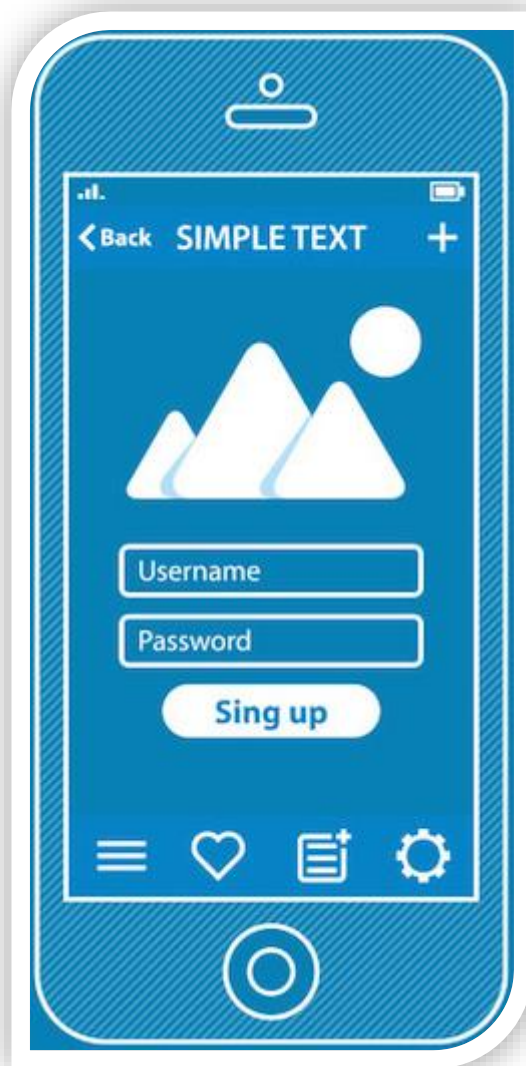


# Diseño de Interfaces de Usuario



**Nombre:** Zabai Armas Herrera

**Curso:** 4º

## Práctica 4. LayeredPane y Scroll.

### Gestión de Profundidad con LayeredPane e Imágenes con Scroll

Base:

- Inicialmente he creado todos los componentes necesarios para las tareas, seguido de los eventos para su correcta funcionalidad. Para terminar estudiando el código intentando mejorarlo en aspectos como la repetición de código, más funcionalidades presentadas en el apartado de mejoras y mi propio entendimiento del mismo.

Mejoras:

*Tarea 1:*

- Refresco instantáneo del texto que indica la capa activa al hacer click en alguna de ellas. Esto se debe a que al hacer click en una capa se llama a un método que contiene ciertas instrucciones que se hacían en otros eventos, de esta manera se evita la repetición de código.

```
private int updateText(JPanel panel){
    int layer = Layers.getPosition(panel);
    ActiveLayer.setText(String.valueOf(layer));
    return layer;
}
```

*Tarea 2:*

- Gracias a un array de Strings con las rutas de las imágenes y un simple índice, cada vez que se presiona la flecha izquierda o derecha del teclado se activa un evento. Este actualiza el índice y vuelve asignar el icono, permitiendo cambiar la imagen.

```
private void formKeyPressed(java.awt.event.KeyEvent evt) {
    // TODO add your handling code here:
    if(evt.getKeyCode() == KeyEvent.VK_RIGHT && index < images.length-1) index++;

    if(evt.getKeyCode() == KeyEvent.VK_LEFT && index > 0) index--;

    Image.setIcon(new javax.swing.ImageIcon(getClass().getResource(images[index])));
}
```

## Capturas:

