

Objetivos

Al final de esta actividad estará en capacidad de:

- Construir una interfaz gráfica completa en Java de acuerdo con la arquitectura planteada en el proyecto Cupi2
- Enlazar los elementos de la interfaz gráfica con la clase principal del mundo gestionando los eventos de acuerdo con el **protocolo de los seis pasos**.

ENUNCIADO

Una de sus primas pequeñas ha decidido ganar un poco de dinero los fines de semana con la novedosa idea de vender limonadas especiales en la ciclovía y desea gestionar la venta de las dos bebidas con las que iniciará el negocio (Naranja-Limón y Menta-Pepino-Limón).

Usted ha decidido desarrollar un programa que realice esta gestión utilizando una interfaz gráfica como la siguiente:



Figura 1

El programa debe estar en la capacidad de registrar las ventas de cada una de las dos bebidas de la siguiente manera:

- 1) Si la venta a registrar es de un (1) solo vaso, entonces basta con presionar el botón **1 Vaso** en el panel correspondiente a la bebida que se vendió.
- 2) Si la venta a registrar es de más de un vaso, entonces se debe digitar la cantidad de vasos vendidos en el campo de texto enseguida del botón **+ Vasos** y luego presionar ese botón para registrar la venta.
Al iniciar el programa ese campo debe estar vacío.

Cada vez que se realice una venta de cualquiera de las formas anteriores, éstas deben ser registradas en el programa y los valores de panel de reportes deben actualizarse inmediatamente.

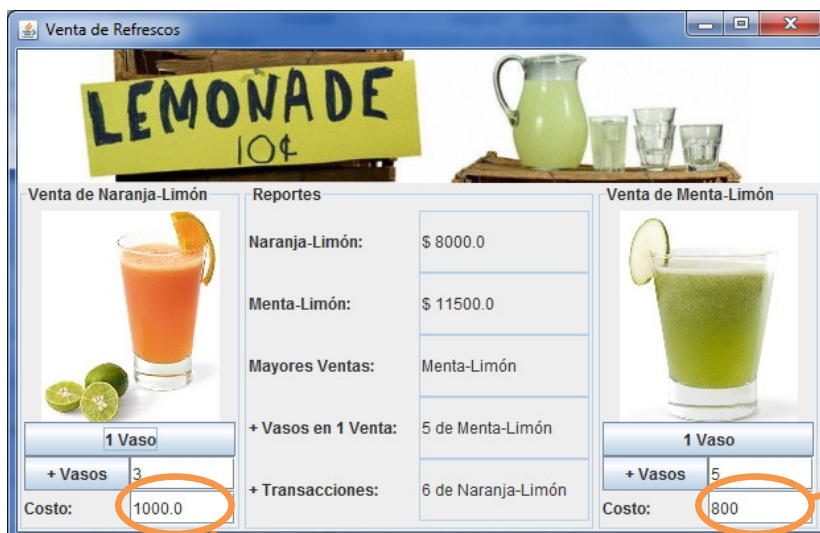


Figura 2

El programa debe estar también en la capacidad de:

- 3) Modificar el costo de un vaso de cualquiera de las bebidas a través del campo de texto para ese fin en cada panel. Por tal razón, siempre que se registre una nueva venta, debe tenerse en cuenta el valor que se encuentra en ese campo de texto.

Al iniciar el programa debe aparecer en ese campo de texto el valor por defecto para cada bebida (que se encuentra en las constantes del mundo)

Aquí el valor por defecto fue cambiado y se digitó el nuevo valor 800

En este campo se puede ver que el valor por defecto no ha sido modificado

El programa también debe realizar la validación de los datos de entrada, de manera que si se ingresan valores no numéricos a cualquiera de los campos de texto, entonces desplegará un mensaje indicando el error, así:

Si se oprime alguno de los botones de vender **1 Vaso**, y el valor en el costo no está bien, entonces se mostrará el mensaje de la Figura 3.

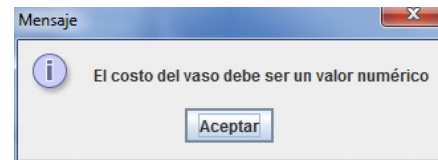


Figura 3

Si se oprime alguno de los botones de vender **+ Vasos**, y el valor en el número de vasos o en el costo no está bien, entonces se mostrará el mensaje de la Figura 4.

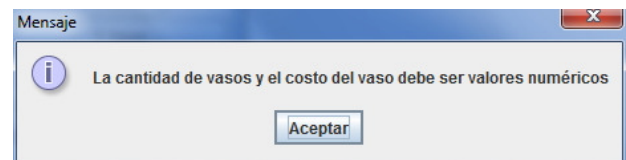


Figura 4