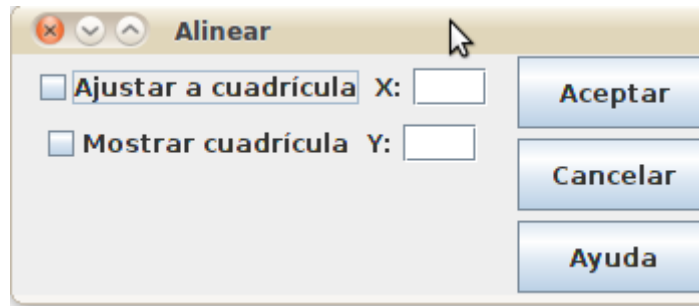


EJERCICIOS – INTERFAZ GRÁFICA (1)

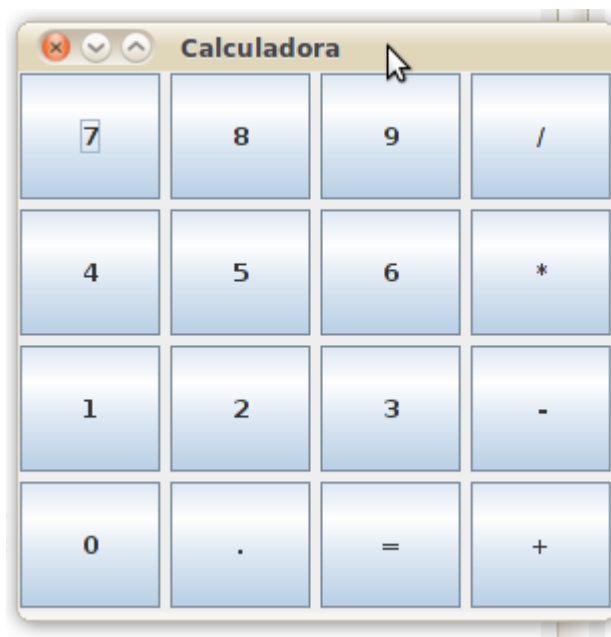
EJERCICIO 1

Crear la siguiente GUI. No hay que proporcionar ninguna funcionalidad.



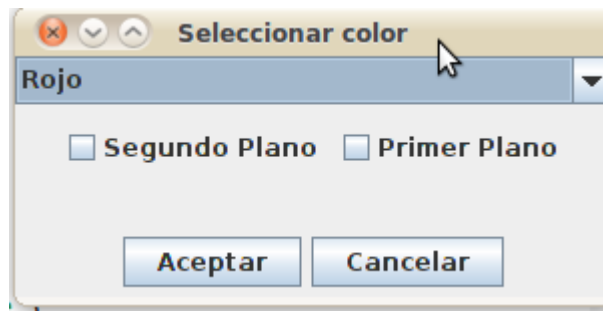
EJERCICIO 2

Crear la siguiente GUI. No hay que proporcionar ninguna funcionalidad.



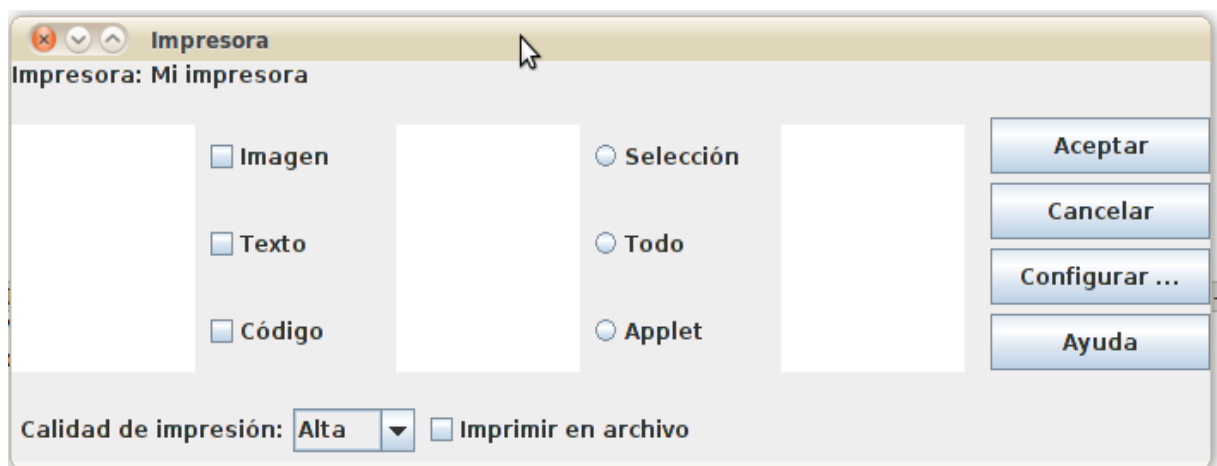
EJERCICIO 3

Crear la siguiente GUI. No hay que proporcionar ninguna funcionalidad.



EJERCICIO 4

Crear la siguiente GUI. No hay que proporcionar ninguna funcionalidad.



EJERCICIO 5

Escriba una aplicación que permita al usuario dibujar un rectángulo, arrastrando el ratón en la ventana de aplicación. La coordenada superior izquierda deberá ser la ubicación en donde el usuario oprima el botón del ratón, y la coordenada inferior derecha ser la ubicación en donde el usuario suelte el botón del ratón. Además, muestre el área del rectángulo en un objeto JLabel, en la región SOUTH de un esquema BorderLayout. Use la siguiente fórmula para el área:

$\text{area} = \text{anchura} \times \text{altura}$

EJERCICIO 6

Modifique el programa anterior para poder dibujar distintas figuras. El usuario deberá poder elegir entre un óvalo, una línea y un rectángulo. Además, muestre la coordenada del ratón en la barra de estado.

EJERCICIO 7

Escriba un programa que permita al usuario dibujar una figura con el ratón. La figura a dibujar deberá determinarse mediante un evento KeyEvent, utilizando las siguientes teclas: o dibuja un óvalo, r dibuja un rectángulo y l dibuja una línea. El tamaño y la ubicación de la figura deberán determinarse mediante los eventos mousePressed y mouseReleased. Muestre el nombre de la figura actual en un objeto JLabel que se encuentre en la región SOUTH de un esquema BorderLayout. La figura inicial predeterminada deberá ser un óvalo.

EJERCICIO 8

Escriba un programa que permita al usuario seleccionar una figura de un objeto JComboBox y que dibuje esa figura 20 veces, con ubicaciones y dimensiones aleatorias en el método paint. El primer elemento en el objeto JComboBox deberá ser la figura predeterminada que se muestre la primera vez que se llame a paint.

EJERCICIO 9

Modificar el ejercicio anterior para dibujar cada una de las 20 figuras de tamaño aleatorio en un color seleccionado al azar. Use los 13 objetos Color predefinidos en un arreglo de objetos Color.

EJERCICIO 10

Modificar el ejercicio anterior para permitir al usuario seleccionar el color en el que deben dibujarse las figuras, mediante un cuadro de diálogo JColorChooser.