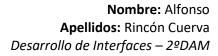
# PRÁCTICA 4

Alfonso Rincón Cuerva 2º DAM Desarrollo de Interfaces







# ÍNDICE

ACTIVIDAD 1	1
FUNCIONAMIENTO	2
EXPLICACIÓN	2
ACTIVIDAD 2	3
FUNCIONAMIENTO	4
EXPLICACIÓN	4
ACTIVIDAD 3	6
FUNCIONAMIENTO	7
EXPLICACIÓN	7
ACTIVIDAD 4	8
FUNCIONAMIENTO	9
EXPLICACIÓN	9
BIBLIOGRAFÍA	11

## Generar números aleatorios.

```
Archivo Edición Formato Ver
                                                                                                                              Alfonso Rincón Cuerva 2ºDAM
                                                                                                                             Windows (CRLF) UTF-8
        * @author Alfonso
        ı
                    @SuppressWarnings("unchecked")
                   П
                            /* Create and display the form */
java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
   public void run() {
        new GenerarNumeros().setVisible(true);
jLabelResultado.setText(Integer.toString(numeroRandom));
187
                                                                                                                                      ■ *Sin titul... – □ ×
                                                                                                                                       Archivo Edición Formato Ver
                            /* Create and display the form */
java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
    public void run() {
        new GeneranNumeros().setVisible(true);
    }
                                                                                                                                       Alfonso Rincón Cuerva 2ºDAM
                   // Variables declaration - do not modify
private javax.swing.ButtonGroup buttonGroup!;
private javax.swing.JButton jButtonGenerar;
private javax.swing.JLabel jlabell;
private javax.swing.JLabel jlabelResultado;
private javax.swing.JBaelisButton jRadioButton0al00;
private javax.swing.JBaelisButton jRadioButton0al00;
private javax.swing.JBaelisButton jRadioButton0al00;
private javax.swing.JBaelisButton jRadioButton0al00;
                    private javax.swing.JRadioButton jRadioButton100a200;
private javax.swing.JRadioButton jRadioButton200a500;
// End of variables declaration
```





## **FUNCIONAMIENTO**

Este programa genera números aleatorios siguiendo diferentes rangos, los cuales se podrán definir utilizando un CheckBox. Encontramos 3 opciones:

- Números del 1 al 100
- Números del 100 al 200
- Números del 200 al 500

# **EXPLICACIÓN**

Para empezar, se agregan los diferentes elementos al jFrame para poder crear la interfaz. En ese caso añadiremos los siguientes:

- 3 RadioButtons, los cuales se relacionaremos entre sí con un RadioGroup.
- 2 jLabel, utilizando uno como título, y otro para poder escribir el resultado
- Un botón, para mostrar el resultado una vez seleccionada una opción



Una vez agregados los elementos, se les dan sus respectivos estilos. Esta vez se le añade un estilo de Modo Oscuro. En el Constructor, después del initComponents(), se deshabilitan 2 propiedades del botón, para evitar que su color sea diferente cuando no está siendo pulsado, así tendrá siempre el mismo color y opaco.

Es el momento de empezar a programarlos para que estos sean funcionales. En el método de jButtonGenerarActionPerformed, el cual es el método del evento que se produce al pulsar en el botón jButtonGenerar.

Aquí verificaremos cual es el RadioButton que se ha pulsado mediante diferentes condicionales. Esto lo logramos utilizando la función isSelected(), que es un booleano el cual permite verificar si el elemento en cuestión está seleccionado o no. También se declara un entero llamado numeroRandom, el cual tiene la función de generar un número según el rango de cada uno de estos RadioButtons.

Una vez realizado esto, es el momento de imprimir por pantalla el número generado. Utilizaremos el jLabelResultado como contenedor para escribir el número, y a este se le introducirá el numeroRandom.





Ingresar palabras a una lista (jList). Si la palabra comienza con vocal colocarla en la lista de vocales, en caso contrario ingresarla a la lista de consonantes. Validar que exista una palabra ingresada en el campo de texto para ingresar y no sea un número, por ejemplo.

```
Archivo Edición Formato Ver
          ozt java.util.ArrayList;
ozt javax.swing.DefaultListModel;
ozt javax.swing.JOptionPane;
                                                                                                                 Alfonso Rincón Cuerva 2ºDAM
                                                                                                              Windows (CRLF) UTF-8
* @author Alfonso
          private DefaultListModel<String> modelVocales;
private DefaultListModel<String> modelConsonantes;
                                                                                                           ■ *Sin titul... - □ ×
                                                                                                              Archivo Edición Formato Ver
                                                                                                            Ayuda
Alfonso Rincón Cuerva 2ºDAM
                 ate boolean esVocal(String palabra) {
return palabra.matches("[aeiouAEIOUáéid
                                                                                                             Windows (CRLF) UTF-8
                ate void jButtonIngresarActionFerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
if('jTextFieldFalabra.getText().toString().isEmpty()) (
String palabra=jTextFieldFalabra.getText();
// Vaciamos el input
jTextFieldFalabra.setText("");
                            // Condicionales, para ver si empirez po

if(eWocal(letra)) {

// Se agreça cada palabra al modelo

modelVocales.addFlement(palabra);

// Se inserta el modelo en la lista

jListVocales.setModel(modelVocales);

} else {

model construcción
                                                                                                              Archivo Edición Formato Ver
                                                                                                              Ayuda
Alfonso Rincón Cuerva 2ºDAM ^
                                                                                                               Windows (CRLF) UTF-8
                /* Create and display the form */
java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
   public void run() {
        new CategorizarPalabras().setVisible(true);
   }
```





```
| 122 | 133 | 144 | 155 | 156 | 157 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158 | 158
```

## **FUNCIONAMIENTO**

En esta aplicación, podemos ingresar diferentes palabras, las cuales serán identificadas y se ingresarán en 2 listas distintas. En la lista izquierda, tendremos todas las palabras que empiezan por vocales, mientras que en el derecho estarán las que empiezan por consonantes. El programa también verificará que estas sean palabras, ya que no se permitirán caracteres como números, por ejemplo.

# **EXPLICACIÓN**

Esta aplicación está formada por un jFrame, el cual tendrá distintos componentes:

- 3 jLabel, los cuales tendrá textos indicativos.
- 1 jTextField, que será donde el usuario introducirá las palabras
- 1 botón, el cual el usuario pulsará una vez escrita la palabra, para poder introducirla a su respectiva lista.
- 2 jList, que serán las listas donde se ingresarán las palabras



Les daremos estilos. En este caso, el fondo será gris, destacando el botón, el cual será de un color azul. El botón tendrá un cursor de mano, para cuando el usuario pase el ratón por encima suyo sepa que se puede pulsar en ese botón. Además, el jTextField tendrá un toolTipText, para que, al poner el cursor por encima, un texto indique al usuario que acción debe realizar en este.

Declaramos 2 DefaultListModel de tipo String dentro de la clase, dentro de los cuales iremos insertando cada palabra. Los inicializaremos más tarde dentro del Constructor.

Se crean 2 métodos booleanos para verificar que cada palabra insertada por el usuario, sea de hecho una palabra, y para verificar si esta empieza por una vocal o no. Para ello, se utiliza la función .matches, la cual nos permite verificar caracteres dentro de un elemento.





Ya con todo esto creado, podemos empezar la funcionalidad del programa. En el método de Click del botón jButtonIngresar empezamos el programa.

- 1. Primero se verifica que haya algo escrito dentro del TextField, ya que si está vacío, el programa no hará nada.
- 2. Se crea un String que tendrá el valor de la palabra insertada, y se vacía el TextField.
- 3. Ahora verificamos que sea una palabra, y si lo es, se obtiene su primera letra utilizando el String letra. En caso de que no sea una palabra, se despliega una diálogo.
- 4. Se utilizan condicionales para ver si esa letra inicial es una vocal o una consonante, mediante el método esVocal. Según el resultado, esta se insertará en una lista u en otra. Para insertarla en el model se usa el método .addElement, y luego .setModel, para insertar este modelo dentro de la jList.





Se debe ingresar las palabras a un ArrayList. Validar:

- La palabra debe tener un largo de 10 caracteres como máximo
- Debe existir una palabra en el campo de texto antes de ingresarla

Mostrar palabras en una tabla (jTable). Si no existen palabras ingresadas debe indicarlo con un mensaje.

```
#Sin titul... − □ ×
                                                                                                                                                                                       Alfonso Rincón Cuerva 2ºDAM
                                                                                                                                                                                      Windows (CRLF) UTF-8
public ArrayListPalabras() {
   palabras=new ArrayList<String>();
   initComponents();
  private boolean esPalabra (String palabra) {
    return palabra.matches("[a-zA-ZáéióúÁÉÍÓÚ]+");
                                                                                                                                                                                          Archivo Edición Formato Ver
                                                                                                                                                                                          Ayuda
Alfonso Rincón Cuerva 2ºDAM
    private void jButtonIngresarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
   if(!]TextFieldPalabra.getText().toString().isEmpty()) {
      String palabra=]TextFieldPalabra.getText();
      jTextFieldPalabra.setText(");
      // Verificar que sea una palabra
                                                                                                                                                                                 #Sin titul... − □ ×
                                                                                                                                                                                 Archivo Edición Formato Ver
       /* Create and display the form */
java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
   public void run() {
        new ArrayListPalabras().setVisible(true);
   }
```





## **FUNCIONAMIENTO**

En este programa se ingresarán palabras en un ArrayList. Se pondrán dentro del input de texto, y se pulsará en el botón ingresar, para ingresarlas dentro de este ArrayList. Si pulsamos en el botón Mostrar, estas palabras aparecerán escritas dentro de la tabla de abajo. Las palabras no pueden tener más de 10 caracteres.

# **EXPLICACIÓN**

Para empezar, se agregan los diferentes elementos al jFrame para poder crear la interfaz. En ese caso añadiremos los siguientes:

- 1 jLabel, para especificar que se debe insertar una palabra.
- 1 ¡TextField, donde el usuario podrá escribir su palabra.
- 2 botones. jButtonIngresar permitirá agregar las palabras dentro del ArrayList. El botón jButtonMostrar, pondrá todas estas palabras dentro de la jTable.
- 1 jTable, que será donde aparecerán las palabras del ArrayList.

Una vez agregados los elementos, se les dan sus respectivos estilos. Le pondremos un borde de 1px negro a los elementos, y los botones serán de color verde y rojo.

Se declara un ArrayList de palabras en la clase, y se inicializa posteriormente dentro del Constructor.

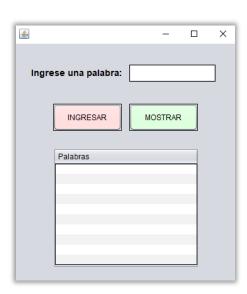
Se vuelve a crear una función esPalabra, la cual nos verificará si el String insertado por el usuario es una palabra o no.

En la función de Click ¡ButtonIngresarActionPerformed, haremos lo siguiente:

- verificaremos que el jTextField no esté vacío. Si no lo está, se creará un String con el valor de esta palabra.
- 2. Se vacía el contenido del ¡TextField
- Se crean más condicionales para verificar que sea palabra utilizando el método creado anteriormente. En caso de que no lo sea, se desplegará un dialog.
- Se verificará que la palabra tenga menos de 10 caracteres. Si lo cumple, se añadirá dentro del ArrayList. En caso de que no lo sea, se desplegará un dialog.

Ahora, en la función del botón mostrar, se hará lo siguiente:

- 1. Se crea un DefaultTableModel, el cual hará referencia al jTable creado.
- 2. Pondremos el rowCount a 0, para empezar a agregar palabras desde la fila 0.
- 3. Mediante un for Each, se insertarán todas las palabras del ArrayList en la tabla.







Permitir responder 4 preguntas y mostrar cada respuesta del usuario al hacer clic en el botón mostrar, además, debe indicarse si la respuesta está bien o mal (label con texto valor).







```
/* Create and display the form */
java.avt.PventQueue.invokelater(new Runnable() {
    public void rund ()
    new PreguntasYRespuestas().setVisible(true);
}

// Variables declaration - do not modify
private javax.swing.ButtonGroup buttonGroupPregunta;
private javax.swing.ButtonGroup buttonGroupPregunta;
private javax.swing.ButtonGroup buttonGroupPregunta;
private javax.swing.ButtonGroup buttonGroupPregunta;
private javax.swing.JubiconGroupPregunta;
private javax.swing.JoheckBox jCheckBox, atuto;
private javax.swing.JoheckBox jCheckBox java;
private javax.swing.JoheckBox jCheckBox jcheckBox java;
private javax.swing.JoheckBox jCheckBox java;
private javax.swing.JoheckBox jCheckBox jcheckBox javax.swing.JoheckBox jcheckBox jcheck
```

#### **FUNCIONAMIENTO**

Este programa consiste en un cuestionario con 4 preguntas, 3 de las cuales solo permiten 1 respuesta, 1 una permite varias. Una vez respondido, se dirá al usuario si ha acertado o no.

# **EXPLICACIÓN**

Para empezar, se agregan los diferentes elementos al jFrame para poder crear la interfaz. En ese caso añadiremos los siguientes:

- Varios jLabel, los cuales servirán tanto para mostrarnos la pregunta, como la puntuación.
- Un botón, para mostrar el resultado de las respuestas.
- 4 RadioButtons para las primeras 3 preguntas.
- 4 CheckBoxes para la última pregunta.

Una vez agregados los elementos se les darán estilos. En el Constructor, haremos que la ventana de la aplicación no se pueda ampliar. La interfaz tendrá un color azul claro, además de los colores del texto dependiendo de la respuesta a la pregunta:

Respuesta correcta: VERDERespuesta incorrecta: ROJO

 Solo se han seleccionado algunos CheckBoxes correctos: NARANJA



Pondremos toda la funcionalidad del programa dentro del método del botón. Primero, se crea un nuevo color verde oscuro.

Se crean condicionales para las tres primeras preguntas, en las cuales se verifica si la opción correcta ha sido seleccionada o no. En caso de que sí, se pondrá el texto BIEN de color verde en el jLabelValor (con su respectivo número de pregunta). En caso contrario, el texto MAL en rojo.





Para los CheckBoxes de la última pregunta, se crean varias condicionales:

- Una para verificar que se hayan seleccionado todas las respuestas correctas
- Otra para verificar que se hayan seleccionado al menos 2 correctas. En caso de que 1 sea incorrecta, estará mal.
- Otra para verificar que se haya seleccionado al menos 1 correcta.

En caso de que no se hayan seleccionado todas las correctas, se pondrá el texto REGULAR de color naranja.





# **BIBLIOGRAFÍA**

Candil Rodríguez, R. G. (2024). Práctica 4: Desarrollo de interfaces. IES Ribera del Tajo.