

UD1: Confección GUI con Java

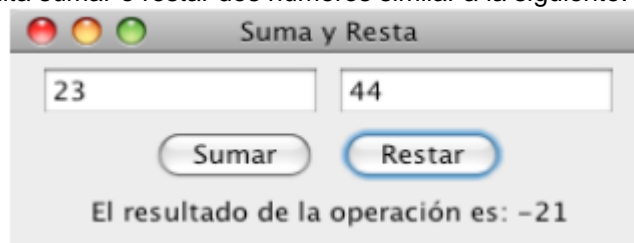
LISTA EJERCICIOS

IMPORTANTE:

- Modificar las plantillas de Netbeans (Templates) para que salga vuestro nombre y apellidos en cada clase de Java. Se requiere modificar TODO tipo de clases que vayáis a utilizar.
- Se creará un proyecto para cada ejercicio, nombrando cada ejercicio como *EjerNº*, por ejemplo, en el caso del primer ejercicio sería: *Ejer1*
- Finalmente se entregará una carpeta comprimida con todos los proyectos llamada: **UD1_Ejercicios_ NombreApellidosTusIniciales.zip**. Por ejemplo, para mí sería:
UD1_Ejercicios_AdriánPR.zip
- Cada proyecto debe ser importado a la carpeta, por tanto, cada proyecto estará así mismo en formato .zip.
- Cada ejercicio podrá contener los paquetes y clases que sean necesarias.

Ejercicio 1: Operaciones sencillas

Crea un programa que permita sumar o restar dos números similar a la siguiente:



- Configurar las acciones de los botones al ser pulsados, y el resultado debe actualizarse en un label (etiqueta) concreto.

Ejercicio 2: Convertidor € - Pesetas

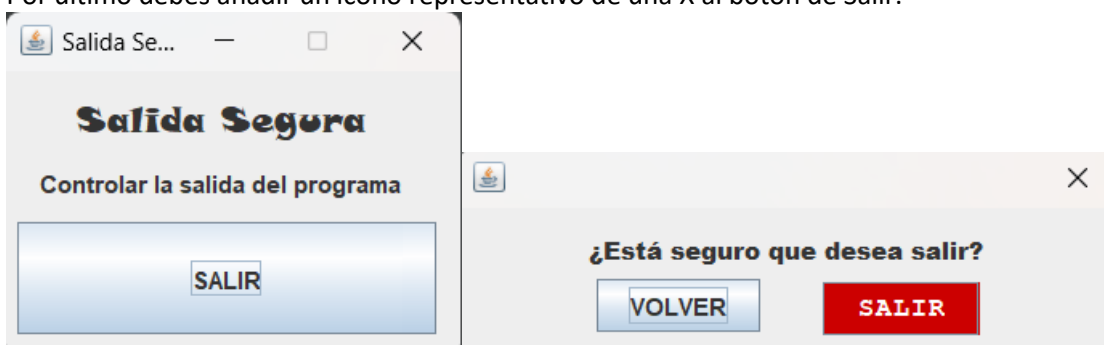
Construir una ventana de 300x400 píxeles con el título “**Conversor de Euros a Pesetas**”:

- La ventana debe mostrar una etiqueta con el nombre del programa, y debajo un botón, por ejemplo, “Ingresa Cantidad” que abre una ventana auxiliar. Esta ventana auxiliar tendrá un label con el texto: “Cantidad en euros” y un cuadro de texto donde introducir el importe. Finalmente tendrá un botón, por ejemplo “Convertir a pesetas”.
- Cuando se pulse “Convertir a pesetas”, se debe volver a la pantalla principal y que se muestre el resultado en pesetas.
- Tenéis libertad de cómo habilitar y/o deshabilitar cada parte de la interfaz según tu gusto.

Ejercicio 3: Salir Seguro

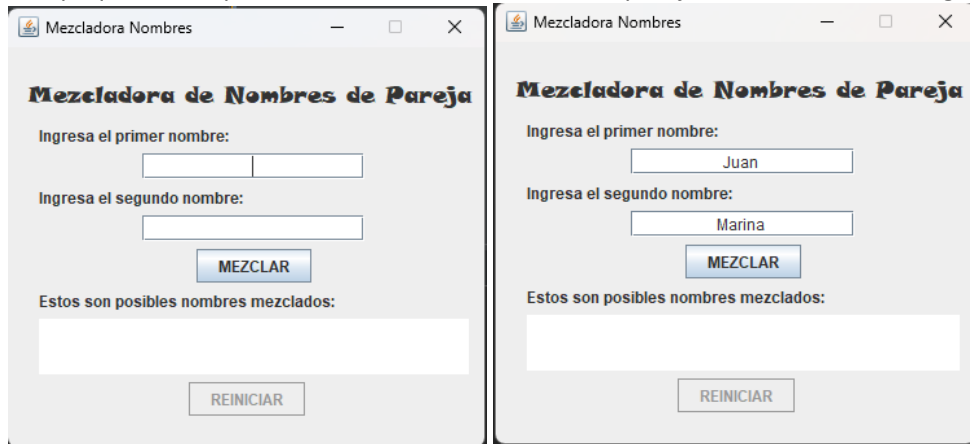
Construir un programa que controle la salida segura de él mismo:

- Muestre una ventana con un único botón de salir, y que el botón de cierre no haga nada, es decir que no se cierre, aunque se pulse:
- La ventana de salida debe tener dos botones, uno para volver y otro para salir definitivamente del programa. Así mismo su botón de cierre debe estar deshabilitado u oculto.
- Por último debes añadir un icono representativo de una X al botón de Salir.

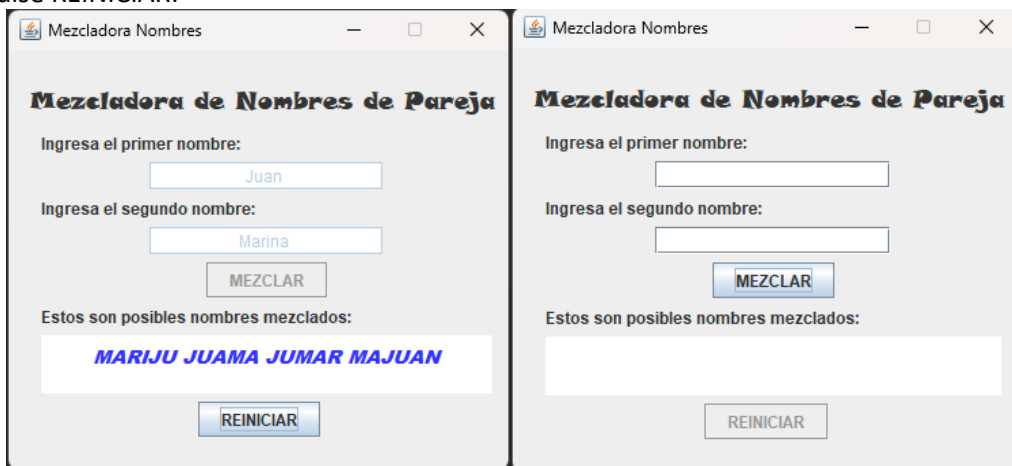


Ejercicio 4: Mezcladora de nombres

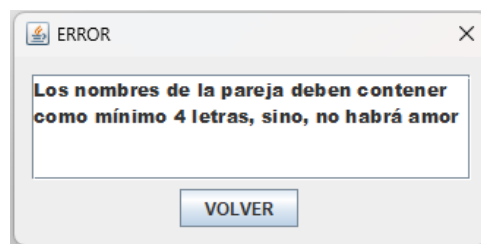
Vamos a crear una pequeña GUI para mezclar los nombres de una pareja, la interfaz será la siguiente:



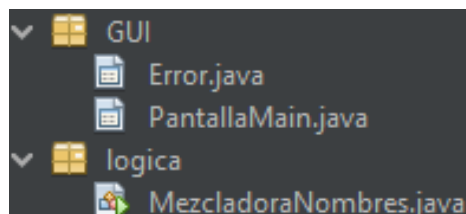
- Inicialmente estará deshabilitado la zona de resultado y el botón de REINICIAR
- Al pulsar MEZCLAR, se recogerán los valores de los nombres introducidos, y se deshabilitarán hasta que se pulse REINICIAR:



- Aparecerán **CUATRO** o más resultados de nombres nuevos para sus hijos, que serán mezcla de sus nombres.
- Al pulsar REINICIAR se reseteará de nuevo todo.
- En caso de que se introduzcan nombres con MENOS DE CUATRO caracteres se nos lanzará una nueva ventana de ERROR informándonos de ello y se reseteará todo de nuevo para introducir nombres más largos:



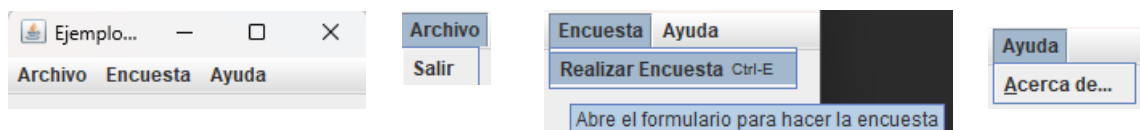
SEPARA la parte de interfaz gráfica de usuario de la lógica del programa, para ello crea la siguiente estructura:



Ejercicio 5: App Ministerio

Vamos a realizar la siguiente App que simula una pequeña parte de otra app mayor.

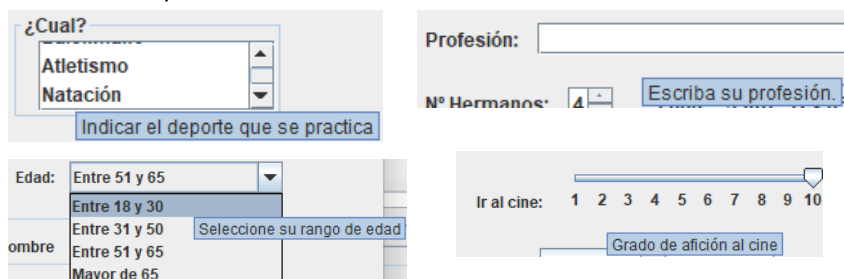
Se va a tener una barra de menú con 3 opciones: Archivo Encuesta Ayuda



El menú de Archivo -> Salir, simplemente saldrá de la aplicación.

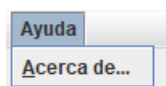
El menú de Encuesta -> Realizar Encuesta, abrirá una nueva ventana para recoger información:

- TODOS los campos del formulario deberán tener una *nota informativa* sobre lo requerido para cada *campo al pasar por encima el ratón*.



- Al pulsar “Aceptar” todos los datos de la persona se almacenan (muestran) en una **tabla** que aparecerá en la ventana de principal. Se irán añadiendo Personas a la tabla según rellenen la encuesta.
- Se debe rellenar obligatoriamente el campo de “Profesión”, si no debe avisar del error y volver. Si se pulsa “Cancelar” simplemente vuelve atrás.

El menú de Ayuda -> Acerca de ..., abrirá una nueva ventana de información sobre la app. Por ejemplo:



- Esta ventana informativa tendrá desactivadas las opciones de maximización, minimización, etc.
- Debéis personarla a vuestro gusto, colocando una imagen “corporativa” y rellenando la información de forma similar.



Se debe dividir el proyecto en mínimo en los siguientes paquetes:

- **gui**, dónde a su vez contenga una separación de otras dos carpetas según tipos de ventanas, principal y secundarias (que serán modales en este caso)
- **lógica**, que contendrá el control y lógica del programa, su ejecución y el almacenamiento de los datos de las personas.
- **dto**, para la creación de las clases de objetos de transferencia que necesitéis.