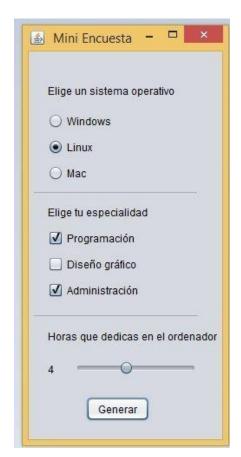
## Ejercicios de Interfaces Gráficas en Swing

- 1) Crea una miniencuesta gráfica. En ella deben existir una serie de opciones para que el usuario elija. La encuesta preguntará lo siguiente:
  - 1) Elije un sistema operativo (solo una opción, JRadioButton)
    - Windows
    - Linux
    - Mac
  - 2) Elije tu especialidad (pueden seleccionar ninguna o varias opciones, JCheckBox)
    - Programación
    - Diseño gráfico
    - Administración
  - 3) Horas dedicadas en el ordenador (usaremos un slider entre 0 y 10)

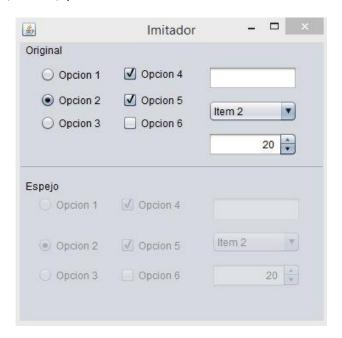
Para el slider, se recomienda usar un JLabel, que indique el valor que tiene el slider, usando el evento stateChanged. Se debe mostrar el resultado de la encuesta de la manera que el usuario prefiera.



2) Vamos a crear un imitador, como si fuera un espejo. Tendremos dos pares de conjunto de elementos separados (puedes usar un separador) y cuando nosotros pinchamos en un elemento o escribimos en un

campo, se debe cambiar el otro lado. Por ejemplo, si yo tengo un campo de texto y escribo en él, el campo de texto que es su reflejo también recibirá ese texto.

Se puede utilizar los elementos de SWING que prefieran aunque se recomienda: JTextField, JRadioButton, JCheckBox, JTextArea, JSpinner, etc. Solo se puede modificar de un lado, el otro conjunto no se puede modificar, es decir, que no es bidireccional.



4) Realizar una tabla (Jtable) utilizando un modelo de tabla que siga el concepto MVC (Java Table Model). La tabla deberá contener productos con los siguientes atributos: nombre, descripción, precio. La tabla deberá ser cargada desde un archivo, pudiéndose editar solo el precio (al editar el precio en la tabla se debe actualizar el archivo).

