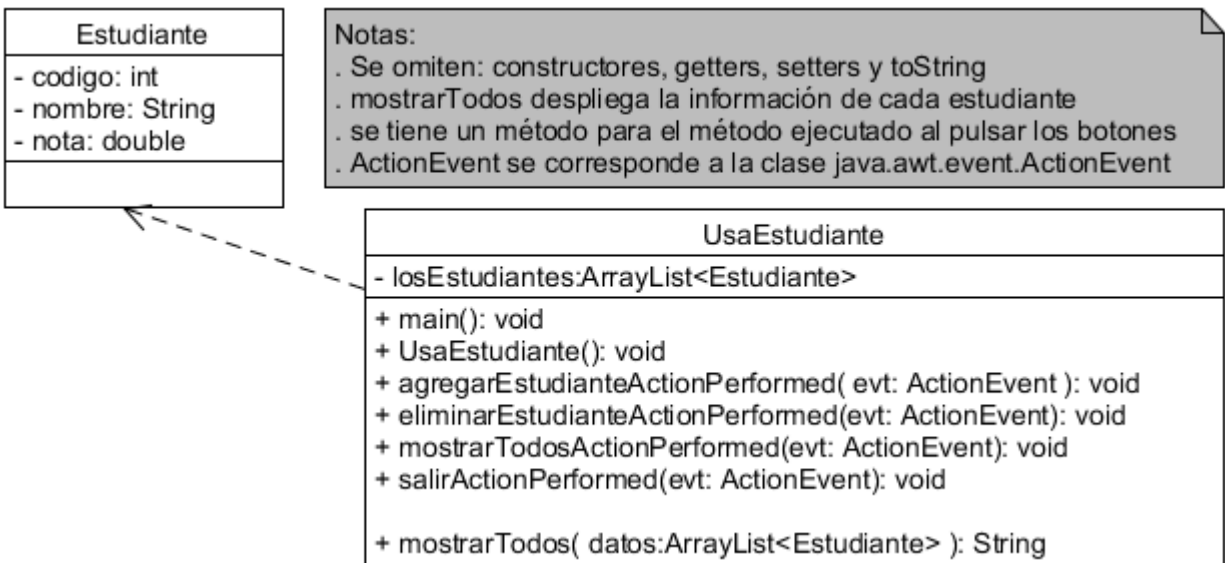
	UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE				
	FACULTAD DE INGENIERÍA <i>DEPARTAMENTO DE OPERACIONES Y SISTEMAS</i>		PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS	<i>GRUPO:</i>	
	CÓDIGO:		NOMBRE:		
Introducción Estructuras Dinámicas y GUI					FECHA:

A continuación se presenta un aplicativo usando una GUI (Interfaz Gráfica de Usuario) que permite agregar, eliminar y desplegar todos los estudiantes que son almacenados en una estructura dinámica.

El aplicativo tiene las siguientes **características**:

- Permite ingresar una cantidad no conocida de estudiantes (por el uso de la estructura dinámica)
- Permite fácilmente eliminar los objetos almacenados (por el uso de la estructura dinámica)
- El aplicativo puede ser ejecutado en cualquier orden, es decir que aplica el paradigma de programación dirigida por eventos (el orden queda definido por el botón pulsado en la GUI que es un Frame Java)
- Los ingresos y salidas son desplegados directamente en la GUI



Ejecutar el aplicativo suministrado y validar que se cumple cada una de las características

Para una mejor comprensión de la construcción de aplicativos con GUI en Java usando Netbeans, ver el video creado por el profesor David Castro, existente en el enlace <https://drive.google.com/file/d/0B09MQDKzZr8GQjV4T2VKMlpzQ2M/view?usp=sharing>

Revisarlo en casa y asimilar:

- Componentes gráficos comunes.
- Forma de recuperar o desplegar la información en los componentes gráficos comunes.