

Navegación por el cuestionario

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10								

Finalizar revisión

Comenzado el	miércoles, 27 de marzo de 2019, 17:57
Estado	Finalizado
Finalizado en	jueves, 28 de marzo de 2019, 07:56
Tiempo empleado	13 horas 59 minutos
Calificación	4,00 de 10,00 (40%)

Información
 Marcar pregunta

**En la plataforma no se pueden ejecutar aplicaciones con interfaz gráfica.
No os guiéis por las correcciones porque lo único que hacen es comparar vuestro código con una posible solución.
Desarrollar y ejecutad el programa en jGrasp y comparad la solución con la planteada.
Para cualquier duda ya sabéis donde estoy.**

Pregunta 1
Correcta
Puntuá 1,00 sobre 1,00
 Marcar pregunta

Elije el tipo de layout que define cada una de las siguientes organizaciones:



Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

– FlowLayout,

– GridLayout,

– BorderLayout

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 2
Correcta
Puntuá 1,00 sobre 1,00
 Marcar pregunta

Swing es:

Seleccione una:

- a. Ninguna afirmación es correcta.
 b. una librería de Java para la generación del GUI en aplicaciones. ✓
 c. un componente de SWT.
 d. Una librería de NetBeans.

La respuesta correcta es: una librería de Java para la generación del GUI en aplicaciones.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 3
Correcta
Puntuá 1,00 sobre 1,00
 Marcar pregunta

Señala la afirmación correcta:

Seleccione una:

- a. Por cada componente C (salvo `JCanvas`) existe un componente Swing equivalente, cuyo nombre empieza por J.
 b. Ninguna es correcta.
 c. Por cada componente AWT (excepto `Canvas`) hay un componente Swing equivalente, cuyo nombre empieza por J, que permite más funcionalidad siendo menos pesado. ✓
 d. Por cada componente Swing (excepto `JButton`) hay un componente Swing equivalente, cuyo nombre empieza por S.

La respuesta correcta es: Por cada componente AWT (excepto `Canvas`) hay un componente Swing equivalente, cuyo nombre empieza por J, que permite más funcionalidad siendo menos pesado.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 4
Correcta
Puntuá 1,00 sobre 1,00
 Marcar pregunta

El método `setVisible(false)` con un `JFrame` permite que una aplicación deje de ocupar memoria.

Seleccione una:

- Verdadero
 Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 5
Incorrecta
Puntuá 0,00 sobre 1,00
 Marcar pregunta

Modifica el código que se plantea para que la ventana que se muestre sea la siguiente:

Ten en cuenta que:

- La ventana principal utiliza el BorderLayout.
- Se crea un JPanel con FlowLayout para juntar la etiqueta Celsius y la caja de texto en la zona norte de la ventana principal.
- El botón estará en la zona sur y la etiqueta "Temperatura en grados..." en la zona centro.

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

Reiniciar respuesta

```
27 // Crea y configura los componentes
28 JPanel principal = new JPanel();
29 principal.setLayout(new FlowLayout());
30 principal.add(new JLabel("Celsius"));
31 cajaCelsius = new JTextField(10);
32 principal.add(cajaCelsius);
33
34 ventana.add(principal, BorderLayout.NORTH);
35
36 boton = new JButton();
37 boton.setText("CONVERTIR");
38 ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH);
39 resultado = new JLabel("Temperatura en grados Fahrenheit");
40 ventana.add(resultado, BorderLayout.CENTER);
41
42 // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
43 // ventana.setVisible(true);
44 }
45 }
46 }
```

Expected

```
✗ import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
import javax.swing.*;          // Componentes de una interfaz gráfica

public class ClaseInterfazGraficaSimple {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) {
        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple();
    }

    // Atributos
    private JFrame ventana;
    private JButton boton;
    private JLabel resultado;
    private JTextField cajaCelsius;

    // Constructor
    public ClaseInterfazGraficaSimple() {

        // Crea y configura la ventana principal
        ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("EJERCICIO");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setLocation(400, 300);
        ventana.setSize(400, 200);
        ventana.setLayout(new BorderLayout());

        // Crea y configura los componentes
        JPanel arriba = new JPanel(new FlowLayout());
        arriba.add(new JLabel("Celsius"));
        cajaCelsius = new JTextField(10);
        arriba.add(cajaCelsius);
        ventana.add(arriba, BorderLayout.NORTH);

        boton = new JButton();
        boton.setText("CONVERTIR");
        ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH);

        resultado = new JLabel("Temperatura en grados Fahrenheit");
        ventana.add(resultado, BorderLayout.CENTER);

        // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```

Got

```
***Error***
Traceback (most recent call last):
  File "prog.py", line 99, in <module>
    comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(lines, len(got_lines))
IndexError: tuple index out of range
```

Your code must pass all tests to earn any marks. Try again.

Question author's solution:

```
import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
import javax.swing.*;          // Componentes de una interfaz gráfica

public class ClaseInterfazGraficaSimple {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) {
        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple();
    }

    // Atributos
    private JFrame ventana;
    private JButton boton;
    private JLabel resultado;
    private JTextField cajaCelsius;

    // Constructor
    public ClaseInterfazGraficaSimple() {

        // Crea y configura la ventana principal
        ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("EJERCICIO");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setLocation(400, 300);
        ventana.setSize(400, 200);
        ventana.setLayout(new BorderLayout());

        // Crea y configura los componentes
        JPanel arriba = new JPanel(new FlowLayout());
        arriba.add(new JLabel("Celsius"));
        cajaCelsius = new JTextField(10);
        arriba.add(cajaCelsius);
        ventana.add(arriba, BorderLayout.NORTH);

        boton = new JButton();
        boton.setText("CONVERTIR");
        ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH);

        resultado = new JLabel("Temperatura en grados Fahrenheit");
        ventana.add(resultado, BorderLayout.CENTER);

        // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0.00/1.00.

Pregunta 6

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre

1.00

Modifica el código que se plantea para que la ventana que se muestre sea la siguiente:

Ten en cuenta que:

- La ventana principal se ajusta al tamaño de los componentes, se ubica en la posición 500 x 500 y cuando se cierra el programa finaliza.
- La caja de texto tiene un tamaño de 15 caracteres.
- El layout que se utiliza es BorderLayout: el botón se ubica en el sur, la etiqueta "Escribe un texto" en el oeste, la caja de texto en el centro y la etiqueta "Número de letras..." en el sur.

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

Reiniciar respuesta

```

1 import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
2 import javax.swing.*;        // Componentes de una interfaz gráfica
3
4 public class ClaseInterfazGraficaSimple06 {
5
6     // Se puede incluir el main en la clase
7     public static void main(String[] args) {
8         ClaseInterfazGraficaSimple06 gui = new ClaseInterfazGraficaSimple06();
9     }
10
11    // Atributos
12    private JFrame ventana;
13    private JButton boton;
14    private JLabel resultado;
15    private JTextField texto;
16
17    // Constructor
18    public ClaseInterfazGraficaSimple06() {
19
20        // Crea y configura la ventana principal

```

Expected	Got
<pre> ✗ import java.awt.*; // Componentes de dibujo import javax.swing.*; // Componentes de una interfaz gráfica public class ClaseInterfazGraficaSimple { // Se puede incluir el main en la clase public static void main(String[] args) { ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(); } // Atributos private JFrame ventana; private JButton boton; private JLabel resultado; private JTextField texto; // Constructor public ClaseInterfazGraficaSimple() { // Crea y configura la ventana principal ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("EJERCICIO 2"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setLocation(500, 500); ventana.setLayout(new BorderLayout()); // Crea y configura los componentes ventana.add(new JLabel("Escribe un texto"), BorderLayout.WEST); texto = new JTextField(15); ventana.add(texto, BorderLayout.CENTER); boton = new JButton(); boton.setText("BOTON"); ventana.add(boton, BorderLayout.NORTH); resultado = new JLabel("Número de letras del texto"); ventana.add(resultado, BorderLayout.SOUTH); // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza ventana.pack(); ventana.setVisible(true); } } </pre>	<pre> ***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.py", line 96, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(lines, len(got_lines)) IndexError: tuple index out of range </pre>

Your code must pass all tests to earn any marks. Try again.

Question author's solution:

```

import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
import javax.swing.*;          // Componentes de una interfaz gráfica

public class ClaseInterfazGraficaSimple {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) {
        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple();
    }

    // Atributos
    private JFrame ventana;
    private JButton boton;
    private JLabel resultado;
    private JTextField texto;

    // Constructor
    public ClaseInterfazGraficaSimple() {

        // Crea y configura la ventana principal
        ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("EJERCICIO 2");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setLocation(500, 500);
        ventana.setLayout(new BorderLayout());

        // Crea y configura los componentes
        ventana.add(new JLabel("Escribe un texto"), BorderLayout.WEST);
        texto = new JTextField(15);
        ventana.add(texto, BorderLayout.CENTER);

        boton = new JButton();
        boton.setText("BOTON");
        ventana.add(boton, BorderLayout.NORTH);

        resultado = new JLabel("Número de letras del texto");
        ventana.add(resultado, BorderLayout.SOUTH);

        // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
        ventana.pack();
        ventana.setVisible(true);
    }
}

```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0,00/1,00.

Puntúa 0,00 sobre
1,00
▢ Marcar
pregunta

Ten en cuenta que:

- La ventana principal tiene unas dimensiones de 300 x 300, se ubica en la posición 800 x 400 y cuando se cierra el programa finaliza.
- Los nombres de los botones se leen de un array de Strings.
- El layout que se utiliza es GridLayout.

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

Reiniciar respuesta

```
1 import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
2 import javax.swing.*;         // Componentes de una interfaz gráfica
3
4 public class ClaseInterfazGraficaSimple3 {
5
6     // Se puede incluir el main en la clase
7     public static void main(String[] args) {
8         String[] opciones = {"ANADIR", "MOSTRAR", "BORRAR", "SALIR"};
9
10    ClaseInterfazGraficaSimple3 gui = new ClaseInterfazGraficaSimple3(opciones);
11
12
13    // Constructor
14    public ClaseInterfazGraficaSimple3(String[] botones) {
15
16        // Crea y configura la ventana principal
17        JFrame ventana = new JFrame();
18        ventana.setTitle("EJERCICIO 3");
19        ventana.setSize(300, 300);
20        ventana.setLocation(800, 400);
```

Expected	Got
<pre>✗ import java.awt.*; // Componentes de dibujo import javax.swing.*; // Componentes de una interfaz gráfica public class ClaseInterfazGraficaSimple3 { // Se puede incluir el main en la clase public static void main(String[] args) { String[] opciones = {"ANADIR", "MOSTRAR", "BORRAR", "SALIR"}; ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones); } // Constructor public ClaseInterfazGraficaSimple(String[] botones) { // Crea y configura la ventana principal JFrame ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("EJERCICIO 3"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setSize(300, 300); ventana.setLocation(800, 400); ventana.setLayout(new GridLayout(2, 2)); // Crea y configura los componentes for (int i = 0; i < botones.length; i++) { String texto = botones[i]; JButton boton = new JButton(texto); ventana.add(boton); } // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza ventana.setVisible(true); } }</pre>	<pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.python3", line 75, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(lines, len IndexError: tuple index out of range</pre>

Your code must pass all tests to earn any marks. Try again.

Question author's solution:

```
import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
import javax.swing.*;         // Componentes de una interfaz gráfica

public class ClaseInterfazGraficaSimple3 {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) {
        String[] opciones = {"ANADIR", "MOSTRAR", "BORRAR", "SALIR"};

        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones);
    }

    // Constructor
    public ClaseInterfazGraficaSimple(String[] botones) {

        // Crea y configura la ventana principal
        JFrame ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("EJERCICIO 3");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setSize(300, 300);
        ventana.setLocation(800, 400);
        ventana.setLayout(new GridLayout(2, 2));

        // Crea y configura los componentes
        for (int i = 0; i < botones.length; i++) {
            String texto = botones[i];
            JButton boton = new JButton(texto);
            ventana.add(boton);
        }

        // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0,00/1,00.

Pregunta 8

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre
1,00
▢ Marcar
pregunta

Modifica el código que se plantea para que la ventana que se muestre sea la siguiente:

Ten en cuenta que:

- La ventana principal tiene unas dimensiones de 300 x 100, se ubica en la posición 800 x 400 y cuando se cierra el programa finaliza.

- Los nombres de las etiquetas se leen de un ArrayList de Strings.
- El layout que se utiliza es GridLayout.

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

[Reiniciar respuesta](#)

```

1 import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
2 import javax.swing.*;        // Componentes de una interfaz gráfica
3 import java.util.*;
4
5 public class ClaseInterfazGraficaSimple {
6
7     // Se puede incluir el main en la clase
8     public static void main(String[] args) {
9         ArrayList<String> opciones = new ArrayList<String>();
10        opciones.add("NUEVO");
11        opciones.add("ABRIR");
12        opciones.add("CERRAR");
13
14        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones);
15    }
16
17    // Constructor
18    public ClaseInterfazGraficaSimple(ArrayList<String> etiquetas) {
19
20        // Crea y configura la ventana principal

```

Expected	Got
<pre> import java.awt.*; // Componentes de dibujo import javax.swing.*; // Componentes de una interfaz gráfica import java.util.*; public class ClaseInterfazGraficaSimple { // Se puede incluir el main en la clase public static void main(String[] args) { ArrayList<String> opciones = new ArrayList<String>(); opciones.add("NUEVO"); opciones.add("ABRIR"); opciones.add("CERRAR"); ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones); } // Constructor public ClaseInterfazGraficaSimple(ArrayList<String> etiquetas) { // Crea y configura la ventana principal JFrame ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("EJERCICIO 4"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setSize(300, 100); ventana.setLocation(800, 400); ventana.setLayout(new GridLayout(1, 3)); // Crea y configura los componentes for (int i = 0; i < etiquetas.size(); i++) { String texto = etiquetas.get(i); JLabel etiqueta = new JLabel(texto); ventana.add(etiqueta); } // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza ventana.setVisible(true); } } </pre>	<pre> ***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.pyt3", line 83, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}" .format(lines, len IndexError: tuple index out of range </pre>

Your code must pass all tests to earn any marks. Try again.

Question author's solution:

```

import java.awt.*;           // Componentes de dibujo
import javax.swing.*;        // Componentes de una interfaz gráfica
import java.util.*;

public class ClaseInterfazGraficaSimple {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) {
        ArrayList<String> opciones = new ArrayList<String>();
        opciones.add("NUEVO");
        opciones.add("ABRIR");
        opciones.add("CERRAR");

        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones);
    }

    // Constructor
    public ClaseInterfazGraficaSimple(ArrayList<String> etiquetas) {

        // Crea y configura la ventana principal
        JFrame ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("EJERCICIO 4");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setSize(300, 100);
        ventana.setLocation(800, 400);
        ventana.setLayout(new GridLayout(1, 3));

        // Crea y configura los componentes
        for (int i = 0; i < etiquetas.size(); i++) {
            String texto = etiquetas.get(i);
            JLabel etiqueta = new JLabel(texto);
            ventana.add(etiqueta);
        }

        // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
        ventana.setVisible(true);
    }
}

```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0.00/1.00.

Pregunta 9
Incorrecta
Puntúa 0.00 sobre
1.00
 Marcar pregunta

Escribe el código de una interfaz gráfica para que la ventana que se muestre sea la siguiente:

Ten en cuenta que:

- La ventana principal se ajusta al tamaño de sus componentes, su título es "OPERACIONES", utiliza el GridLayout y cuando se cierra el programa acaba.
- Las etiquetas se crean a partir de un ArrayList de String.
- Las cajas de texto se guardan en un ArrayList de JTextField

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

[Reiniciar respuesta](#)

Reiniciar respuesta

```
1 // Importamos las librerías necesarias
2 import java.awt.*;
3 import javax.swing.*;
4 import java.util.*;
5
6 public class CuentaGUI {
7
8     // Programa principal
9     public static void main(String[] args) {
10
11         ArrayList<String> opciones = new ArrayList<String>();
12         opciones.add("Titular: ");
13         opciones.add("Número: ");
14         opciones.add("Saldo: ");
15
16         CuentaGUI gui = new CuentaGUI(opciones);
17
18
19     // Atributos
20     ArrayList<JTextField> cajasTexto;
```

Expected	Got
<pre>✗ // Importamos las librerías necesarias import java.awt.*; import javax.swing.*; import java.util.*; public class CuentaGUI { // Programa principal public static void main(String[] args) { ArrayList<String> opciones = new ArrayList<String>(); opciones.add("Titular: "); opciones.add("Número: "); opciones.add("Saldo: "); CuentaGUI gui = new CuentaGUI(opciones); } // Atributos ArrayList<JTextField> cajasTexto; // Constructor public CuentaGUI(ArrayList<String> etiquetas) { // Crea y configura la ventana principal JFrame ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("OPERACIONES"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setLayout(new GridLayout(4, 2)); // Crea y configura las etiquetas y las cajas de texto. Los títulos se obtienen del ArrayList // Las cajas de texto se guardan en el ArrayList de cajasTexto cajasTexto = new ArrayList<JTextField>(); for (int i = 0; i < etiquetas.size(); i++) { String texto = etiquetas.get(i); ventana.add(new JLabel(texto)); cajasTexto.add(new JTextField(10)); ventana.add(cajasTexto.get(i)); } // Crea y configura los botones JButton boton1 = new JButton("INGRESAR"); ventana.add(boton1); JButton boton2 = new JButton("RETIRAR"); ventana.add(boton2); // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza ventana.pack(); ventana.setVisible(true); } }</pre>	<pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.py", line 109, in <module> comment = "Expected (1) lines, got (2) IndexError: tuple index out of range</pre>

Your code must pass all tests to earn any marks. Try again.

Question author's solution:

```
// Importamos las librerías necesarias
import java.awt.*;
import javax.swing.*;
import java.util.*;

public class CuentaGUI {

    // Programa principal
    public static void main(String[] args) {

        ArrayList<String> opciones = new ArrayList<String>();
        opciones.add("Titular: ");
        opciones.add("Número: ");
        opciones.add("Saldo: ");

        CuentaGUI gui = new CuentaGUI(opciones);
    }

    // Atributos
    ArrayList<TextField> cajasTexto;

    // Constructor
    public CuentaGUI(ArrayList<String> etiquetas) {

        // Crea y configura la ventana principal
        JFrame ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("OPERACIONES");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setLayout(new GridLayout(4, 2));

        // Crea y configura las etiquetas y las cajas de texto. Los títulos se obtienen del ArrayList
        // Las cajas de texto se guardan en el ArrayList de cajasTexto
        cajasTexto = new ArrayList<JTextField>();
        for (int i = 0; i < etiquetas.size(); i++) {
            String texto = etiquetas.get(i);
            ventana.add(new JLabel(texto));
            cajasTexto.add(new JTextField(10));
            ventana.add(cajasTexto.get(i));
        }

        // Crea y configura los botones
        JButton boton1 = new JButton("INGRESAR");
        ventana.add(boton1);
        JButton boton2 = new JButton("RETIRAR");
        ventana.add(boton2);

        // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
        ventana.pack();
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```

Incorrecta

Puntos para este envío: 0,00/1,00.

Pregunta 10
Incorrecta
Puntúa 0,00 sobre
1,00
▼ Marcar
pregunta

Escribe el código de una interfaz gráfica para que la ventana que se muestre sea la siguiente:

Ten en cuenta que:

- La ventana principal tendrá un tamaño de 400 x 150, utiliza BorderLayout y cuando se cierra el programa acaba.
- Se crea un JPanel con FlowLayout para organizar las etiquetas, la caja de texto y el JComboBox en la zona centro.
- La caja de texto tendrá un tamaño de 10 caracteres.
- El botón se ubicará en la zona sur.

Podéis consultar cómo se crea y configura un JComboBox en los [apuntes](#).

Respuesta: (penalty regime: 10, 20, ... %)

Reiniciar respuesta

```
1 import java.awt.*;
2 import javax.swing.*;
3 
4 public class CirculoGUI {
5 
6     // Programa principal
7     public static void main(String[] args) {
8         String[] colores = {"Blanco", "Negro", "azul", "Verde"};
9         CirculoGUI gui = new CirculoGUI(colores);
10    }
11 
12    // Atributos
13    JTextField radio;
14    JComboBox<String> color;
15 
16    // Constructor
17    public CirculoGUI(String[] colores) {
18 
19        // Crea y configura la ventana principal
20        JFrame ventana = new JFrame("ELEGIR CIRCULO");
```

Expected	Got
<pre>✗ // Importamos las librerías necesarias import java.awt.*; import javax.swing.*; public class CirculoGUI { // Programa principal public static void main(String[] args) { String[] colores = {"Blanco", "Negro", "azul", "Verde"}; CirculoGUI gui = new CirculoGUI(colores); } // Atributos JTextField radio; JComboBox<String> color; // Constructor public CirculoGUI(String[] colores) { // Crea y configura la ventana principal JFrame ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("ELEGIR CIRCULO"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setSize(400, 150); ventana.setLayout(new BorderLayout()); // Crea y configura la etiqueta y la caja de texto para el radio. JPanel arriba = new JPanel(new FlowLayout()); arriba.add(new JLabel("Radio: ")); radio = new JTextField(10); arriba.add(radio); // Crea y configura la etiqueta y el JComboBox para el color. arriba.add(new JLabel("Color: ")); color = new JComboBox<String>(colores); arriba.add(color); ventana.add(arriba, BorderLayout.CENTER); // Crea y configura los botones JButton boton = new JButton("BUSCAR"); ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH); // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza ventana.setVisible(true); } }</pre>	<pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.python3", line 93, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(lines, len(got_lines)) IndexError: tuple index out of range</pre>

Your code must pass all tests to earn any marks. Try again.

Question author's solution:

```
// Importamos las librerías necesarias
import java.awt.*;
import javax.swing.*;

public class CirculoGUI {

    // Programa principal
    public static void main(String[] args) {
        String[] colores = {"Blanco", "Negro", "azul", "Verde"};
        CirculoGUI gui = new CirculoGUI(colores);
    }

    // Atributos
    JTextField radio;
    JComboBox<String> color;

    // Constructor
    public CirculoGUI(String[] colores) {

        // Crea y configura la ventana principal
        JFrame ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("ELEGIR CIRCULO");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setSize(400, 150);
        ventana.setLayout(new BorderLayout());

        // Crea y configura la etiqueta y la caja de texto para el radio.
        JPanel arriba = new JPanel(new FlowLayout());
        arriba.add(new JLabel("Radio: "));
        radio = new JTextField(10);
        arriba.add(radio);

        // Crea y configura la etiqueta y el JComboBox para el color.
        arriba.add(new JLabel("Color: "));
        color = new JComboBox<String>(colores);
        arriba.add(color);
        ventana.add(arriba, BorderLayout.CENTER);

        // Crea y configura los botones
        JButton boton = new JButton("BUSCAR");
        ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH);

        // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza
        ventana.setVisible(true);
    }
}
```

```
// Crea y configura los botones  
JButton boton = new JButton("BUSCAR");  
ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH);  
  
// Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza  
ventana.setVisible(true);  
}
```

Incorrecta
Puntos para este envío: 0,00/1,00.

[Finalizar revisión](#)



Urutiko Lanbide Heziketako Institutua
Instituto de Formación Profesional a Distancia

Contacta con nosotros

📍 Dirección: Calle Álava 41, interior - Vitoria-Gasteiz
📞 Teléfono : 945 567 953
✉️ E-mail: ulhi@ulhi.net
🐦 Twitter: [@UrutikoLH](#)



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HESKURITZA BALA
Lurralde Heziketako Sailburuostasuna
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Viceconsejería de Formación Profesional