

DESEÑO DE INTERFACES

PRUEBA – EDITOR DE TEXTO

Diseña un editor de texto básico en Java utilizando **Swing**. El editor permitirá al usuario escribir texto en un área de texto, guardar el contenido en un archivo y cargar contenido de un archivo existente. Incluirá un menú con opciones para abrir archivos, guardar archivos y salir del programa.

REQUISITOS:

1. Interfaz gráfica (GUD):

- Utiliza **Swing** para la interfaz gráfica.
- El editor debe incluir los siguientes componentes:
 - Un **JTextArea** grande donde el usuario pueda escribir el texto.
 - Un **JScrollPane** para permitir el desplazamiento si el texto excede el tamaño visible del área.
 - Un **JMenuBar** en la parte superior con las siguientes opciones:
 - **Archivo** (menú principal):
 - **Abrir**: Abre un archivo de texto desde el sistema de archivos utilizando `JFileChooser` y muestra su contenido en el `JTextArea`.
 - **Guardar**: Guarda el contenido del `JTextArea` en un archivo de texto utilizando `JFileChooser`.
 - **Salir**: Cierra la aplicación.

2. Comportamiento del editor:

- **Abrir archivo**: Utiliza `JFileChooser` para seleccionar un archivo de texto (.txt). Al seleccionar un archivo válido, su contenido se cargará en el área de texto.
- **Guardar archivo**: Utiliza `JFileChooser` para guardar el contenido del área de texto en un archivo. Si el archivo ya existe, se sobrescribirá.
- **Salir**: Finaliza la aplicación.
- El editor debe manejar archivos de texto plano y asegurarse de que el programa siga funcionando incluso si el usuario cancela la acción de abrir o guardar archivos.

3. Funcionalidades adicionales (opcional):

- Mostrar un **diálogo de confirmación** antes de cerrar la aplicación si hay cambios sin guardar.
- Hacer que el menú sea fácil de usar y accesible para el usuario mediante atajos de teclado.

4. Consideraciones adicionales:

- Usa un **layout sencillo** para acomodar el área de texto con un diseño que permita la redimensión de la ventana.
- Implementa **manejo de excepciones** para gestionar errores al abrir o guardar archivos, como archivos no encontrados o problemas de permisos.

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

APELLIDO1_APELLIDO2_NOMBRE_Editor_de_texto.zip