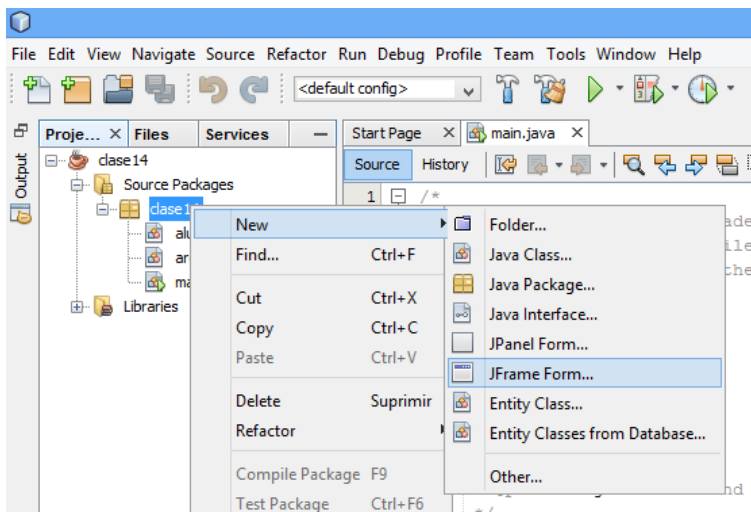


JAVA SWING

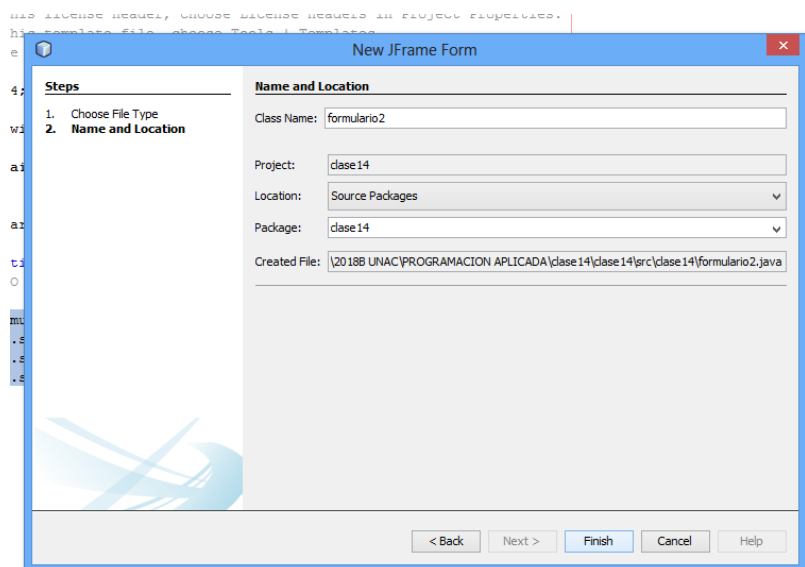
Creamos un proyecto nuevo y creamos un objeto que será de la clase JFrame:

```
import javax.swing.*;  
  
public class main {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        formulario2 nuevo= new formulario2();  
        nuevo.setVisible(true);  
    }  
}
```

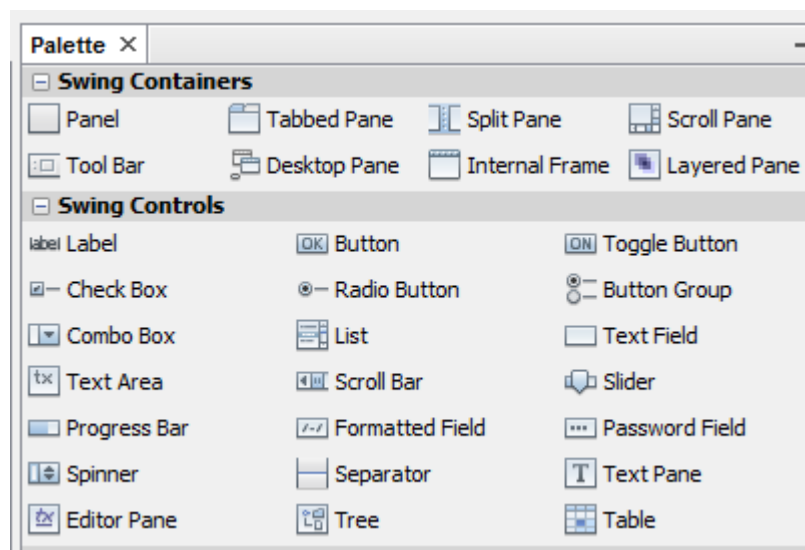
Creamos una ventana JFrame que será nuestra clase FORMULARIO2:



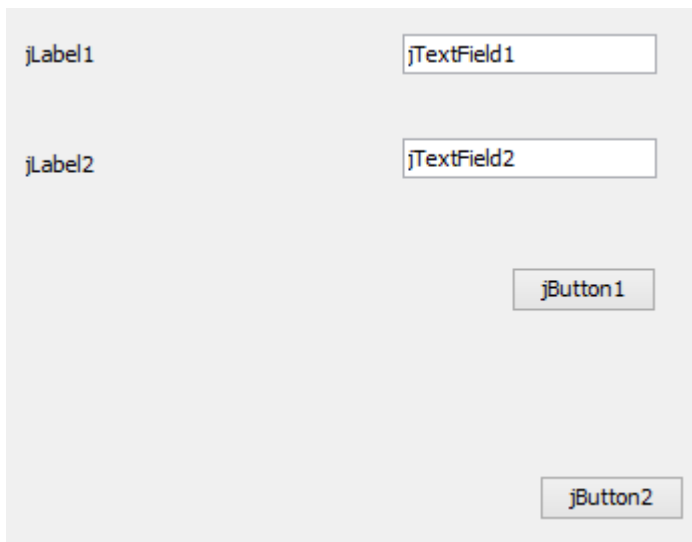
UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE INGENIERIA ELECTRONICA Y ELECTRICA



Herramientas:

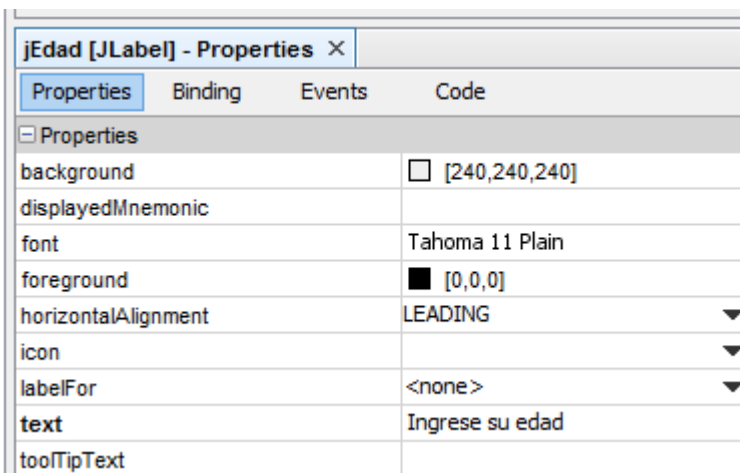
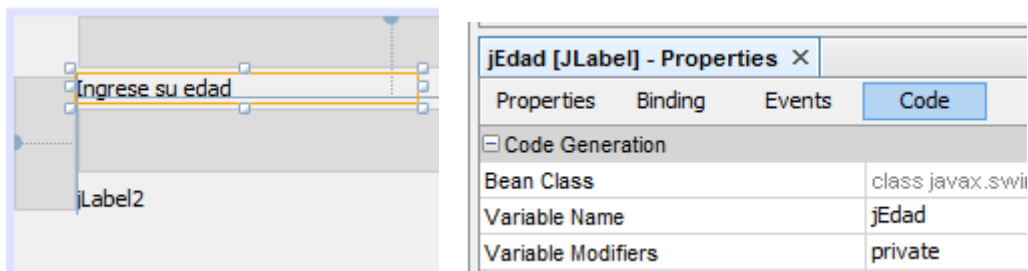


Insertamos LABELs, TEXTFIELDs, BUTTONs:

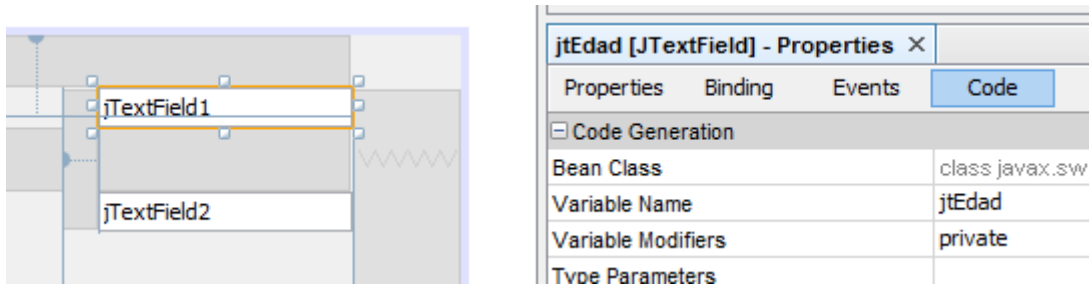


Modificamos las propiedades de los elementos

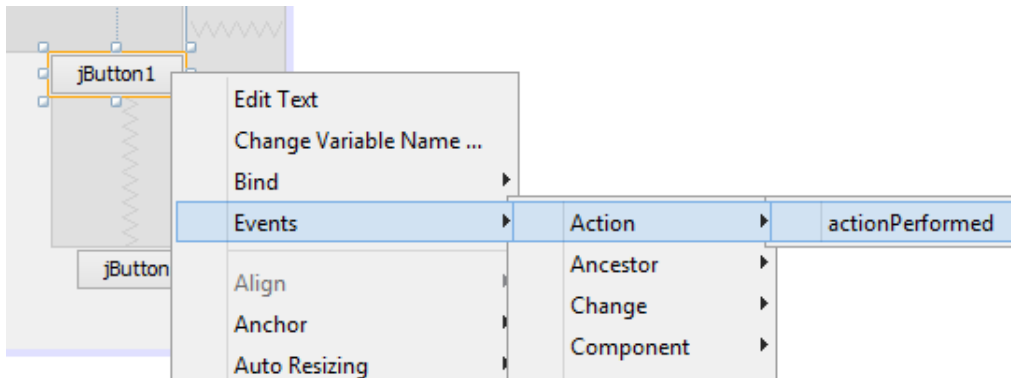
Comenzamos por el Label1:



Cambiamos el elemento TextField:



Programamos una acción:



```
private void jCalcularActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
}

```

Ingresamos el código necesario:

```
private void jCalcularActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    int numedad, numnacio;
    numedad=Integer.parseInt(jTEDAD.getText());
    numnacio=2018-numedad;
    jTNACIO.setText(Integer.toString(numnacio));
}

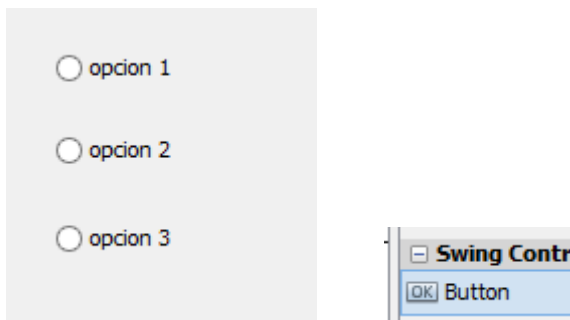
```

Programamos el segundo botón SALIR:

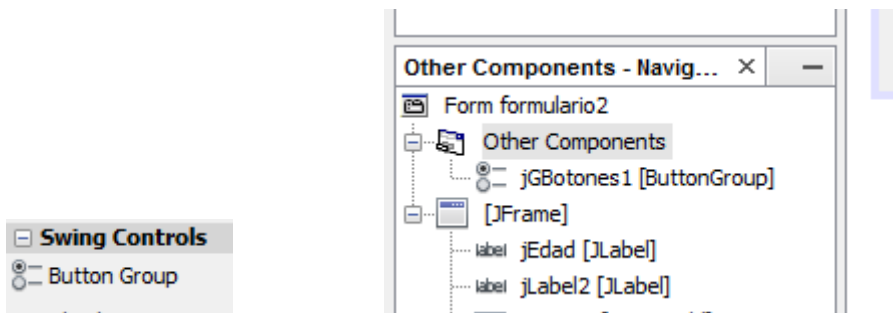
```
private void jBSALIRActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    this.setVisible(false);  
    System.exit(0);  
}
```

PROBAMOS QUE NUESTRO FORMULARIO FUNCIONE BIEN.

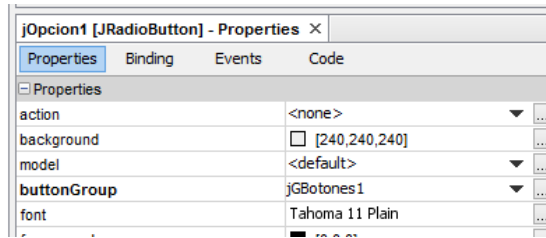
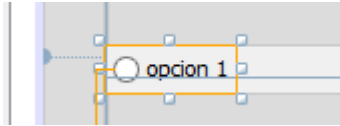
Agregamos otro elemento BOTONES:



Al agregar GRUPO DE BOTONES, no vamos a poder verlo en el Frame sino en la esquina inferior izquierda OTROS COMPONENTES:



Si queremos que cuando elijamos un botón no se pueda elegir otro, tenemos que inscribir cada botón en el grupo de botones:



Ingrese su edad

Fecha que nacio

☐ opcion 1

☐ opcion 2

☒ opcion 3

si elegimos la opción 3, no se puede elegir ni la 1 ni la 2.

EJERCICIO

1. Implemente una operación distinta para cada opción.
2. Agregue al formulario 3 objetos más, de distinto tipo y utilícelos dentro de su programa.