

## DESEÑO DE INTERFACES

### CREACIÓN DE ELEMENTOS BÁSICOS DE UI

**Actividad 1: Crear una ventana básica.** Crea una ventana con un botón que, al ser presionado, muestre un mensaje en la consola.

**Actividad 2: Ventana con múltiples botones.** Crea una ventana que tenga dos botones: uno que diga "Aceptar" y otro que diga "Cancelar". Al hacer clic en el botón "Aceptar", se debe mostrar el mensaje "Aceptado", y al hacer clic en "Cancelar", se debe mostrar "Cancelado".

**Actividad 3: Interfaz con campos de texto.** Crea una ventana con un campo de texto donde el usuario pueda escribir su nombre y un botón. Al hacer clic en el botón, debe mostrar en la consola el nombre que el usuario ha introducido.

**Actividad 4: Uso de etiquetas y campos de texto.** Crea una interfaz que tenga dos campos de texto: uno para el nombre y otro para el apellido. Al hacer clic en un botón "Enviar", debe mostrar un saludo personalizado en la consola con el nombre completo.

**Actividad 5: Uso de cuadros de diálogo (JOptionPane).** Crea una ventana con un botón que, al ser presionado, muestre un cuadro de diálogo pidiendo al usuario que ingrese su edad. Luego, debe mostrar otro cuadro de diálogo con la edad ingresada.

**Actividad 6: Menú desplegable (JComboBox).** Crea una interfaz que tenga un menú desplegable con opciones para elegir un color (por ejemplo: "Rojo", "Verde", "Azul"). Al seleccionar un color, muestra el color seleccionado en la consola.

**Actividad 7: Campo de contraseña (JPasswordField).** Crea una interfaz con un campo de texto para el nombre de usuario y un campo de contraseña. Al hacer clic en el botón "Iniciar sesión", muestra en la consola el nombre de usuario y la contraseña ingresada (la contraseña puede ser simplemente leída como texto).

**Actividad 8: Radio Buttons (JRadioButton).** Crea una interfaz con un grupo de tres botones de opción (radio buttons) que representen opciones de pago: "Tarjeta de Crédito", "PayPal", y "Transferencia Bancaria". Al seleccionar una opción y hacer clic en un botón de "Confirmar", muestra en la consola la opción seleccionada.

**Actividad 9: Checkbox (JCheckBox).** Crea una interfaz con tres casillas de verificación (checkboxes) que representen opciones de toppings para una pizza: "Queso Extra", "Pepperoni", y "Aceitunas". Al hacer clic en el botón "Ordenar", muestra en la consola los toppings seleccionados.

**Actividad 10: Menú de barra (JMenuBar y JMenu).** Crea una interfaz que tenga un menú en la barra superior con dos opciones: "Archivo" y "Edición". En "Archivo",

agrega un submenú "Abrir" y "Guardar". Al seleccionar una de estas opciones, muestra el texto correspondiente en la consola.

**Por último crea una ventana que tenga un elemento seleccionador entre las diferentes actividades y un botón que permita ejecutar la actividad seleccionada.**

Documentación a entregar (carpeta comprimida con los diferentes archivos .java):

APELLIDO1\_APELLIDO2\_NOMBRE\_Elementos\_Básicos\_IU.zip