

Ejercicio 3 – Super Carrusel de Fotos

Crea un programa con interfaz gráfica (ventanas) que muestre las fotos de una carpeta del disco duro. Al iniciar el programa, se deben mostrar las fotos de una ruta por defecto. Si NO hay fotos, se deberá de mostrar un mensaje de aviso. Si las hay, las debe de mostrar en un carrusel.

El usuario podrá seleccionar otra ruta introduciéndola por teclado. Si esa ruta contiene fotos, se muestran en el carrousel. Si no hay, se muestra un aviso.

El carrusel puede hacerse de varias maneras. La más sencilla consiste en una imagen y cuatro botones:

- Anterior: muestra la foto anterior
- Ir al principio: muestra la primera foto
- Ir al final: muestra la última foto
- Siguiente: muestra la siguiente foto

Los botones tendrán que habilitarse / deshabilitarse de forma adecuada.

Todo el código para acceder a las fotos deberá colocarse en la clase GestorFicheros. Todas las excepciones de GestorFicheros deberán propagarse hasta la vista.

Ejercicio 4 – Super Carrusel de Fotos Plus

Modifica el ejercicio anterior para hacer uso del componente JTree de Swing.

Ejercicio 5 – Super Carrusel de Fotos Plus Plus

Modifica el ejercicio anterior para incluir la clase GestorFicherosPlus. Esta clase extiende de GestorFicheros, que pasa a ser abstracta. A demás de eso, añade el código necesario para incluir un botón “Salvar a mi carpeta”. Este botón copiará todas las fotos del carrusel en otra ruta definida por mí.