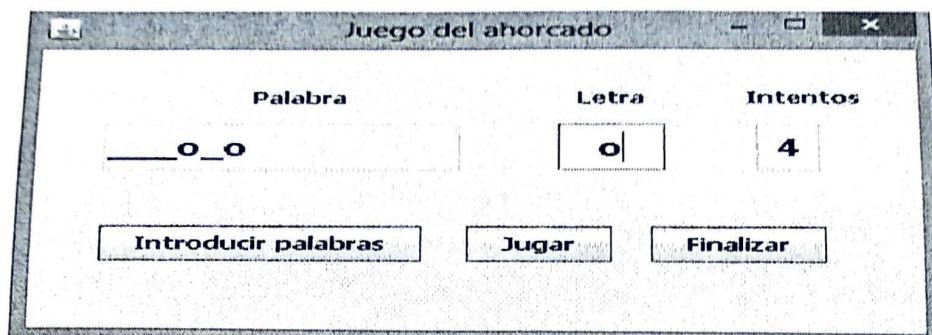


EXAMEN FINAL DE PROGRAMACIÓN.

1. Diseñad el siguiente GUI en Java, para jugar al **ahorcado**:



con el siguiente comportamiento:

- Cuando se pulse el botón **Introducir palabras** nos mostrará la siguiente ventana de diálogo (modal) que nos permitirá introducir cuantas palabras deseemos, almacenándolas en un objeto **Colección** (*Vector*, *ArrayList*...). (1 pto)



- Cuando se pulse el botón **Jugar**, comenzará una nueva partida. Para ello extraerá una nueva palabra, aleatoriamente, de la **Colección**, y mostrará en el *TextField* **Palabra** tantos guiones como caracteres tenga la palabra. También inicializará el número de intentos a 5, mostrándolos en el *TextField* correspondiente. Ambos *TextField* serán no editables. (1.5 pts)
- Cada vez que introduzcamos un carácter en el *TextField* **Letra** deberá borrar el carácter que hubiera, mostrando únicamente el nuevo carácter. Al mismo tiempo deberá buscar dicho carácter en la palabra sustituyendo el guión por el carácter en cada coincidencia. También deberá decrementar el nº de intentos mostrándolos en el *TextField* correspondiente, siempre que dicho carácter no esté contenido en la palabra a buscar. Este proceso se repetirá hasta que acertemos la palabra o se agoten el nº de intentos. En cualquier caso mostrará una ventana de diálogo (modal) con el mensaje que corresponda. Finalmente mostrará otra ventana de diálogo (modal) preguntándonos si deseamos volver a jugar. En caso negativo finalizará la aplicación. En caso afirmativo comenzará una nueva partida. (1.5 pts)

2. Dada la Base de Datos **Alumnos** diseñad el siguiente GUI, con el siguiente comportamiento:

Estadística notas de una Asignatura

Selección asignatura/evaluación

Curso: 1 DAW Asignaturas: Programación

Evaluación: Evaluación 1 Evaluaciones: ☒ Todas ☐ Una

Estadística notas

	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación	Evaluación Final
Sobresalientes	100.0 %	0.0 %		
Notables	0.0 %	50.0 %		
Bienes	0.0 %	0.0 %		
Suficientes	0.0 %	50.0 %		
Insuficientes	0.0 %	0.0 %		
Total alumnos	4.0	4.0		

Consultar Salir

- Inicialmente se cargará en el *jComboBoxCursos* todos los cursos y en el *jComboBoxEvaluaciones* todas las evaluaciones que hayan sido evaluadas (tengan notas). (1 pto)
- Cada vez que se seleccione un nuevo curso deberá actualizar el *jComboBoxAsignaturas* con las asignaturas de ese curso. (0.5 pts)
- Cada vez que se seleccione **Todas** o **Una** evaluación deberá actualizar el *jTable* con la evaluación seleccionada o con todas las evaluaciones según sea el caso. (0.5 puntos)
- Cada vez que seleccionemos en el *jComboBoxEvaluaciones* una evaluación deberá actualizar el *jTable* con esa evaluación seleccionada, siempre y cuando estemos en el modo **Una** evaluación. En caso de que estemos en el modo **Todas** no hará nada.
- Cuando se pulse **Consultar** comprobará la opción seleccionada acerca de las evaluaciones. (0.5 pts)
- En el caso de que esté seleccionada **Una** deberá visualizar en el *jTable* correspondiente el porcentaje de alumnos del **curso**, **asignatura** y **evaluación** seleccionados, que tienen sobresaliente, notable... (1.5 pts)
- En el caso de que se seleccionen **Todas** visualizará en dicho *jTable* la estadística de notas de los alumnos del curso y asignatura seleccionados para todas las evaluaciones que hayan sido evaluadas (tengan nota). (2 pts)

Nota: el primer ejercicio puntúa 4 puntos y el segundo 6 puntos. Tiempo máximo 3 horas.