



BACKEND



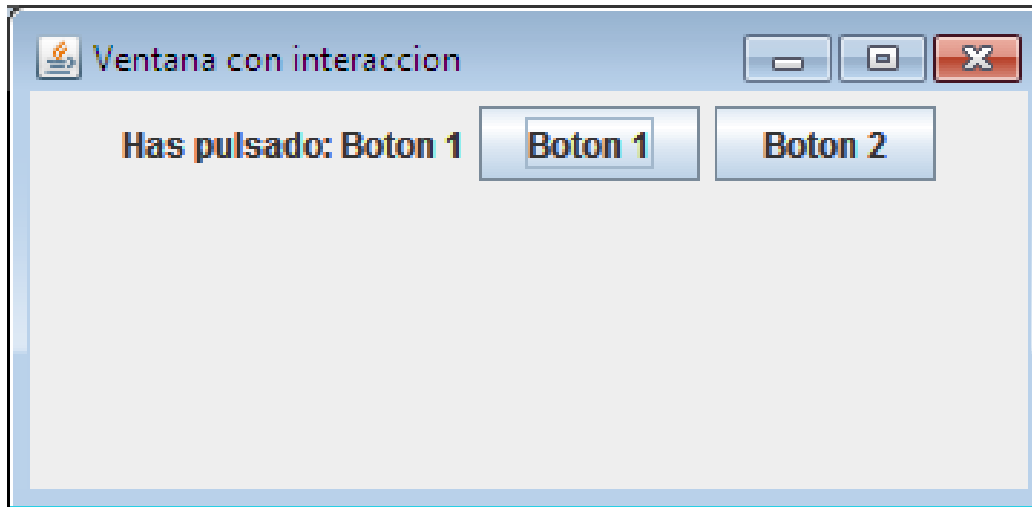
T20 – MAVEN

1)

Intenta escribir una aplicación con interfaz gráfica en la que se construya una ventana con título y marco que tenga los controles básicos (es decir, restaurar, maximizar y cerrar) y que al pulsar sobre el aspa de la ventana (cerrar) se salga completamente de la aplicación. La ventana contendrá una etiqueta y el usuario debe poder cambiar su tamaño.

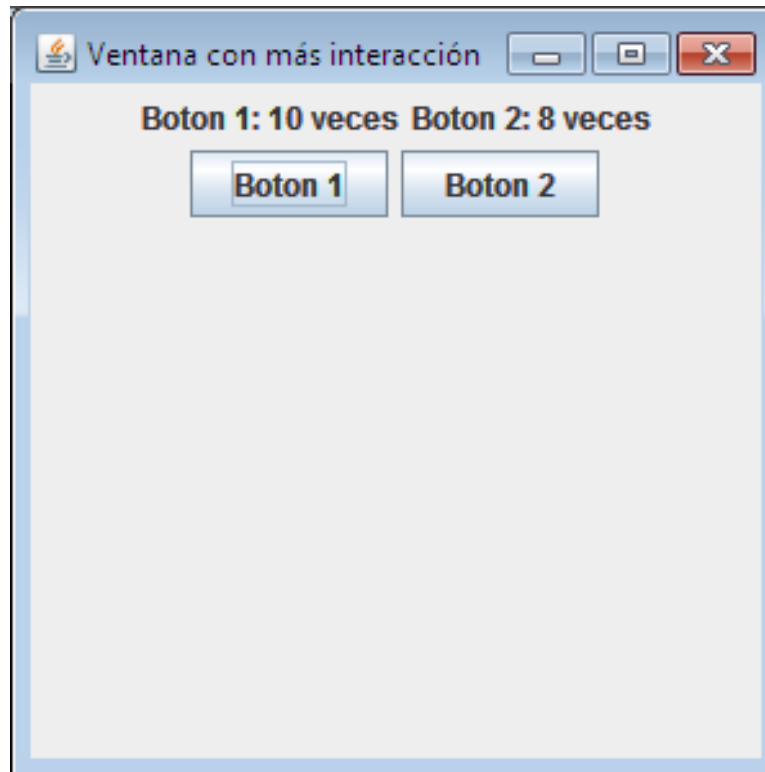
2)

Escribe una aplicación gráfica con una ventana que tenga una etiqueta y dos botones de operación. El comportamiento de la aplicación debe reflejar en el texto de la etiqueta cuál es el último botón en el que el usuario ha hecho clic.



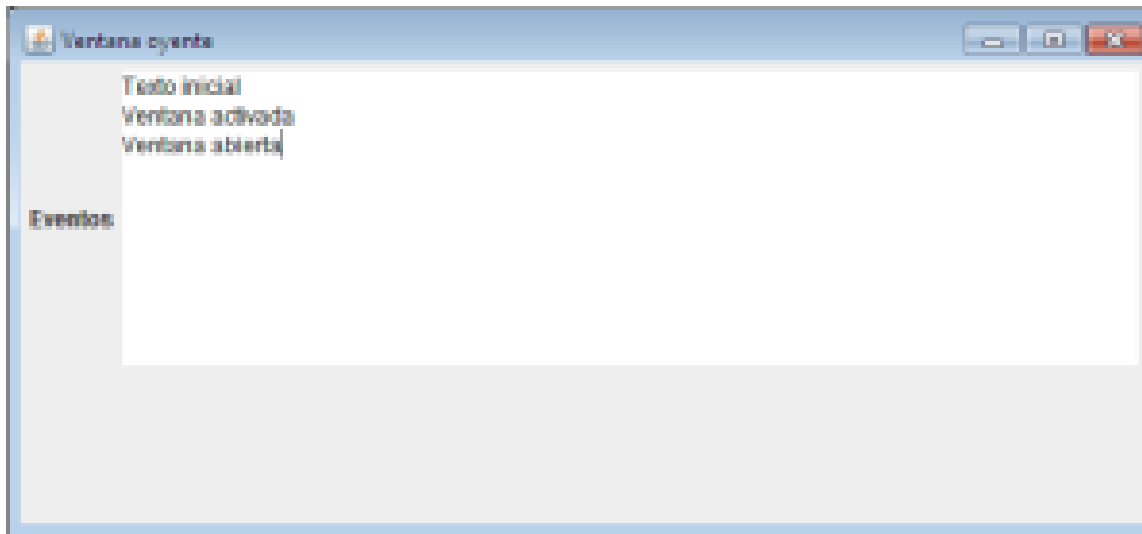
3)

Intenta escribir una aplicación gráfica con una ventana que tenga dos etiquetas y dos botones de operación. El comportamiento de la aplicación debe reflejar en el texto de las etiquetas el número de veces que el usuario ha hecho clic en cada uno de los botones.



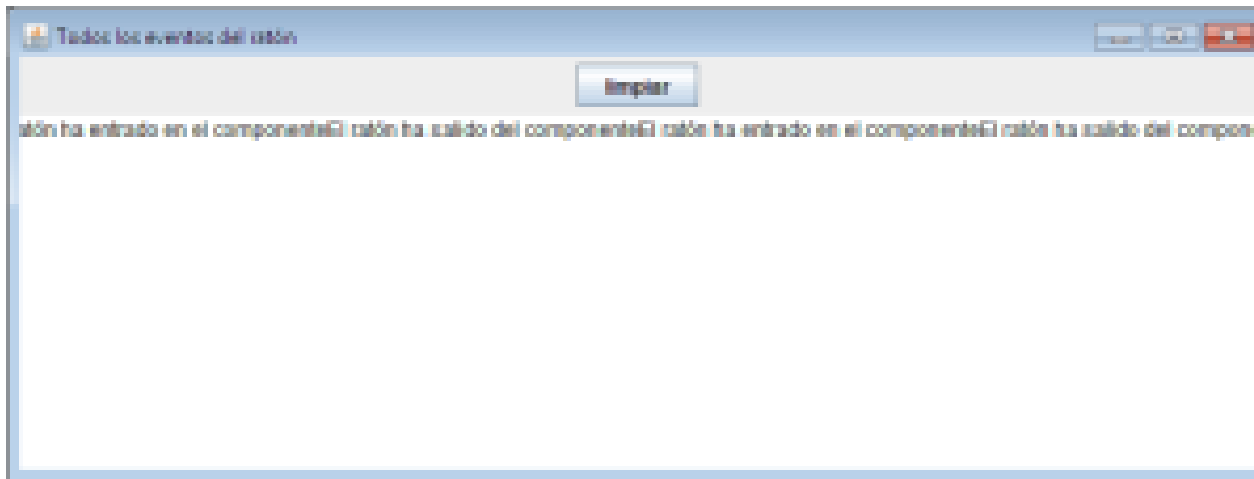
4)

Intenta escribir una aplicación gráfica con una ventana que tenga una etiqueta y un área de texto. La aplicación debe reflejar en el área de texto todos los eventos de ventana que se produzcan por la creación de la ventana o por las interacciones del usuario.



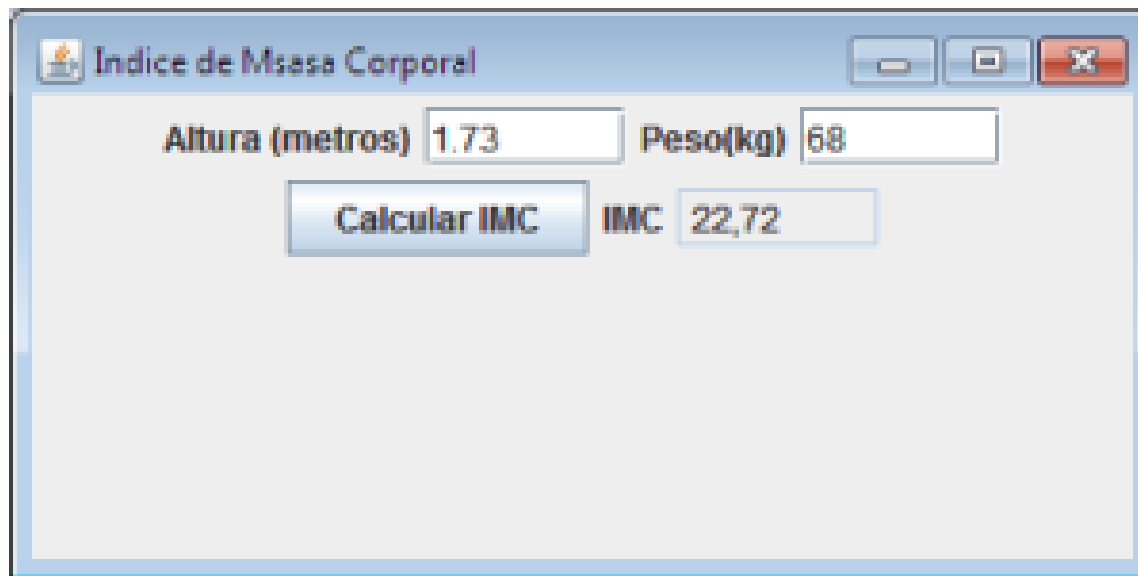
5)

Escribe una aplicación gráfica con una ventana que tenga un botón y un área de texto. La aplicación debe reflejar en el área de texto los principales eventos de ratón que se produzcan sobre dicha área por las interacciones del usuario. Haciendo clic en el botón se limpiará el contenido del área de texto.



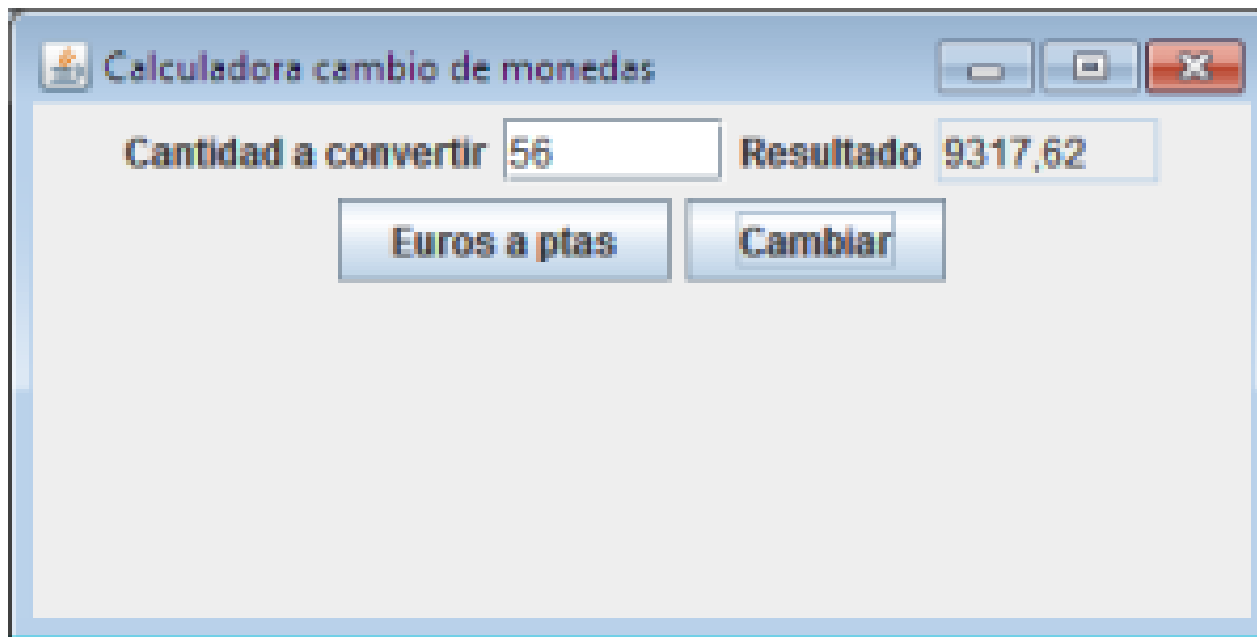
6)

Intenta escribir una aplicación gráfica que permita calcular el índice de masa corporal. Os recuerdo que este índice se calcula dividiendo el peso de una persona en kilos por el cuadrado de su altura en metros.



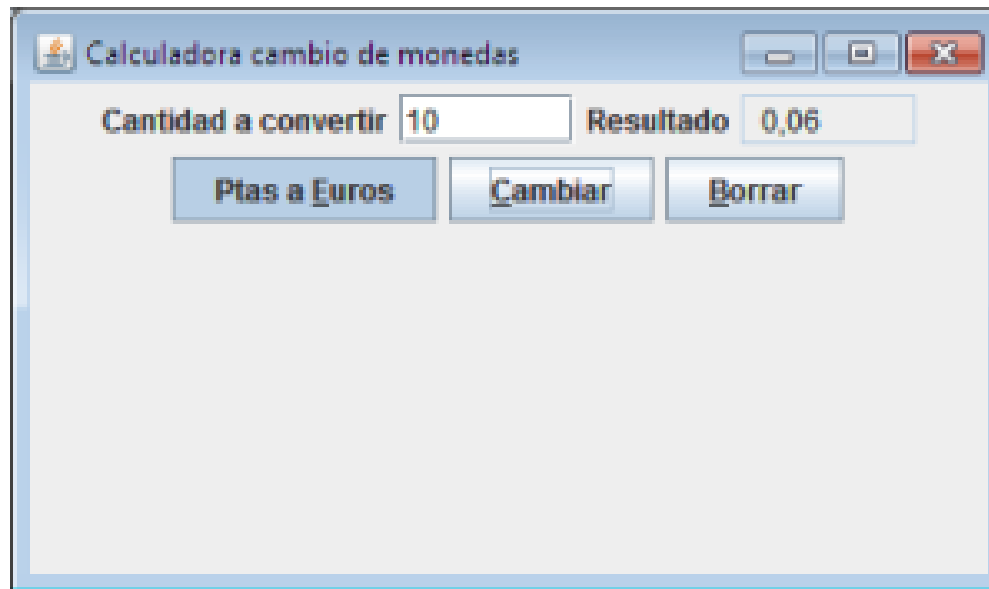
7)

Intenta escribir una aplicación gráfica que permita de forma sencilla realizar el cambio de pesetas a euros (y viceversa). Por si acaso, os recuerdo que la tasa de cambio que se aplica es 1 euro a 166,386 pesetas. En todo momento, el usuario debe estar informado de la conversión que se está realizando.



8)

Intenta mejorar la aplicación gráfica del ejercicio anterior. Además de las funcionalidades anteriores, se debe permitir operar con los botones desde el teclado y hay que añadir un botón que permita borrar los campos de datos y resultado. También para darle mayor robustez, puedes incluir un control de errores que avise mediante una ventana emergente si se ha introducido un número en formato erróneo, evitando que la aplicación se detenga.



9)



Interfaz Gráfica JAVA

Crea dentro de la aplicación Java de la unidad un nuevo JFrameForm que simule un juego de memoria con al menos 16 cartas. Deberá realizar las siguientes operaciones:

- Las cartas estarán implementadas con botones de tipo ToggleButton y estarán perfectamente distribuidas en la pantalla.
- Al pulsar la carta, ésta cambiará de color (habrá una pareja de cartas de cada color).
- El jugador únicamente podrá mostrar dos cartas cada vez.
- Si las dos cartas pulsadas son del mismo color, desaparecerán de la pantalla.
- Si las dos cartas pulsadas son de diferente color, volverán a su color original.

RETOS ADICIONALES:

- En lugar de utilizar colores de botones, utiliza imágenes.
- Incluye una etiqueta que vaya contabilizando los intentos y que muestre un mensaje cuando el jugador acaba el juego.
- Si el jugador desbloquea todas las cartas, se mostrará un mensaje (AlertDialog) de enhorabuena.

In case of fire



1. `git commit`



2. `git push`



3. leave building