

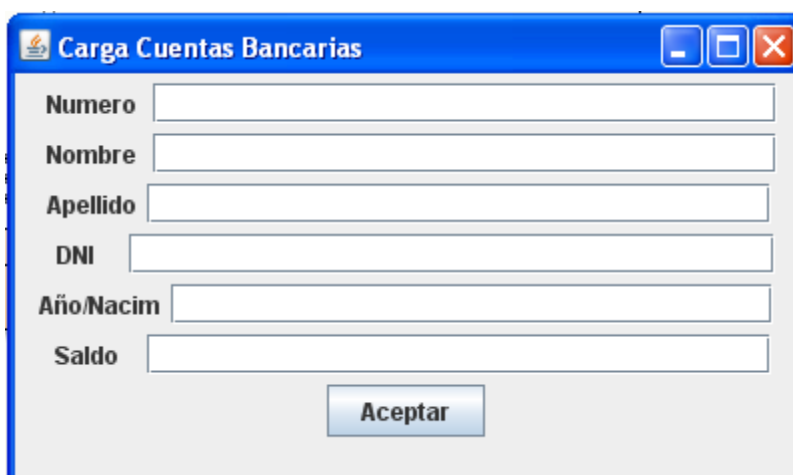
Objetivo:

- Reutilizar **clases predefinidas de Java** para el manejo de eventos
- Aprender a manejar eventos de la Interfaz Gráfica de Usuarios (GUI)
- Aprender a implementar interfaces
- Integrar todos los conocimientos del paradigma adquiridos

El banco PlataSegura desea una aplicación que le permita administrar los datos de las cuentas bancarias de sus clientes. Los futuros usuarios de la aplicación necesitan una interfaz amigable, por lo que solicitan que sea gráfica.

Los requerimientos de la aplicación son los siguientes:

Requisito 1: Ingresar los datos de las cuentas bancarias de sus clientes. La interfaz de la aplicación debe tener el formato que se observa en la figura adjunta. Al presionar el botón, se deberá persistir los datos en un archivo de acceso directo, con los atributos necesarios para la generación de cuentas bancarias.



Para responder a este requisito, genere una clase de nombre “CuentaBancariaGraba” que extienda a la superclase JFrame e implemente la interfaz ActionListener. Agregue los componentes necesarios (etiquetas, campos de texto y botones).

Cree una clase ejecutable que permita probar la ventana diseñada.

Requisito 2: Visualizar los datos de sus clientes en un área de texto, según el formato de la figura adjunta. Los datos serán mostrados al presionar el botón.

Para responder este requisito, utilice el método correspondiente de la clase CuentaBancaria (creada en TP 3).

Genere una clase de nombre “CuentaBancariaLee” que extienda a la clase JFrame e implemente la interfaz ActionListener. En ella cree

un área de texto y un botón, que al ser presionado lea el archivo generado previamente. Por cada registro leído, instanciar una cuenta, de modo de utilizar el método correspondiente para mostrar en el área de texto los datos.

Cree una clase ejecutable que permita probar la ventana diseñada.



N°	Nombre	Apellido	Saldo
1	Pedro	Cespedez	520.0
2	Laura	Fernandez	230.0

Requisito 3: Visualizar en un área de texto los datos de una cuenta particular.

Para responder este requisito, genere la clase “BuscaDirecto” que extienda a la JFrame e implemente la interfaz ActionListener.

Agregue un campo, un área de texto y un botón. En el campo se ingresará un número de cuenta, y al presionar el botón, se buscará dicha cuenta en el archivo generado previamente, se

instanciará la cuenta con la clase CuentaBancaria, y se la mostrará en el área de texto, utilizando el método correspondiente.

