



Navegación por el cuestionario



Finalizar revisión

| | |
|-----------------|---------------------------------------|
| Comenzado el | martes, 26 de marzo de 2019, 11:50 |
| Estado | Finalizado |
| Finalizado en | miércoles, 27 de marzo de 2019, 17:50 |
| Tiempo empleado | 1 día 5 horas |
| Calificación | 3,33 de 10,00 (33%) |

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

Puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Al método `setLayout()` :

Seleccione una:

☐ a. se le puede indicar si se desea que la aplicación sea portable o no.

☐ b. Ninguna es cierta.

☒ c. se le pasa como argumento un objeto del tipo de Layout que se quiere establecer. ✓

☐ d. se le pasa como argumento un `String` para indicarle la forma del layout que se quiere establecer.

La respuesta correcta es: se le pasa como argumento un objeto del tipo de Layout que se quiere establecer.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Un `JFrame` constituye un contenedor de alto nivel de la aplicación.

Seleccione una:

☒ Verdadero ✓

☐ Falso

La respuesta correcta es 'Verdadero'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Toda aplicación de interfaz gráfica de usuario Java tiene al menos dos contenedores de alto nivel.

Seleccione una:

☐ Verdadero

☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00.

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 0,33 sobre 1,00

🚩 Marcar pregunta

Una interfaz es...

Seleccione una:

☐ a. Un dispositivo que permite comunicar dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje.

☐ b. El juego de conexiones y dispositivos que hacen posible la comunicación entre dos sistemas.

☒ c. Todas son correctas. ✓

La respuesta correcta es: Todas son correctas.

Correcta

Puntos para este envío: 1,00/1,00. Contando con los intentos anteriores, daría 0,33/1,00.

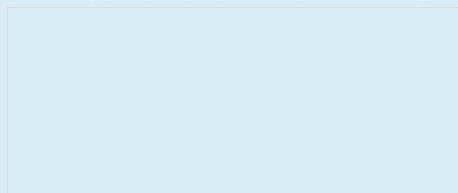
Pregunta 5

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 utiliza el BorderLayout.
- Se crea un JPanel con GridLayout para organizar todos los botones en la zona sur de la ventana principal.
- La etiqueta "Escribe los que quieras..." estará en la zona norte y el área de texto en la zona central.

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 ClaseInterfazGraficaSimple {
5
6     // Se puede incluir el main en la clase
7     public static void main(String[] args) {
8         String[] opciones = {"MAYUSCULAS", "MINUSCULAS", "NEGRITA",};
9
10        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones);
11    }
12
13    //Atributos
14    JTextArea cajaTexto;
15    JPanel panelBotones;
16
17    // Constructor
```

```
18 - public ClaseInterfazGraficaSimple(String[] botones) {
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) { String[] opciones = {"MAYUSCULAS", "MINUSCULAS", "NEGRITA",}; ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones); } //Atributos JTextArea cajaTexto; // Constructor public ClaseInterfazGraficaSimple(String[] botones) { // Crea y configura la ventana principal JFrame ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("EJERCICIO"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setLayout(new BorderLayout()); // Crea y configura los componentes JLabel etiqueta = new JLabel("Escribe lo que quieras..."); ventana.add(etiqueta, BorderLayout.NORTH); cajaTexto = new JTextArea(10, 50); ventana.add(cajaTexto, BorderLayout.CENTER); JPanel sur = new JPanel(new GridLayout(1, 3)); for (int i = 0; i < botones.length; i++) { String texto = botones[i]; JButton boton = new JButton(texto); sur.add(boton); } ventana.add(sur, 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.python3", line 99, 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 ClaseInterfazGraficaSimple {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) {
        String[] opciones = {"MAYUSCULAS", "MINUSCULAS", "NEGRITA",};

        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(opciones);
    }

    //Atributos
    JTextArea cajaTexto;

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

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

        // Crea y configura los componentes
        JLabel etiqueta = new JLabel("Escribe lo que quieras...");
        ventana.add(etiqueta, BorderLayout.NORTH);

        cajaTexto = new JTextArea(10, 50);
        ventana.add(cajaTexto, BorderLayout.CENTER);

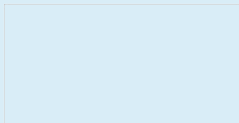
        JPanel sur = new JPanel(new GridLayout(1, 3));
        for (int i = 0; i < botones.length; i++) {
            String texto = botones[i];
            JButton boton = new JButton(texto);
            sur.add(boton);
        }
        ventana.add(sur, BorderLayout.SOUTH);

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

Incorrecta
Puntos para este envío: 0.00/1.00.

Pregunta **6**
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 150, se ubica en la posición 600 x 200 y cuando se cierra el programa finaliza.
- Los nombres de las cajas de texto se leen del fichero colores.txt.
- 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 import java.io.*;
5
6 public class ClaseInterfazGraficaSimple {
7     // Se puede incluir el main en la clase
8     public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException {
9         Scanner leerFichero = new Scanner(new File("colores.txt"));
10
...
```

```
11 |         ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(leerFichero);
12 |     }
13 |
14 |     // Constructor
15 |     public ClaseInterfazGraficaSimple(Scanner leerDatos) {
16 |
17 |         // Crea y configura la ventana principal
18 |         JFrame ventana = new JFrame();
19 |         ventana.setTitle("EJERCICIO 5");
20 |         ventana.setLocation(600, 200);
```

| Expected | Got |
|---|--|
| <pre>import java.awt.*; // Componentes de dibujo import javax.swing.*; // Componentes de una interfaz gráfica import java.util.*; import java.io.*; public class ClaseInterfazGraficaSimple { // Se puede incluir el main en la clase public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException { Scanner leerFichero = new Scanner(new File("colores.txt")); ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(leerFichero); } // Constructor public ClaseInterfazGraficaSimple(Scanner leerDatos) { // Crea y configura la ventana principal JFrame ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("EJERCICIO 5"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setSize(300, 150); ventana.setLocation(600, 200); ventana.setLayout(new GridLayout(3, 1)); // Crea y configura los componentes while (leerDatos.hasNext()) { String texto = leerDatos.next(); JTextField cajaTexto = new JTextField(texto); ventana.add(cajaTexto); } // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza ventana.setVisible(true); } }</pre> | <pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.python3", line 81, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(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
import java.util.*;
import java.io.*;

public class ClaseInterfazGraficaSimple {

    // Se puede incluir el main en la clase
    public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException {
        Scanner leerFichero = new Scanner(new File("colores.txt"));

        ClaseInterfazGraficaSimple gui = new ClaseInterfazGraficaSimple(leerFichero);
    }

    // Constructor
    public ClaseInterfazGraficaSimple(Scanner leerDatos) {

        // Crea y configura la ventana principal
        JFrame ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("EJERCICIO 5");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setSize(300, 150);
        ventana.setLocation(600, 200);
        ventana.setLayout(new GridLayout(3, 1));

        // Crea y configura los componentes
        while (leerDatos.hasNext()) {
            String texto = leerDatos.next();
            JTextField cajaTexto = new JTextField(texto);
            ventana.add(cajaTexto);
        }

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

Incorrecta
Puntos para este envío: 0.00/1.00.

Pregunta **7**
Incorrecta
Puntúa 0.00 sobre 1.00
🚩 Marcar pregunta

Conocemos las siguientes ventanas JOptionPane:

```
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Texto a mostrar");
String respuesta = JOptionPane.showInputDialog(null, "Pregunta a realizar");
int respuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Pregunta con respuesta SI o NO");
```

Corrige el código que se plantea para que el funcionamiento del programa sea el siguiente:

1. Primero preguntará si se quiere finalizar el programa. Todo el proceso descrito a continuación se repetirá una y otra vez mientras no se pulse "SI".

2. A continuación, pedirá introducir un texto cualquiera.

3. y dirá cuántas letras tiene el texto introducido.

4. Por último, cuando se elija acabar se mostrará el siguiente mensaje:

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

Reiniciar respuesta

```
1 import javax.swing.*;
2
3 public class EjercicioJOptionPane {
4     public static void main(String[] args) {
5         int repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Quieres acabar?");
6         while(repuesta != JOptionPane.YES_OPTION) {
7             String texto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Escribe un texto: ");
8             int letras = texto.length();
9             JOptionPane.showMessageDialog(null, "El texto introducido tiene " + letras + " letras");
10            repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Quieres acabar?");
11        }
12        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Fin del programa");
13    }
14 }
15 }
```

| Expected | Got |
|---|---|
| <div><div>✖</div><pre>import javax.swing.*; public class EjercicioJOptionPane { public static void main(String[] args) { int repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Quieres acabar?"); while(repuesta != JOptionPane.YES_OPTION) { String texto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Escribe un texto: "); int letras = texto.length(); JOptionPane.showMessageDialog(null, "El texto introducido tiene " + letras + " letras"); repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Quieres acabar?"); } JOptionPane.showMessageDialog(null, "Fin del programa"); } }</pre></div> | <div>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.python3", line 36, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}". IndexError: tuple index out of range</div> |

◀

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

▶

Question author's solution:

```
import javax.swing.*;
public class EjercicioJOptionPane {
    public static void main(String[] args) {
        int repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Quieres acabar?");
        while(repuesta != JOptionPane.YES_OPTION) {
            String texto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Escribe un texto: ");
            int letras = texto.length();
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "El texto introducido tiene " + letras + " letras");
            repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Quieres acabar?");
        }
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Fin del programa");
    }
}
```

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

Pregunta 8
Incorrecta
Puntúa 0,00 sobre 1,00
⚑ Marcar pregunta

Conocemos las siguientes ventanas JOptionPane:

```
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Texto a mostrar");
String respuesta = JOptionPane.showInputDialog(null, "Pregunta a realizar");
int respuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Pregunta con respuesta SI o NO");
```

Corrige el código que se plantea para que el funcionamiento del programa sea el siguiente:

1. Primero pedirá una temperatura en grados Celsius. El dato que se introduzca podrá ser un número decimal.

2. A continuación, mostrará la misma temperatura convertida a grados fahrenheit. La fórmula que se utilizará será: fahrenheit = celsius * 9 / 5 + 32.

3. Por último, se preguntará si se quiere realizar otra conversión. Se repetirá todo el proceso una y otra vez mientras se pulse "SI".

IMPORTANTE: Con JOptionPane, cuando se introduzcan números decimales siempre hay que hacerlo con '.': En caso contrario, se producirá una excepción.

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

Reiniciar respuesta

```
1 import javax.swing.*;
2
3 public class EjercicioJOptionPane08 {
4     public static void main(String[] args) {
5         int respuesta = -1;
6         do {
7             String celsiusTexto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Introduce una temperatura en grados Celsius");
8             double celsius = Double.parseDouble(celsiusTexto);
9             double fahrenheit = celsius * 9 / 5 + 32;
10            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Temperatura en grados Fahrenheit: " + String.format("%.2f", fahrenheit));
11            respuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "¿Quieres realizar otra conversión?");
12        } while(respuesta == JOptionPane.YES_OPTION);
13    }
14 }
```

| Expected | Got |
|---|--|
| <div><div>✖</div><pre>import javax.swing.*; public class EjercicioJOptionPane { public static void main(String[] args) { int repuesta = 0; do { String celsiusTexto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Introduce una temperatura en grados Celsius");</pre></div> | <div>***Error*** Traceback (most recent File "prog.python3", comment = "Expected IndexError: tuple index</div> |

| Expected | Got |
|--|-----|
| <pre>double celsius = Double.parseDouble(celsiusTexto); double fahrenheit = celsius * 9 / 5 + 32; JOptionPane.showMessageDialog(null, "Temperatura en grados Fahrenheit: " + String.format("%.2f", fahrenheit)); repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null,"¿Quieres realizar otra conversión?"); } while(repuesta == JOptionPane.YES_OPTION); } }</pre> | |

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

Question author's solution:

```
import javax.swing.*;
public class EjercicioJOptionPane {
    public static void main(String[] args) {
        int repuesta = 0;
        do {
            String celsiusTexto = JOptionPane.showInputDialog(null, "Introduce una temperatura en grados Celsius");
            double celsius = Double.parseDouble(celsiusTexto);
            double fahrenheit = celsius * 9 / 5 + 32;
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Temperatura en grados Fahrenheit: " + String.format("%.2f", fahrenheit));
            repuesta = JOptionPane.showConfirmDialog(null,"¿Quieres realizar otra conversión?");
        } while(repuesta == JOptionPane.YES_OPTION);
    }
}
```

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 tiene un tamaño de 300 x 150, utiliza el BorderLayout y cuando se cierra el programa acaba.
- Se crea un JPanel con GridLayout para organizar las etiquetas y las cajas de texto en la zona centro de la ventana principal.
- Las etiquetas se crean a partir de un array de String.
- El botón estará en la zona sur y la etiqueta "Vas a dar de alta..." en la zona norte.

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

Reiniciar respuesta

```
1 import java.awt.*;
2 import javax.swing.*;
3
4 public class CocheGUI {
5
6     // Programa principal
7     public static void main(String[] args) {
8
9         String[] opciones = {"Marca: ", "Modelo: ", "Año: "};
10
11         CocheGUI gui = new CocheGUI(opciones);
12     }
13
14     // Atributos
15     JTextField[] cajasTexto;
16
17     // Constructor
18     public CocheGUI(String[] etiquetas) {
19
20         // Crea y configura la ventana principal
```

| Expected | Got |
|--|---|
| <pre>import java.awt.*; import javax.swing.*; public class CocheGUI { // Programa principal public static void main(String[] args) { String[] opciones = {"Marca: ", "Modelo: ", "Año: "}; CocheGUI gui = new CocheGUI(opciones); } // Atributos JTextField[] cajasTexto; // Constructor public CocheGUI(String[] etiquetas) { // Crea y configura la ventana principal JFrame ventana = new JFrame(); ventana.setTitle("AÑADIR COCHE"); ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE); ventana.setSize(300, 150); ventana.setLayout(new BorderLayout()); // Crea y configura la etiqueta de la zona norte JLabel titulo = new JLabel("Vas a dar de alta un nuevo coche"); ventana.add(titulo, BorderLayout.NORTH); // Crea y configura la zona centro. Se leen las etiquetas del array etiquetas // Las cajas de texto se guardan en el array cajasTexto JPanel centro = new JPanel(new GridLayout(3, 2)); cajasTexto = new JTextField[etiquetas.length]; for (int i = 0; i < etiquetas.length; i++) { String texto = etiquetas[i]; centro.add(new JLabel(texto)); cajasTexto[i] = new JTextField(10); centro.add(cajasTexto[i]); } ventana.add(centro, BorderLayout.CENTER); // Crea y configura el botón de la zona sur JButton boton = new JButton("CREAR"); 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 188, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(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 CocheGUI {

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

        String[] opciones = {"Marca: ", "Modelo: ", "Año: "};

        CocheGUI gui = new CocheGUI(opciones);
    }

    // Atributos
    JTextField[] cajasTexto;

    // Constructor
    public CocheGUI(String[] etiquetas) {

        // Crea y configura la ventana principal
        JFrame ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("AÑADIR COCHE");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setSize(300, 150);
        ventana.setLayout(new BorderLayout());

        // Crea y configura la etiqueta de la zona norte
        JLabel titulo = new JLabel("Vas a dar de alta un nuevo coche");
        ventana.add(titulo, BorderLayout.NORTH);

        // Crea y configura la zona centro. Se leen las etiquetas del array etiquetas
        // Las cajas de texto se guardan en el array cajasTexto
        JPanel centro = new JPanel(new GridLayout(3, 2));
        cajasTexto = new JTextField[etiquetas.length];
        for (int i = 0; i < etiquetas.length; i++) {
            String texto = etiquetas[i];
            centro.add(new JLabel(texto));
            cajasTexto[i] = new JTextField(10);
            centro.add(cajasTexto[i]);
        }
        ventana.add(centro, BorderLayout.CENTER);

        // Crea y configura el botón de la zona sur
        JButton boton = new JButton("CREAR");
        ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH);

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

```
import javax.swing.*;

public class CocheGUI {

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

        String[] opciones = {"Marca: ", "Modelo: ", "Año: ", ""};

        CocheGUI gui = new CocheGUI(opciones);
    }

    // Atributos
    JTextField[] cajasTexto;

    // Constructor
    public CocheGUI(String[] etiquetas) {

        // Crea y configura la ventana principal
        JFrame ventana = new JFrame();
        ventana.setTitle("AÑADIR COCHE");
        ventana.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        ventana.setSize(300, 150);
        ventana.setLayout(new BorderLayout());

        // Crea y configura la etiqueta de la zona norte
        JLabel titulo = new JLabel("Vas a dar de alta un nuevo coche");
        ventana.add(titulo, BorderLayout.NORTH);

        // Crea y configura la zona centro. Se leen las etiquetas del array etiquetas
        // Las cajas de texto se guardan en el array cajasTexto
        JPanel centro = new JPanel(new GridLayout(3, 2));
        cajasTexto = new JTextField[etiquetas.length];
        for (int i = 0; i < etiquetas.length; i++) {
            String texto = etiquetas[i];
            centro.add(new JLabel(texto));
            cajasTexto[i] = new JTextField(10);
            centro.add(cajasTexto[i]);
        }
        ventana.add(centro, BorderLayout.CENTER);

        // Crea y configura el botón de la zona sur
        JButton boton = new JButton("CREAR");
        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.

Pregunta **10**

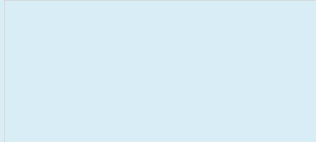
Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 1.00

🚩 Marcar pregunta

Tenemos la clase [Circulo](#) y el fichero [circulos.txt](#).

Escribe el código del constructor 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 la etiqueta y el JComboBox en la zona centro.
- El botón se identificará como "EDITAR" y 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

```
4 import java.io.*;
5
6 public class ArrayCirculosGUI {
7
8     // Programa principal
9     public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException {
10
11         Scanner leerFichero = new Scanner(new File("circulos.txt"));
12         int num = leerFichero.nextInt();
13         Circulo[] listaCirculos = new Circulo[num];
14         for (int i = 0; i < num; i++) {
15             double radio = leerFichero.nextDouble();
16             String color = leerFichero.next();
17             listaCirculos[i] = new Circulo(radio, color);
18         }
19
20         ArrayCirculosGUI gui = new ArrayCirculosGUI(listaCirculos);
21     }
22
23     // Atributos
24     JComboBox<Circulo> circulos;
```

| Expected | Got |
|---|--|
| <pre>import javax.swing.*; import java.awt.*; import java.util.*; import java.io.*; public class ArrayCirculosGUI { // Programa principal public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException { Scanner leerFichero = new Scanner(new File("circulos.txt")); int num = leerFichero.nextInt(); Circulo[] listaCirculos = new Circulo[num]; for (int i = 0; i < num; i++) { double radio = leerFichero.nextDouble(); String color = leerFichero.next(); listaCirculos[i] = new Circulo(radio, color); } ArrayCirculosGUI gui = new ArrayCirculosGUI(listaCirculos); } // Atributos JComboBox<Circulo> circulos; public ArrayCirculosGUI(Circulo[] lista) { // 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 el JComboBox para el color. JPanel arriba = new JPanel();</pre> | <pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.pyhton3", line 94, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}"".format(lines, len(got_line)) IndexError: tuple index out of range</pre> |

| Expected | Got |
|---|-----|
| <pre> arriba.add(new JLabel("Círculo: ")); circuitos = new JComboBox<Círculo>(lista); arriba.add(circuitos); ventana.add(arriba, BorderLayout.CENTER); // Crea y configura los botones JButton boton = new JButton("EDITAR"); ventana.add(boton, BorderLayout.SOUTH); // Al final. Cuando se haya creado todo se visualiza ventana.setVisible(true); } } </pre> | |
| <p>◀ Your code must pass all tests to earn any marks. Try again. ▶</p> | |

Question author's solution:

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.util.*;
import java.io.*;

public class ArrayCircuitosGUI {

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

        Scanner leerFichero = new Scanner(new File("circuitos.txt"));
        int num = leerFichero.nextInt();
        Círculo[] listaCircuitos = new Círculo[num];
        for (int i = 0; i < num; i++) {
            double radio = leerFichero.nextDouble();
            String color = leerFichero.next();
            listaCircuitos[i] = new Círculo(radio, color);
        }

        ArrayCircuitosGUI gui = new ArrayCircuitosGUI(listaCircuitos);
    }

    // Atributos
    JComboBox<Círculo> circuitos;

    public ArrayCircuitosGUI(Círculo[] lista) {

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

        // Crea y configura la etiqueta y el JComboBox para el color.
        JPanel arriba = new JPanel();
        arriba.add(new JLabel("Círculo: "));
        circuitos = new JComboBox<Círculo>(lista);
        arriba.add(circuitos);
        ventana.add(arriba, BorderLayout.CENTER);

        // Crea y configura los botones
        JButton boton = new JButton("EDITAR");
        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



Urrutiko 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: @UrrutikoLH



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAILA
Lanbide Heziketa, Enplegu eta Enplegu
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Ministerio de Formación Profesional