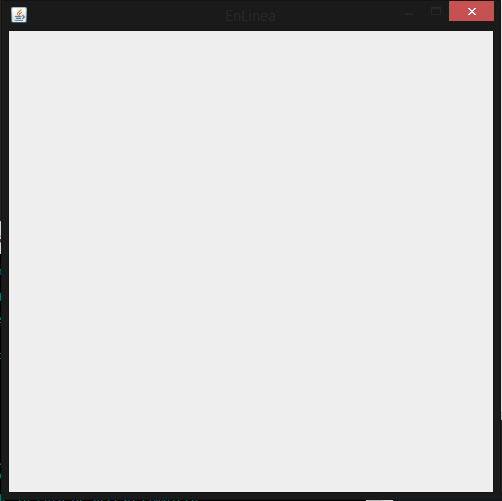
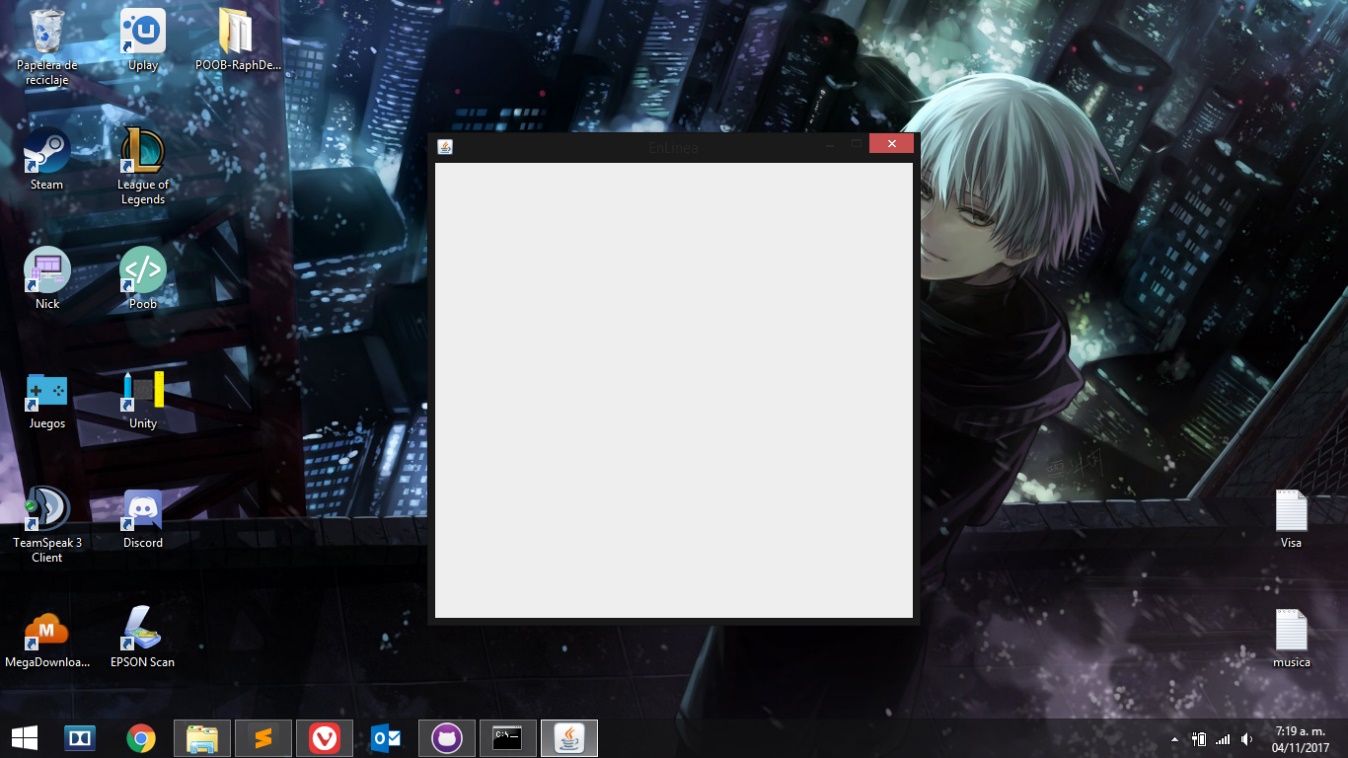
Paola Cuellar y Nicolás Cárdenas

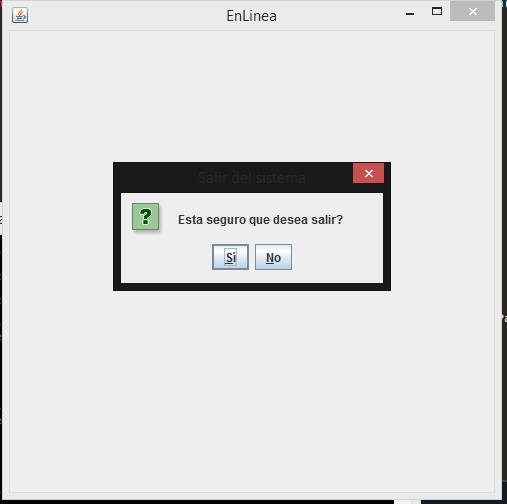
Laboratorio No. 6

**Ciclo 0: Ventana vacía – Salir**

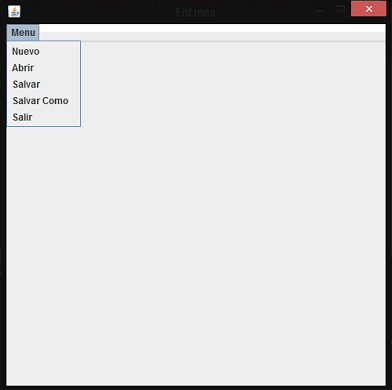
1. Ventana creada



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.

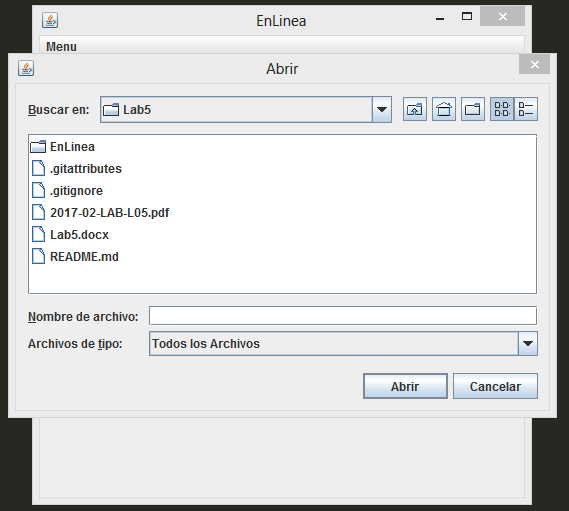


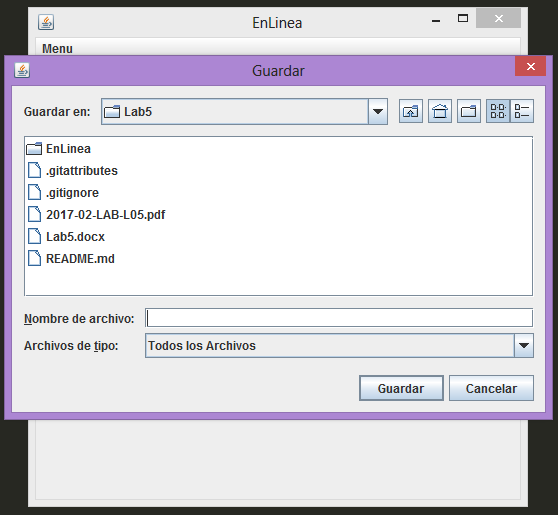
**Ciclo 1: ventana con menú – Salir**

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

**Ciclo 2: Salvar y abrir.**

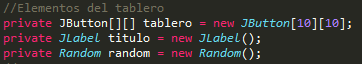
1. Captura de pantalla



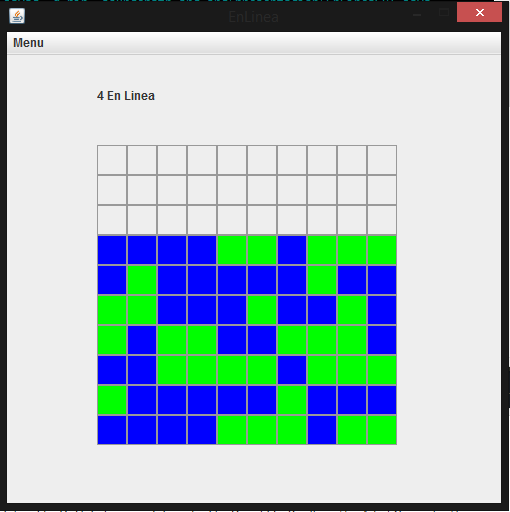


**Ciclo 3: Forma de la ventana principal**

1. Elementos del tablero



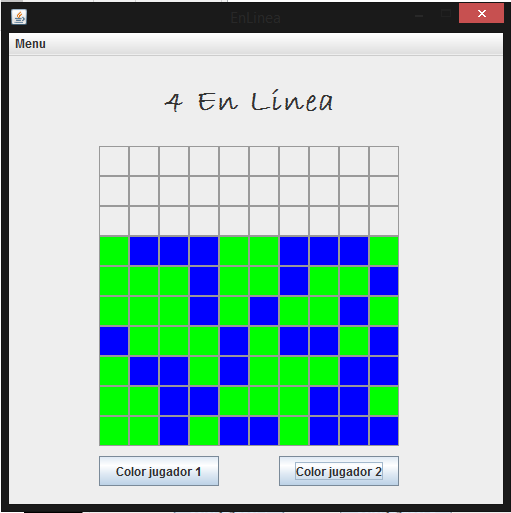
1. Demo

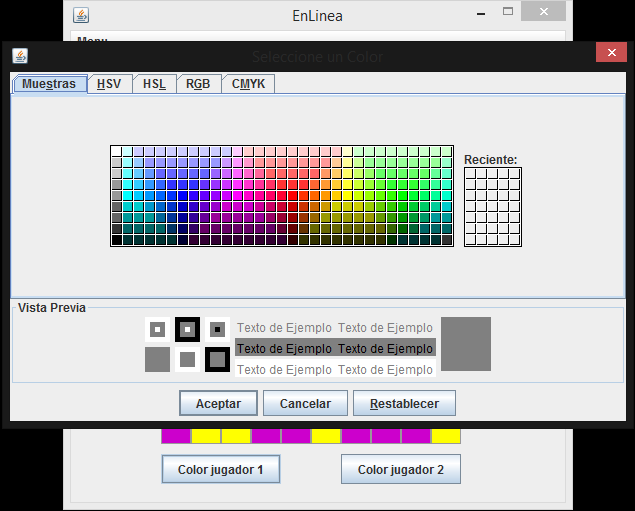


**Ciclo 4. Cambiar Color**

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

**4.**



**Ciclo 5: Modelo EnLinea**

