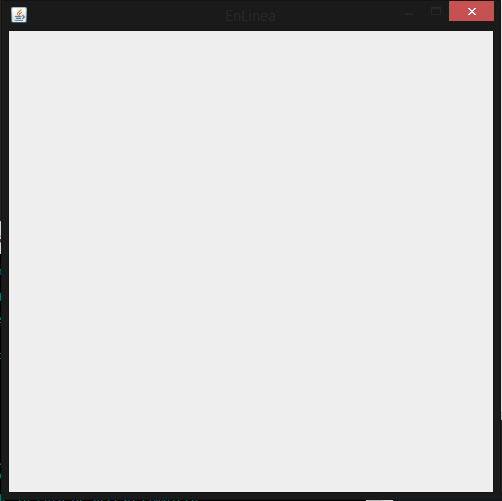
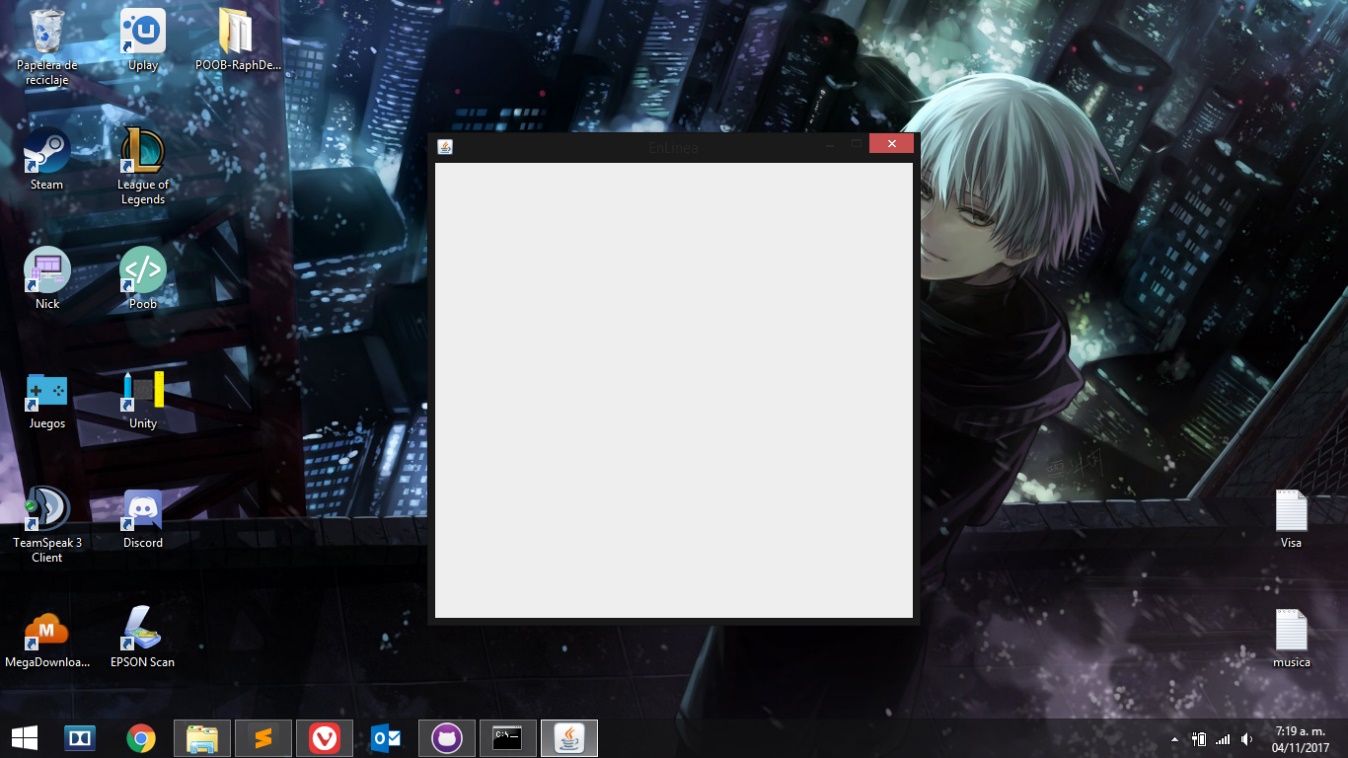
Paola Cuellar y Nicolás Cárdenas

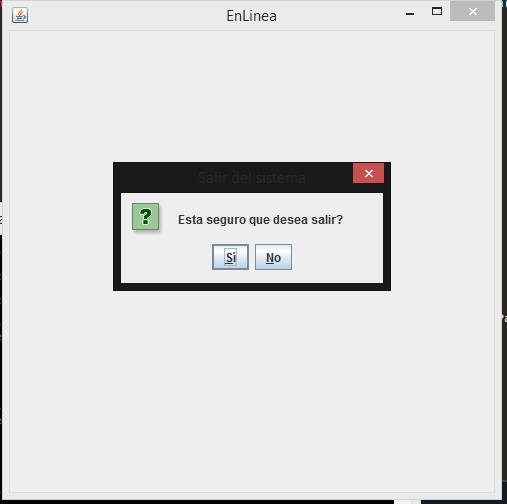
Laboratorio No. 6

**Ciclo 0: Ventana vacía – Salir**

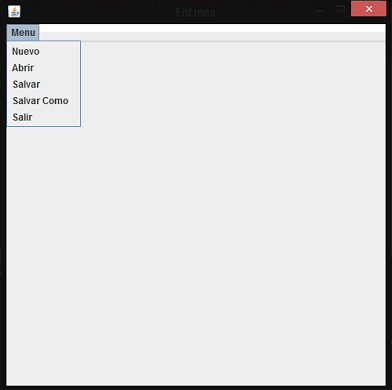
1. Ventana creada



1. Ventana centrada
2. Al cerrar la ventana no termina la ejecución, por lo cual tenemos que usar el método estático EXIT\_ON\_CLOSE para cerrar la ventana.
3. setDefaultCloseOperation sirve para decidir lo que ocurre si el usuario hace clic en “Cerrar”, para este caso utilizamos el método estático EXIT\_ON\_CLOSE que cierra las ventanas y detiene la ejecución del programa.
4. Captura de pantalla.

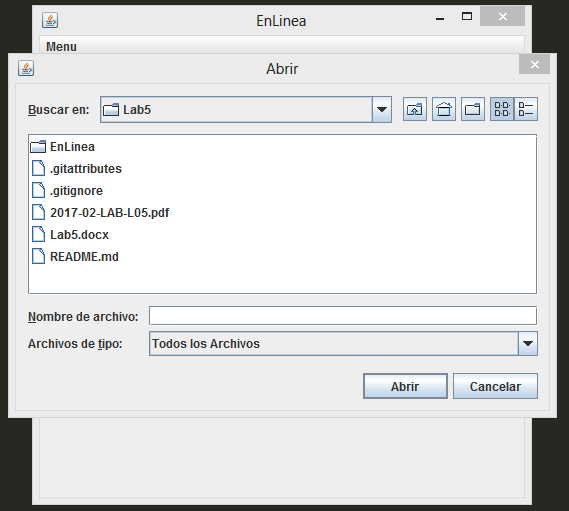


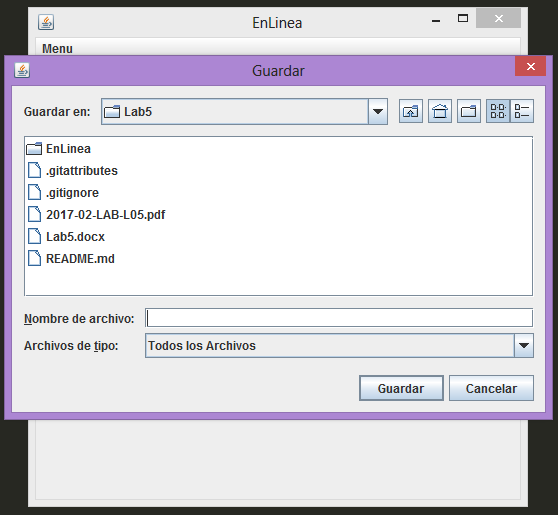
**Ciclo 1: ventana con menú – Salir**

1. En la siguiente captura de pantalla se puede apreciar los componentes del menú.
2. 

**Ciclo 2: Salvar y abrir.**

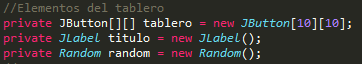
1. Captura de pantalla



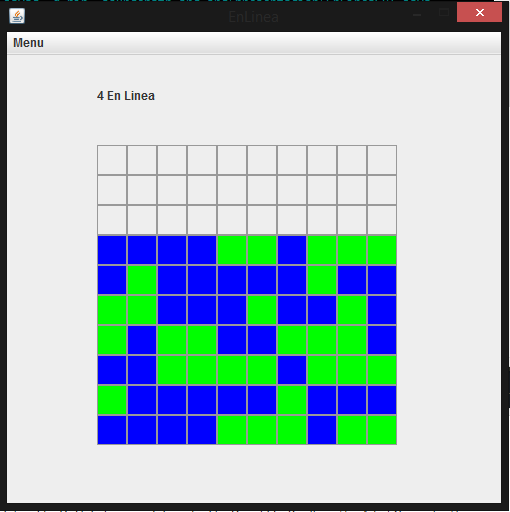


**Ciclo 3: Forma de la ventana principal**

1. Elementos del tablero



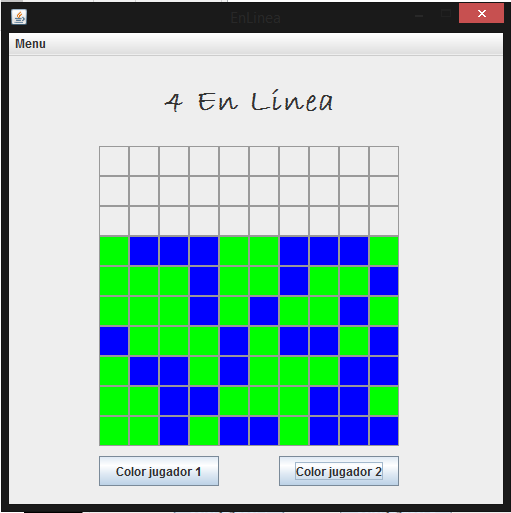
1. Demo

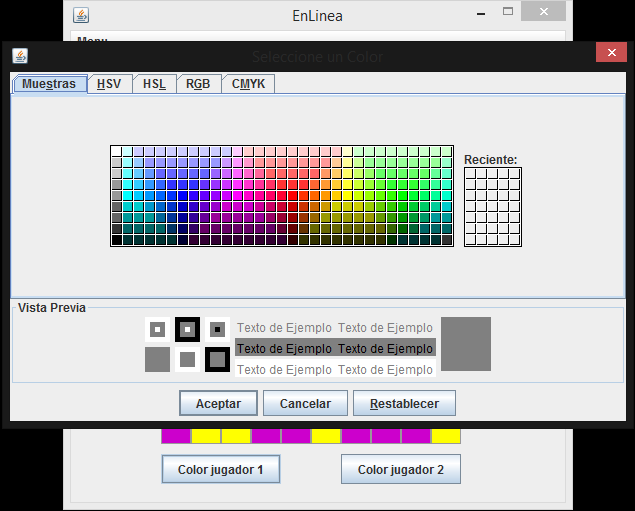


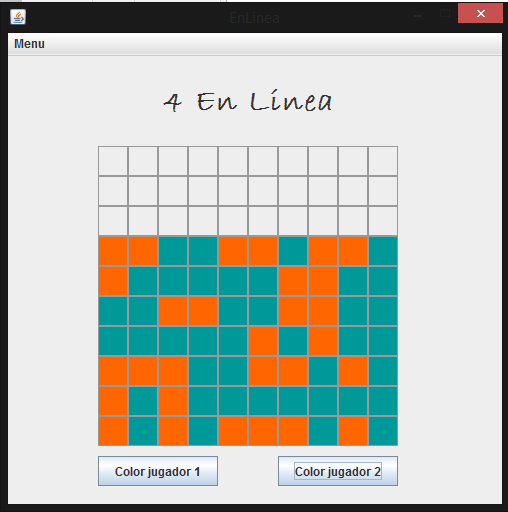
**Ciclo 4. Cambiar Color**

1. Botón por jugador (con texto)  
   Ventana para seleccionar colores  
   Oyentes para los eventos de los botones

**4.**



****

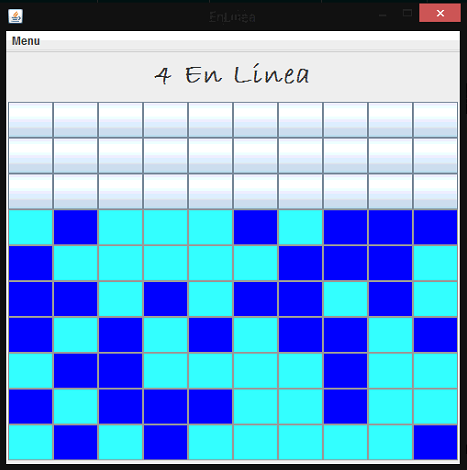


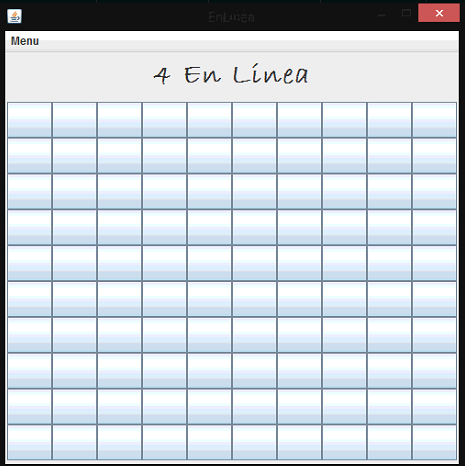
**Ciclo 5: Modelo EnLinea**

**Ciclo 6: Jugar**

**Ciclo 7: Reiniciar**

1. Los elementos necesarios son la ventana principal y el botón de opción de “Reiniciar” en el menú de la ventana

**3.**



**Ciclo 8: Cambiar Tamaño**

1. Los elementos necesarios son el botón de configuración en la barra del menú, una nueva ventana de configuración que cuenta con dos cajas de texto para ingresar los valores del nuevo tamaño del tablero

**3.**

**Ciclo 9: Cambiar el N del juego**

1. Los elementos necesarios son el botón de configuración en la barra del menú, la ventana de configuración con la que se cuenta tiene una caja de texto para ingresar el valor de N con el que se gana el juego y se debe respetar que su máximo valor es el número que represente la mayor dimensión del tablero.

3.