

UNIDAD 12

PROGRAMACIÓN GRÁFICA

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

**PROGRAMACIÓN
CFGS DAW**

Paco Aldarias
paco.aldarias@ceedcv.es
Curso 2020/2021
12/03/21 16:22:52

UD12. PROGRAMACIÓN GRÁFICA

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Todas las unidades anteriores. Es importante tener todas las bases de programación vistas hasta ahora bien asentadas y comprendidas.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad es aprender a crear aplicaciones gráficas sencilla utilizando la librería gráfica Swing de Java.

3. CONTENIDOS

1. Introducción
2. Crear una aplicación Swing con Netbeans
3. Jerarquía de componentes
4. JFrame
5. Eventos
6. Componentes
7. Cuadros de diálogo JOptionPane
8. Ejemplo de aplicación gráfica

4. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes, os recomendamos que realicéis la totalidad de los ejercicios, aunque como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada tema son voluntarios y no evaluables.

Recordad que debéis intentar realizar los ejercicios solos, y cuando os atasquéis mirad los foros, y entended el por qué.

No hay actividad evaluable en este tema.

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. NOTA: Esta es una obra derivada de la obra original realizada por Carlos Cacho, Raquel Torres, Lionel Tarazon, Fco. Javier Valero .