

## **PRÁCTICA 0. EXAMINAR EL CODI**

- 1- Importamos los paquetes `java.awt.*` y `java.awt.event.*`
- 2- Crea una clase pública llamada `AL` que se extiende de la clase `Frame` y que implementa las interfaces `WindowListener` y `ActionListener`.
- 3- Crea un objeto llamado `text` de tipo `TextField` y le pasa por parámetro 20, para que el texto pueda tener hasta 20 caracteres.  
Declara un `Button` con nombre `b`.  
Declara una variable de tipo entero privada llamada `numClicks` y le da el valor 0.
- 4- Crea el `Main`.  
Crea un objeto de tipo `AL` llamado `myWindow` y le pasa por parámetro "My first window".  
El objeto `myWindow` hace una llamada a `setSize` y pasa por parámetro (300,150) que son los valores de X e Y.  
El objeto `myWindow` hace una llamada a `setVisible` y le da el valor (`true`) para hacer visible la ventana creada.
- 5- Crea el constructor y le pasa por parámetro la variable `String tittle`.  
Con el `super(tittle)` hereda la variable `tittle` de la clase padre.  
Declara el área de acción del panel donde deberemos después indicarle la posición donde queremos ubicar las cosas.
- 6- Método llamado `actionPerformed` del evento en el cual se le suma 1 a la variable número de clicks, y la siguiente línea establece el texto que aparecerá.
- 7- Método llamado `windowClosing` que sirve para cerrar la ventana y salir del programa por completo.
- 8- Son todos los métodos heredados de la clase padre.