



Camaleón
Human Computer Interaction
Research Group

Construyendo GUI – en Java

PROGRAMACIÓN INTERACTIVA

ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN



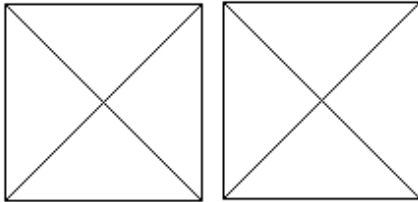
Qué debes saber al finalizar la clase!!

- ✓ *Técnica básica de reuso de código.*
- ✓ *Importancia y uso del componente JPanel*
- ✓ *Mas personalización de la ventana (JFrame)*
- ✓ *Eventos del Mouse*

Introducción a Swing



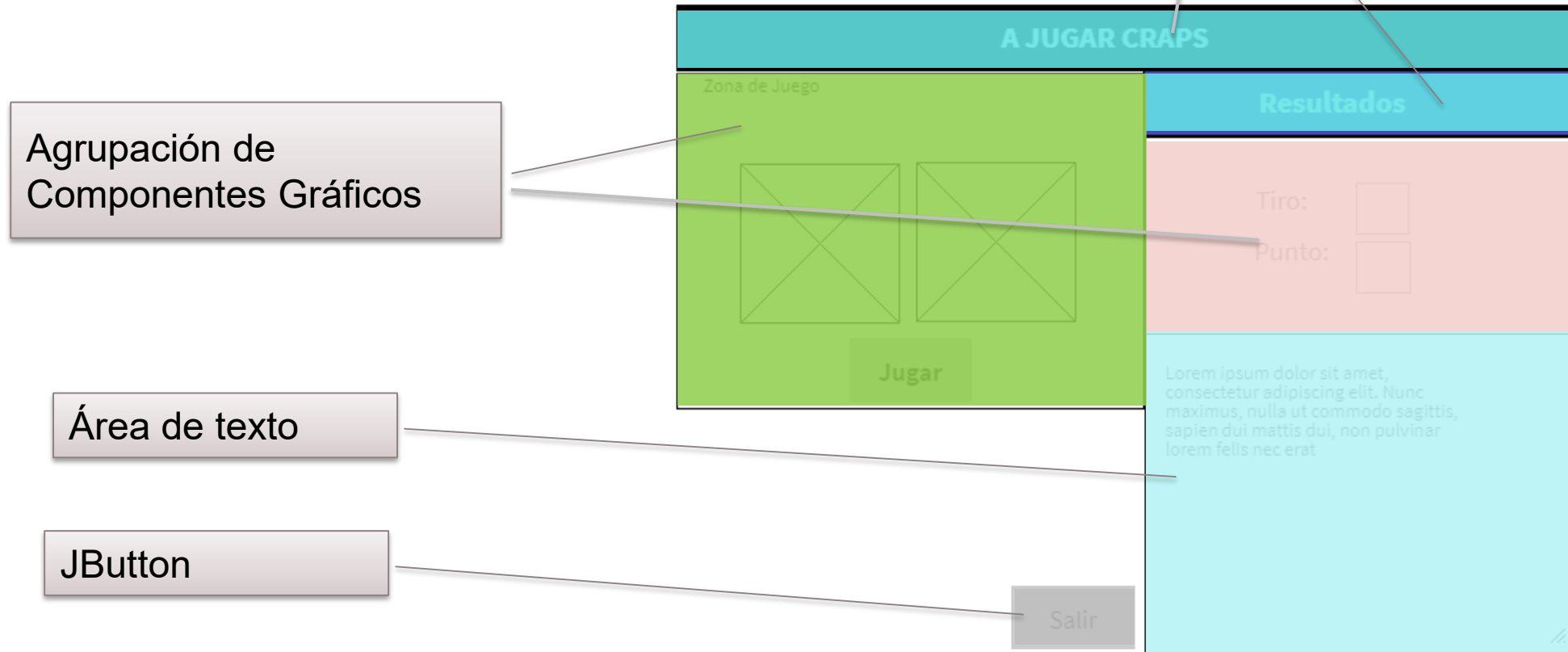
✓ **Reto: Crear esta GUI para Craps**

A JUGAR CRAPS	
<p>Zona de Juego</p> <div></div> <p>Jugar</p>	<p>Resultados</p> <p>Tiro: <input type="text"/></p> <p>Punto: <input type="text"/></p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus, nulla ut commodo sagittis, sapien dui mattis dui, non pulvinar lorem felis nec erat</p> <p>Salir</p>

Introducción a Swing



✓ **Reto: Crear esta GUI para Craps**



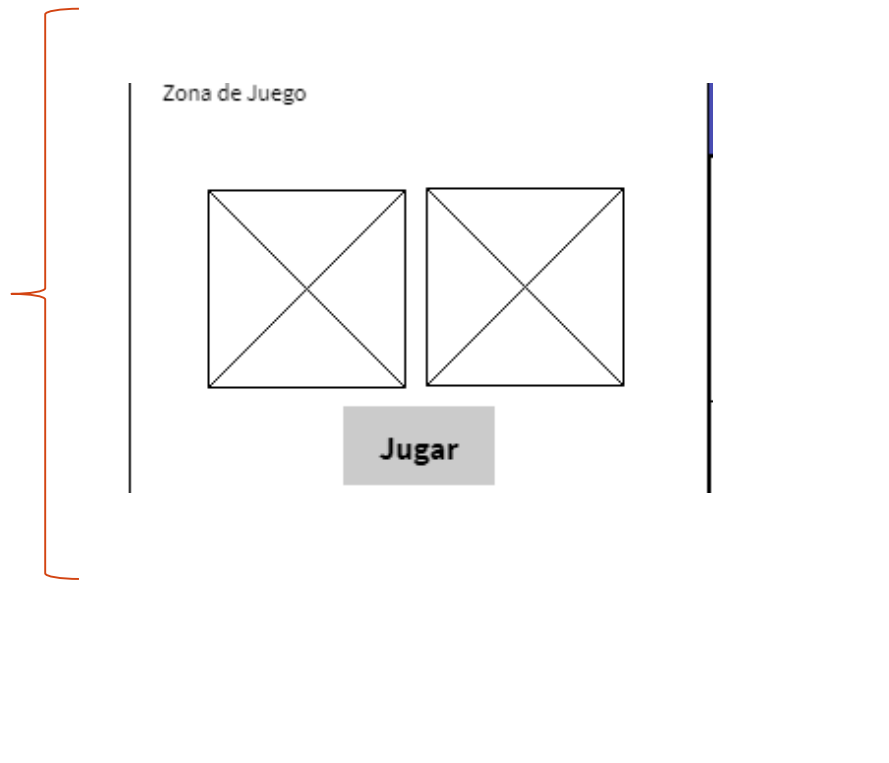


Introducción a Swing



✓ 1. Resolviendo agrupamiento de componentes

Jlabels (2)
JButton



Tiro:

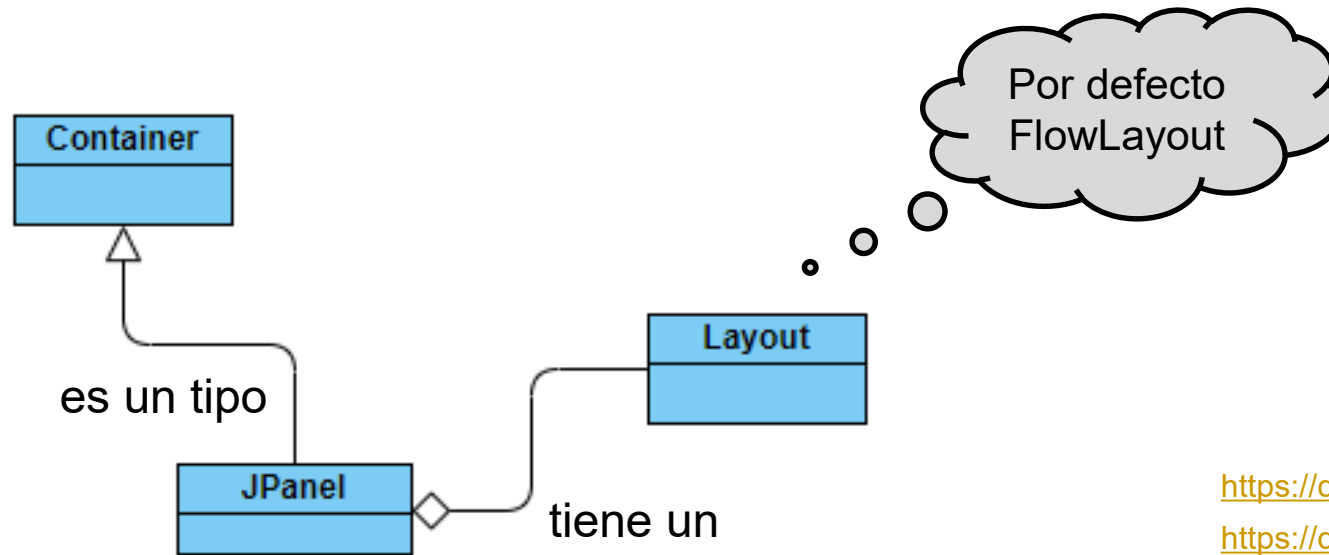
Punto:

Jlabels (2)
JTextField (2)

Introducción a Swing



✓ 1. Resolviendo agrupamiento de componentes



<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/javax/swing/JPanel.html>

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/javax/swing/JPanel.html>

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/awt/Dimension.html>

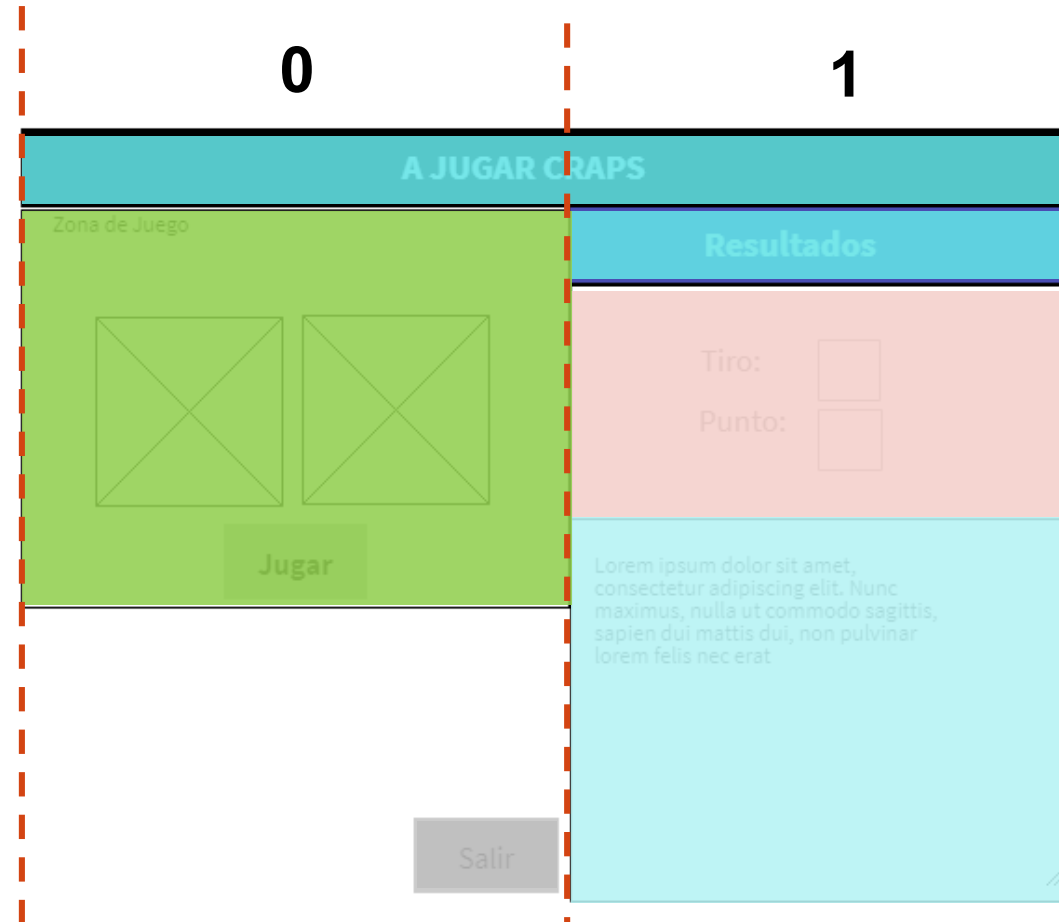
<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/awt/Color.html>



Introducción a Swing



✓ GridBagLayout



Introducción a Swing



✓ **GridBagLayout**

