**UCSM Escuela Profesional de**

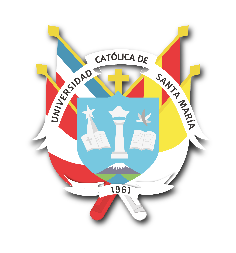
**Ingeniería de Sistemas**

**Noviembre - 2024**

Informe de Prácticas

**Lenguaje de Programación III**

**COMPUTACIÓN EN RED I**



**Práctica N°10: Java Swing Avanzado**

Elaborado por:

Cusirramos Chiri, Santiago Jesús



**GRUPO N° 04**

**PRÁCTICAS DE LENGUAJE DE PROGRAMACION**

Presentado por:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 60783993 | CUSIRRAMOS CHIRI, SANTIAGO JESUS | 100% |
| sd | ds | 100% |
| we | we | 100% |
|  |  |  |

**RECONOCIMIENTOS**

El autor de este trabajo reconoce con gratitud a los creadores de los lenguajes JAVA y otras personalidades y autores de libros de programación Bjarne Stroustrup, Dennis Ritchie, Herb Sutter, Herb Sutter, James Gosling, James Gosling, Brian Kernighan, Brian Kernighan, Ken Thompson.

**PALABRAS CLAVES**

F

**ÍNDICE**

[1. RESÚMEN 1](#_Toc183371964)

[2. INTRODUCCIÓN 1](#_Toc183371965)

[3. ACTIVIDADES 1](#_Toc183371966)

[3.1 Actividad 1 1](#_Toc183371967)

[4. EJERCICIOS 4](#_Toc183371968)

[4.1 Ejercicio 1 4](#_Toc183371969)

[4.2 Ejercicio 2 7](#_Toc183371970)

[5. CONCLUSIONES DE LA PRÁCTICA: 11](#_Toc183371971)

[6. BIBLIOGRAFÍA 11](#_Toc183371972)

[7. Git 12](#_Toc183371973)

# RESÚMEN

El informe analiza Swing como una biblioteca gráfica en Java, destacando su capacidad para crear interfaces gráficas mediante un modelo basado en componentes y eventos. Se evalúan las ventajas, como su flexibilidad y multiplataforma, y las desventajas, como su diseño visual anticuado y la dificultad para crear interfaces complejas sin herramientas como NetBeans.

# INTRODUCCIÓN

Swing es una biblioteca gráfica en Java para crear interfaces gráficas multiplataforma. Ofrece flexibilidad y personalización, aunque su apariencia puede parecer desactualizada frente a tecnologías más modernas. Si bien es ideal para proyectos ligeros, diseñar interfaces complejas puede ser tedioso sin herramientas visuales como NetBeans.

# Marco teorico

# ACTIVIDADES

## Actividad 1

S

# EJERCICIOS

## Ejercicio 1

Investig

# CONCLUSIONES DE LA PRÁCTICA:

1. .

# BIBLIOGRAFÍA

D. F. Silva, R. M. (2021). "A Study on the Performance of Java Virtual Machine Garbage Collectors. *2021 IEEE International Conference on Software Testing, Verification and Validation Workshops (ICSTW), 1*(35), 23-31.

Hortsmann, C. (2009). *Big Java.* San José: Pearson.

Hortsmann, C. S. (2019). *Big Java: Early Objects.* Hoboken: John Wiley & Sons.

Oracle. (1994). *The Java™ Tutorials*. (Oracle) Recuperado el 28 de 07 de 2024, de https://docs.oracle.com/javase/tutorial/index.html

Guia Practica 9 (Ing. Karim, Ing. Montesinos, Ing Iquira, Ing Eveling) - UCSM

# Git

Enlace 🡪