

Lenguajes de Programación 1

Unidad 2

3. Formularios y controles

- Un formulario comprende una ventana de interfaz gráfico de usuario que alberga diferentes elementos o controles.
- Comprende usualmente una instancia de la clase JFrame.
- Dentro del formulario deberán ser arrastrados los diferentes controles y elementos gráficos que se deseen para dar solución al problema.
- Se recordar que cada elemento que se agrega comprende un objeto de una clase específica.

