

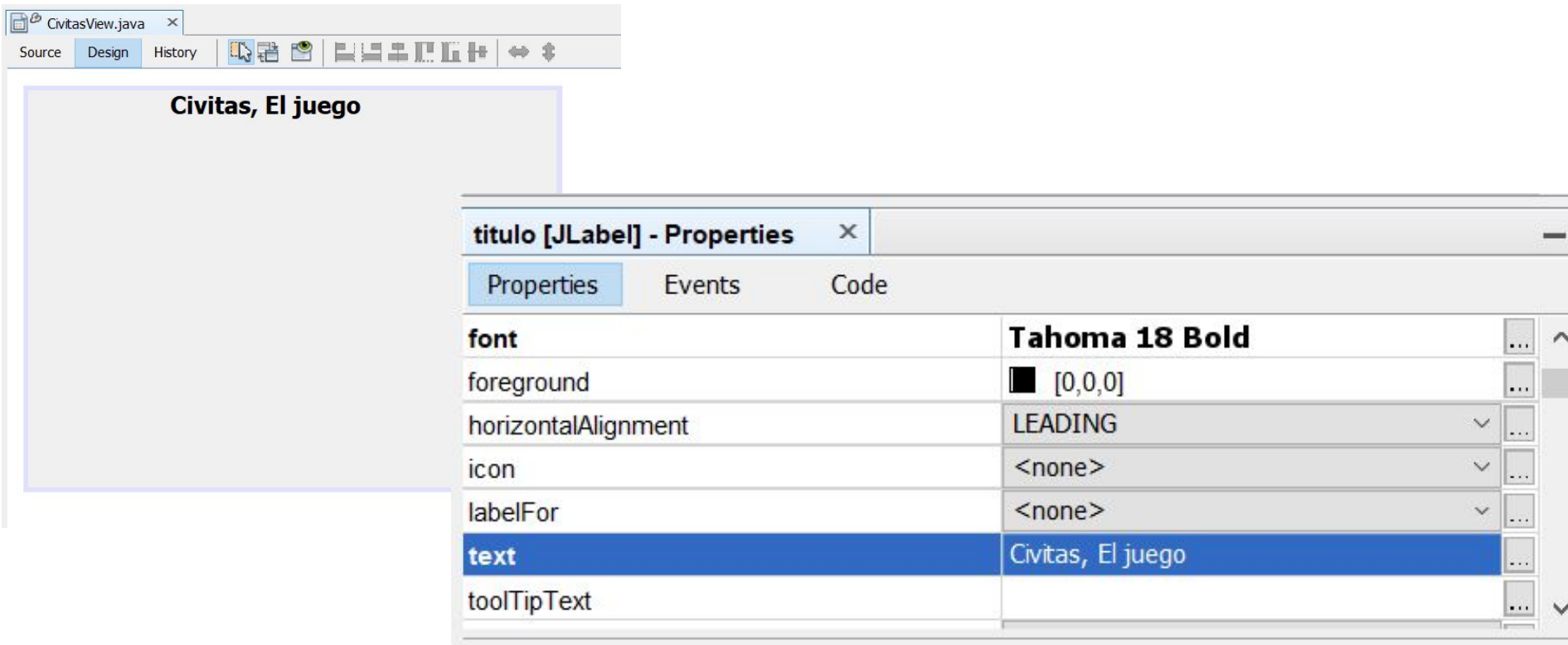
0. Ejercicios Tutorial

- **Antes** de intentar hacer el **Ejercicio 1**, realiza los apartados 1, 2 y 3 de Civitas, donde se explican los conceptos necesarios

The image shows a graphical user interface (GUI) for a game or simulation. It consists of two main rectangular containers. The top container holds three small boxes with the numbers 4, 0, and 5. Below this container, there is an input field containing the number 5, followed by a button labeled 'Añade'. Below the 'Añade' button is another button labeled 'Quita'. The bottom container holds six small boxes with the numbers 4, 5, 5, 5, 5, and 5. At the bottom left of the GUI, there is another input field containing the number 5, followed by a button labeled 'Añade'.

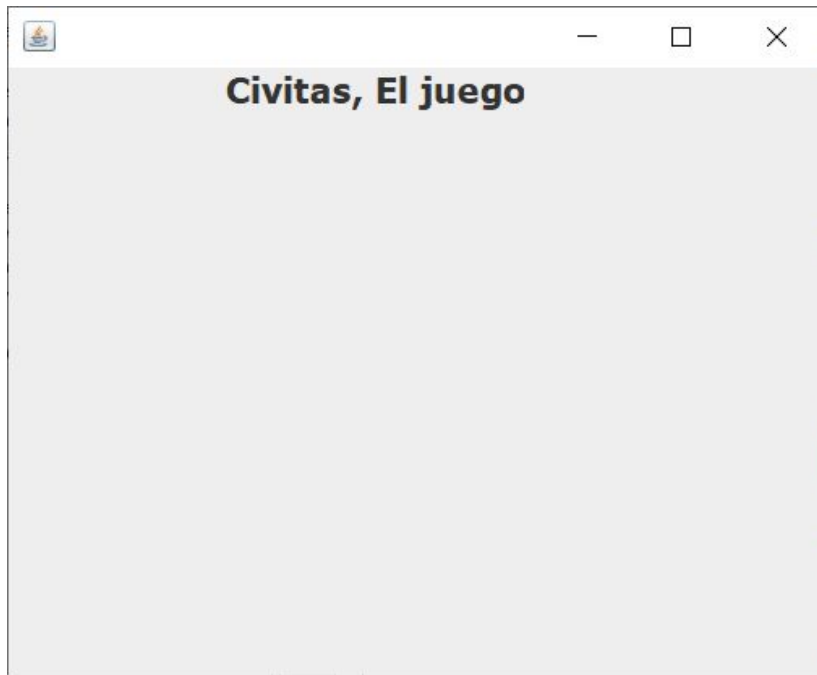
1. CivitasView, comenzando

- Clase ***CivitasView***
 - **hereda** de la clase *javax.swing.JFrame* e **implementa** el interfaz *Vista*
- Variable de un **Label**: botón derecho → Change variable name



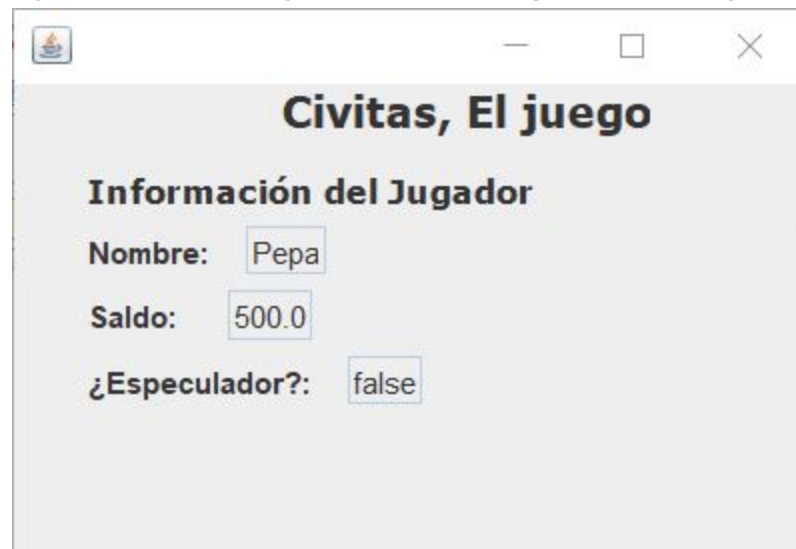
2. Programa principal, probando lo creado

- ***CapturaNombres.getNombres():***
 - devuelve siempre un ArrayList de 4 nombres
 - si se quiere jugar con menos jugadores hay que eliminar las posiciones del array con valor ""
- Antes de crear el modelo hay que crear la vista del dado:
Dado.createInstance(civitasView);



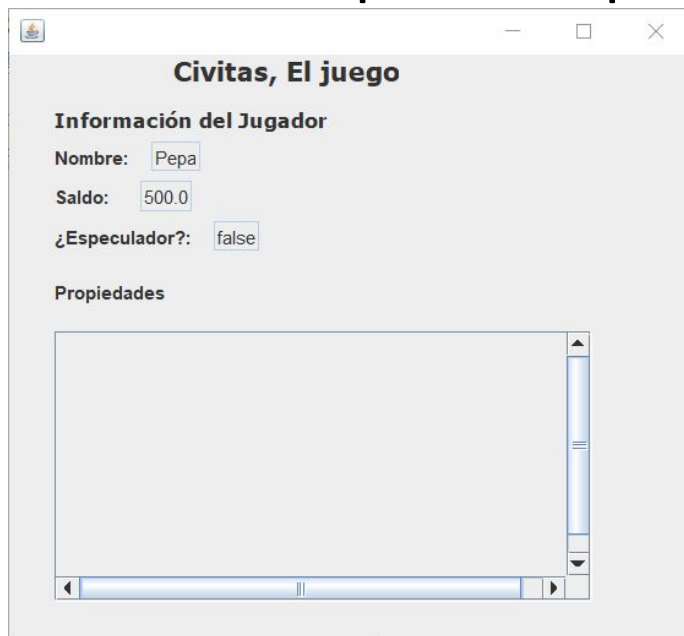
3. JugadorPanel

- Convertir flotantes a string: *String s = Float.toString(45.23f);*
- Convertir booleanos a string: *String s = Boolean.toString(true);*
- Saber si un jugador es especulador:
 - nuevo método ***boolean esEspeculador()*** en ***Jugador*** y redefinido en ***JugadorEspeculador***
 - comprobación de tipo en tiempo de ejecución (*instanceof*)
- **No es necesario** poner el panel en *flow layout*



4. PropiedadPanel

- Asignar variable *propiedadesPanel* al Panel dentro de *JugadorPanel*: botón derecho sobre el panel → change variable name...
- Para que se vea la barra de scroll en el panel *propiedades*:
 - botón derecho → Auto resizing: que no haya nada marcado, ni horizontal ni vertical
 - botón derecho → Enclose in → Scroll pane
- **Es necesario** poner el panel en *flow layout*



5. Completando CivitasView

Civitas, El juego

Información del Jugador

Nombre:

Saldo:

¿Especulador?:

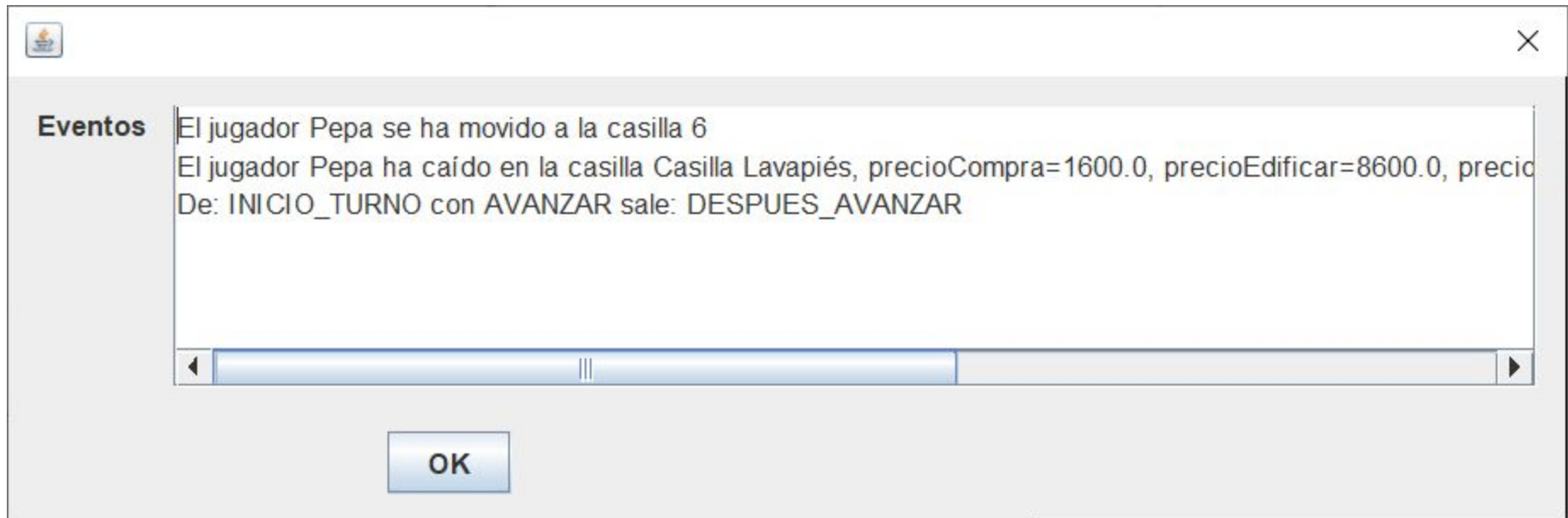
Propiedades

Siguiente operación:

Ranking:

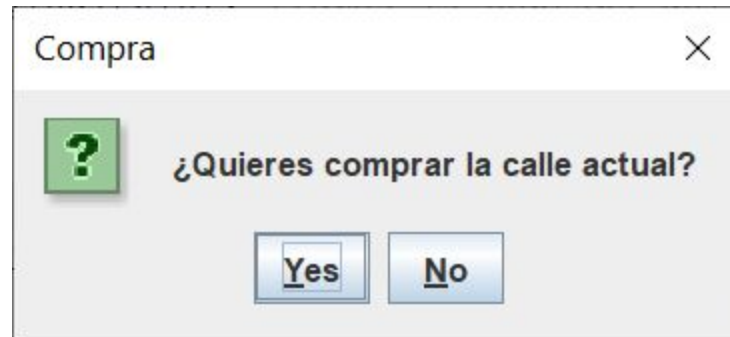
6. DiarioDialog

- En Netbeans, si en las opciones de crear nueva clase no aparece *JDialog Form*, botón derecho sobre el nombre del paquete → New... → Other... → Swing GUI Forms



7. Comprar

- No hay que crear clases nuevas, sino utilizar directamente el método ***JOptionPane.showConfirmDialog***, que devuelve el entero con la opción elegida



8. GestionarDialog y 9.PropiedadDialog

- El botón *Realizar* no es necesario en **GestionarDialog**
- Constructor de **PropiedadDialog** debe recibir el jugador actual para poder obtener sus propiedades
- El JDialog **PropiedadDialog** se debe crear en **CivitasView::elegirPropiedad()**

