

Programación Orientada a Objetos

Práctica 3

Inicio: 21 de Abril

Entrega: 7 de Mayo a las 23:55 p.m.

El objetivo de esta práctica es familiarizarse con el uso interfaces gráficas utilizando Java swing. Para ello, se pide realizar una aplicación que permita gestionar el calendario personal de eventos de un usuario. La interfaz de la aplicación debe ser gráfica, pudiendo utilizarse el IDE de Netbeans para crearla. Toda la interacción del usuario deberá realizarse a través de componentes swing apropiados (botones, menús, etc.). El diseño concreto de la interfaz queda a elección del estudiante, aunque se valorará su facilidad de uso.

La aplicación deberá permitir la siguiente funcionalidad:

1. Programar nuevos eventos, incluyendo su fecha (día, mes, año), hora de inicio, duración, y descripción
2. Editar la hora de inicio, duración y descripción de un evento programado
3. Mostrar los eventos programados en una día concreto, ordenados por su hora de comienzo
4. Mostrar los eventos programados en un mes concreto, ordenados por su día de comienzo
5. Eliminar de la agenda un evento

Normas de Entrega

Comprime las clases realizadas en la práctica, junto con el diagrama de clases de la aplicación, en un único fichero zip/rar con nombre *p3-nia1-nia2.zip*, donde **nia1** y **nia2** serán los números de identificación de cada alumno de la pareja. La finalidad de las clases y métodos deberá estar documentada adecuadamente con comentarios javadoc en el código. Uno de los miembros de la pareja entregará el fichero a través de moodle antes de la fecha de entrega indicada en la cabecera del enunciado.