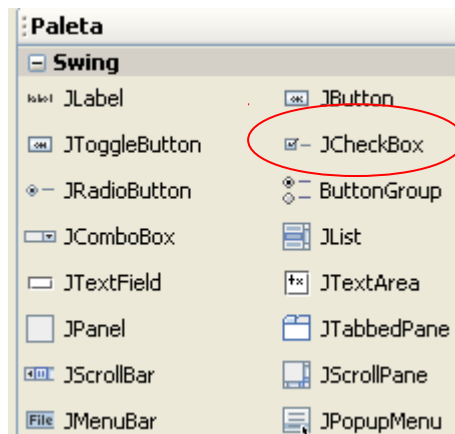
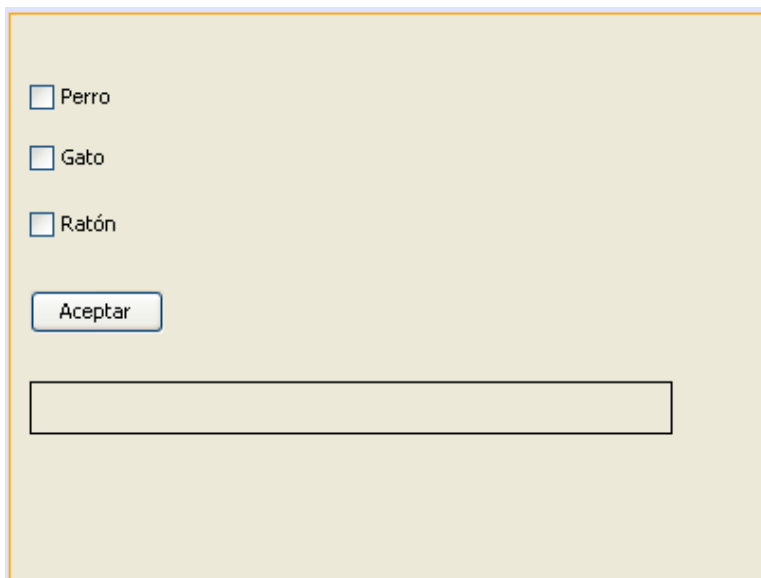


EJERCICIO GUIADO. JAVA: CUADROS DE VERIFICACIÓN

1. Realiza un nuevo proyecto.
2. En la ventana principal debes añadir lo siguiente:
 - a. Un botón “Aceptar” llamado btnAceptar.
 - b. Una etiqueta con borde llamada etiResultado.
3. Añade también tres cuadros de verificación. Estos cuadros son objetos del tipo JCheckBox.



4. Añade tres JCheckBox y cambia el texto de ellos, de forma que aparezca “Perro”, “Gato” y “Ratón”.
5. Debe cambiar el nombre de cada uno de ellos. Se llamarán: chkPerro, chkGato, chkRaton.
6. La ventana tendrá el siguiente aspecto cuando termine:

A screenshot of the final GUI window. It has a light beige background. On the left side, there are three vertically stacked checkboxes, each followed by a label: 'Perro', 'Gato', and 'Ratón'. Below these is a button labeled 'Aceptar'. At the bottom of the window is a large, empty rectangular text area.

7. El programa debe funcionar de la siguiente forma:

Cuando el usuario pulse aceptar, en la etiqueta aparecerá un mensaje indicando qué animales han sido “seleccionados”. Para ello hay que programar el evento *actionPerformed* del botón Aceptar. En ese evento añade el siguiente código:

```
String mensaje="Animales elegidos: ";
if (chkPerro.isSelected()) {
    mensaje=mensaje+"Perro ";
}

if (chkGato.isSelected()) {
    mensaje=mensaje+"Gato ";
}

if (chkRaton.isSelected()) {
    mensaje=mensaje+"Raton ";
}

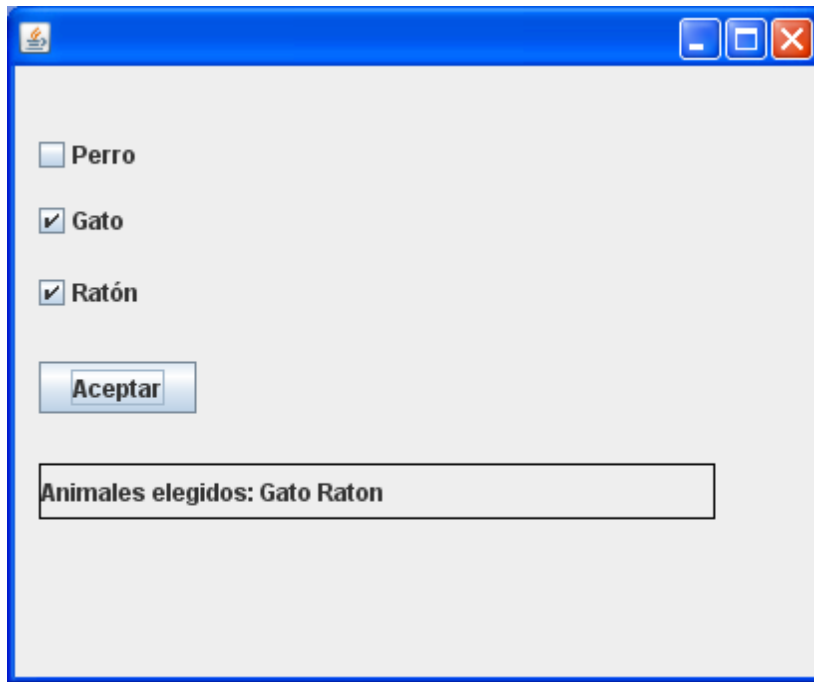
etiResultado.setText(mensaje);
```

8. Observa el código. En él se hace lo siguiente:

- a. Se crea una variable de cadena llamada *mensaje*.
- b. En esa variable se introduce el texto “Animales elegidos: “
- c. Luego, compruebo si está seleccionada la casilla de verificación *chkPerro*. Si es así concateno a la cadena *mensaje* la palabra “Perro”.
- d. Luego compruebo si está seleccionada la casilla de verificación *chkGato* y hago lo mismo.
- e. Lo mismo con la casilla *chkRaton*.
- f. Finalmente presento la cadena *mensaje* en la etiqueta *etiResultado*.

9. Observa el método *isSelected()* propio de las casillas de verificación, permiten saber si una casilla está activada o no.

10. Ejecute el programa. Seleccione por ejemplo las casillas Gato y Ratón. Al pulsar Aceptar el resultado debe ser el siguiente:



CONCLUSIÓN

Los cuadros de verificación (JCheckBox) se usan cuando quieres seleccionar varias opciones.