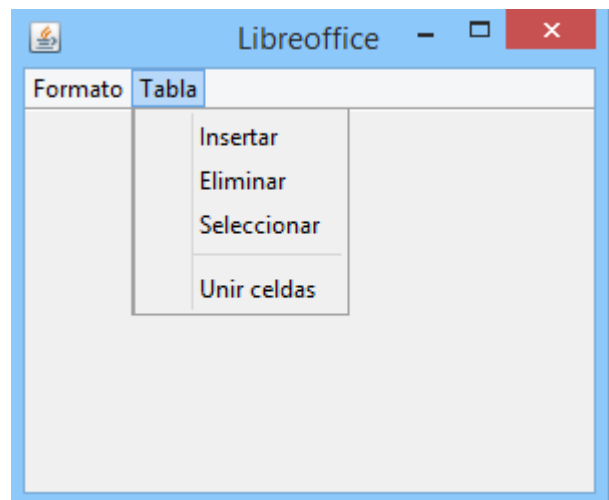
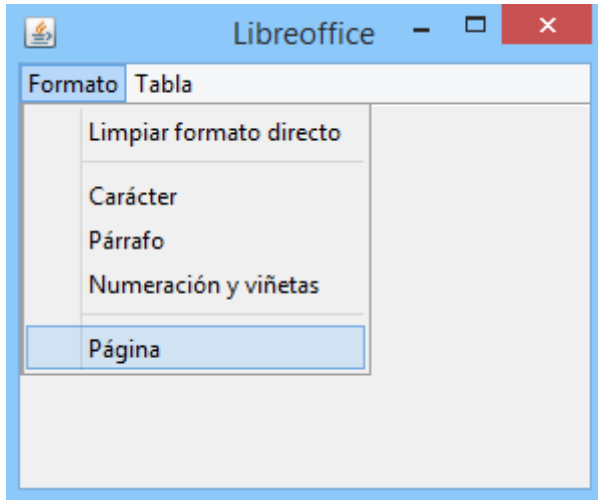


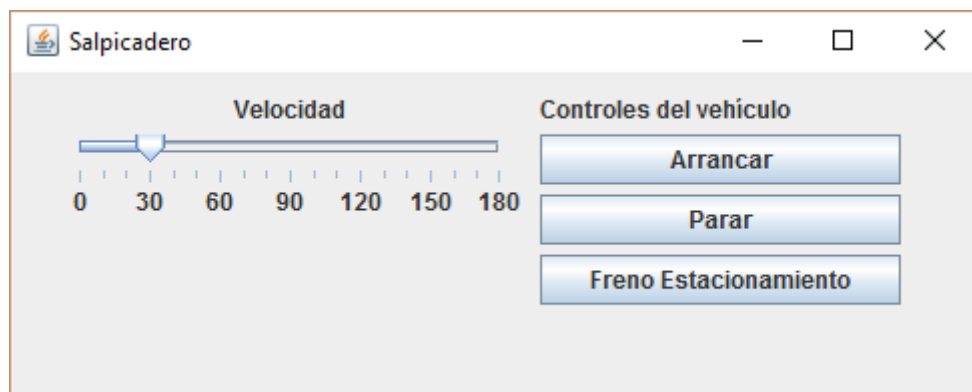
Actividades de Interfaces gráficas de usuario 6

Repaso

1.- Crea una ventana con los siguientes menús. El *look and feel* de la ventana deberá ser el del sistema.



2.- Crea una ventana con la siguiente apariencia:



Ayuda:

- Usa dos paneles (uno a la izquierda y otro a la derecha) para maquetar la ventana.
- Asígnales un tamaño con `setPreferredSize()`.
- Al panel derecho asígnale un `FlowLayout` con alineación a la izquierda, y haz los botones del mismo tamaño con `setPreferredSize()` también.

3.- Crea un programa que muestre una lista desplegable con los nombres de cuatro ordenadores clásicos:

- Amstrad CPC 464
- Commodore 64
- Commodore Amiga
- Sinclair ZX Spectrum

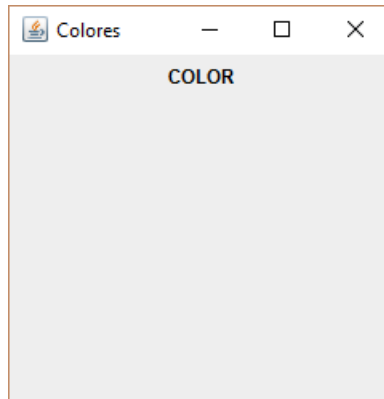
Al elegir uno de estos ordenadores se mostrará debajo una foto de este equipo.



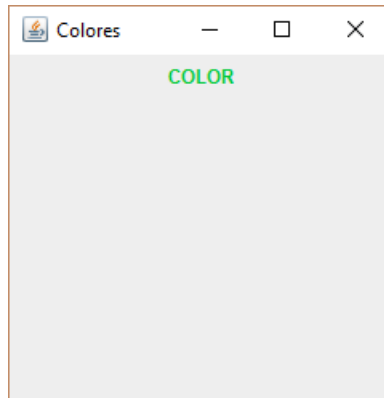
Ayuda:

- Guarda las imágenes en una carpeta llamada imgs. Y asígnales los nombres ordenador1.png, ordenador2.png, etc.
- Usa BorderLayout.
- Divide la pantalla en dos paneles, uno superior (en la zona NORTH) y otro inferior (en la zona CENTER).
- Usa setPreferredSize() para que el ancho del ComboBox sea el mismo que el de las imágenes.
- Haz que las imágenes sean del mismo tamaño usando un programa tipo GIMP.

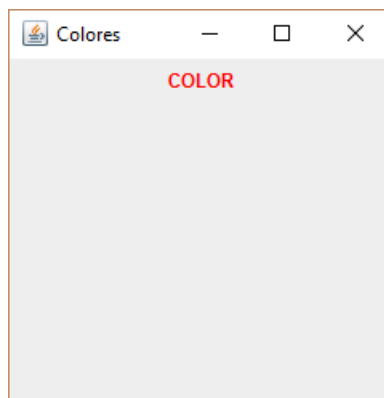
4.- Escribe un programa que cree una ventana de 255 x 255 píxeles con un mensaje de texto como éste:



Al hacer clic en un punto (x,y) de la ventana, el color del mensaje pasará a tener las componentes rojo = 0, verde = x y azul = y.



Además, cuando el puntero del ratón entre dentro de la ventana, el mensaje se pondrá de color rojo:



Y cuando el puntero del ratón salga de la ventana, el mensaje se pondrá otra vez de color negro.