1. Tratamiendo de ficheros. 3

Abrir fichero, tratas la información, guardar fichero o en otro fichero, cerramos.

Fichero Origen - Tratarlo - Fichero Destino (Guardarlo)

2. Construir un interfaz. 3

Construir una interfaz SIN scene builder.

3. Scene Builder. 3

Diseñar una aplicación.

3. Canvas. 1

package pruebacanvas2;

import javafx.application.Application;

import javafx.scene.Scene;

import javafx.scene.canvas.Canvas;

import javafx.scene.canvas.GraphicsContext;

import javafx.scene.layout.VBox;

import javafx.scene.paint.Color;

import javafx.stage.Stage;

/\*\*

\*

\* @author sejom

\*/

public class PruebaCanvas2 extends Application {

/\*\*

\* @param args the command line arguments

\*/

private GraphicsContext contexto;

public static void main(String[] args) {

launch(args);

}

@Override

public void start(Stage escenario) {

Canvas lienzo = new Canvas();

lienzo.setHeight(600);

lienzo.setWidth(600);

contexto = lienzo.getGraphicsContext2D();

contexto.beginPath();

//Cielo

contexto.setFill(Color.LIGHTBLUE);

contexto.fillRect(0, 0, 600, 600);

//Cesped

contexto.setFill(Color.GREEN);

contexto.fillRect(0, 400, 600, 600);

//Casa

contexto.setFill(Color.BROWN);

contexto.fillRect(350, 250, 200, 200);

contexto.setFill(Color.CHOCOLATE);

contexto.fillPolygon(new double[]{300, 450, 600}, new double[]{300, 150, 300}, 3); //TEJADO

contexto.fillRect(525, 200, 50, 75);

contexto.setFill(Color.BURLYWOOD);

contexto.fillRect(425, 375, 50, 75);

//Arbol

contexto.setFill(Color.MAROON);

contexto.fillRect(100, 275, 50, 200);

contexto.setFill(Color.GREEN);

contexto.fillOval(25, 150, 200, 200);

contexto.closePath();

VBox principal = new VBox(lienzo);

Scene escena = new Scene(principal);

escenario.setScene(escena);

escenario.show();

}

}