LABORATORIO

OBJETIVO

- Trabajar con los controles de las interfaces gráficas de usuario (GUI).
- Combinar lógica de negocio con lógica de presentación.

DIAGRAMA DE CLASES

El mismo del laboratorio anterior.

DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA

La Figura 1 - ventana principal muestra la que, ahora, será la ventana principal de la aplicación



Figura 1 - ventana principal

En este caso se deben identificar controles gráficos:

- 1 JMenuBar
- 1 JMenu
- 2 JMenultem

La idea es que al hacer clic en la opción Agregar ... se pueda mostrar la ventana que se había diseñado en el laboratorio anterior.

VINCULACIÓN DE VENTANAS

Siga las instrucciones que se le indican para poder vincular ambas ventanas

DISEÑANDO LA SIGUIENTE VENTANA

La Figura 2 - VENTANA PARA LISTADO muestra la interfaz gráfica que se debe diseñar para mostrar el listado de colaboradores de acuerdo con 3 posibles criterios:

- Todos los colaboradores
- Aquellos con sueldo mayor al promedio
- Aquellos con sueldo menor o igual al promedio

Estos criterios DEBEN aparecer en un control de tipo desplegable.

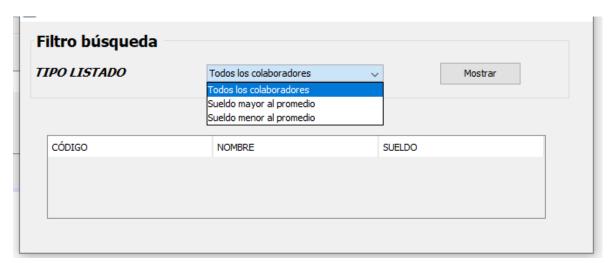


Figura 2 - VENTANA PARA LISTADO

Los controles que debe identificar del diseño son:

- 1 JPanel
- 1 JLabel
- 1 JComboBox
- 1 JButton
- 1 JTable

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

- Dependiendo de lo seleccionado se debe mostrar en la tabla el contenido de los colaboradores solicitados.
- En caso de que no haya resultados para mostrar (listas vacías) se debe indicar al usuario a través de mensajes apropiados.

DESAFIO

Generar una tercera opción del menú Opciones llamada *Sectorización* que permita mostrar en 2 tablas el listado de los colaboradores cuyo sueldo sea mayor al promedio (los cuales deben ir en la tabla de la derecha) y aquellos cuyo sueldo sea menor o igual al promedio (los cuales deben ir en la tabla de la izquierda)