Video Explicativo

Hola, yo soy Damian Peña soy la clave 28 de cuarto bachierato A del colegio salesiano don Bosco, y hoy voy a explicar como resolver los problemas 7.5 y 7.8 del libro “fundamentos de programación en JAVA” comencemos.

\*INTRO\*

Primero vamos a hacer el ejercicio 7.5 el cual se trata sobre una bóveda con combinación digital y consiste en lo siguiente: imagínate una bóveda que tiene 3 botones (el uno el dos y el tres) y cuando ingresas la contraseña correcta se abre, y en el caso que adivines te da la opción de cambiar la contraseña básicamente esto es lo que vamos a simular con el código, vamos a ver como se hace.

Lo primero que vamos a crear es la interfaz grafica del problema, creamos 3 botones para los números 1, 2 y 3. Adicional a eso tenemos crear 2 botones, uno para el botón de reiniciar y otro para cambiar la contraseña. Y opcionalmente creamos un label que nos muestre lo que tenemos ingresado (esto lo hago por motivos de funcionamiento).

Ahora si vamos a ver como hacer el codigo, primero tenemos que declarar 3 variables. Pero tienen que ser “private” ya que necesitamos saber su valor en cualquiera de los botones que programemos mas adelante.

Ok, estas tres variables son: una string que se llame contraseña, la cual como su nombre lo indica va a guardar la contraseña que tendremos que ingresar para desbloquear la bóveda. La siguiente variable también de tipo String es ingresado que va a guardar los números que hayamos ingresado con los botones. Y la ultima de tipo boleano que se llame desbloqueado que mas adelante vamos a ver para que sirve, inicialmente la igualamos a false.

Ahora si vamos a programar los botones, iniciemos con el del numero 1. Para programarlo tenemos que empezar diciendo que la variable ingresado se le va a sumar el valor anterior mas 1 (lo hacemos con el operador +=, y como estamos hablando de Strings no se suman, simplemente se le agrega). Por ejemplo si tenemos ingresado 12 y presionamos el botón 3 se le va a sumar al final de 12 el numero 3 es decir: ingresado va a valer 123. Ok, luego de eso vamos a hacer que en label aparezca el valor de lo que ya hemos ingresado.   
  
Hecho esto tenemos que saber cuantos números tiene nuestra contraseña. Por ejemplo si nuestra contraseña a adivinar es 123 entonces cuando hayamos ingresado 3 numeros (por que 123 tiene 3 numero) el código va a probar si lo que hayamos metido es igual a 123. Y lo hacemos así, if ingresado punto lenght (lenght nos sirve para saber el tamaño del string) sea igual a contraseña punto lenght entonces va a ejecutar el siguiente código: if ingresado es igual a contraseña entonces va a mostrar un mensaje (esto lo hacemos con JOptionPane) que le diga al usuario que a ingresado la contraseña correcta, y que