

## ACTIVIDAD 1

Para entrar en el diseño gráfico de componentes con Swing/awt en Netbeans basta con crear un fichero de tipo "JFrame Form" en la raíz del proyecto. El nombre sigue el patrón DI\_Tx\_Ay (Desarrollo interfaces, Tema x, Actividad y).

Este fichero autogenerado contiene:

- **initComponents()**: esta función es la que recoge y aplica los parámetros que modificamos en la pestaña Design. Este código no es editable.
- **main()**: Configura el lookAndFeel de la aplicación y crea una instancia modificando su visibilidad a true
- **Declaración de variables**: Atributos que son componentes de la UI.
- **Eventos**: Obtienen el input del usuario.

En esta actividad manejaremos un único evento, en el cual se leerá el valor de `(jTextField1)` y de ser diferente al predefinido generará el saludo.

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    String mssg = "";  
    if (this(jTextField1.getText().equals("Nombre"))){  
        mssg = "Introduzca su nombre";  
    }else{  
        mssg = "Hola " + this(jTextField1.getText()) + "!";  
    }  
    JOptionPane.showMessageDialog(this,mssg);  
}
```

Otra línea adicional se encuentra en el constructor y esta nos permite seleccionar la posición del JFrame al iniciar la aplicación (al ser `null` se localiza en el centro de la pantalla).

```
public DI_T1_A1() {  
    initComponents();  
    this.setLocationRelativeTo(null);  
}
```

