



Navegación por el cuestionario



Terminar intento...

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 ejecutar el programa en jGrasp y comparad la solución con la planteada.

Para cualquier duda ya sabéis donde estoy.

Pregunta 1

Correcta

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Para añadir un atajo de teclado, se usa la propiedad:

Seleccione una:

☐ a. `accelereitor`.

☐ b. `aselerator`.

☐ c. `acelerador`.

☒ d. `accelerator`. ✓

Comprobar

Pregunta 2

Correcta

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Elige el código que nos permitiría realizar lo siguiente:

Añadir la opción "NUEVA" a un menú

`menu.add(new JMenuItem("NUEVA"));` ✓

Añadir una linea en un menú

`menu.addSeparator();` ✓

Añadir un conjunto de menús a una ventana gráfica

`ventana.setJMenuBar(menus);` ✓

Añadir un verificador de la clase VerificadorDNI a una caja de texto

`cajaTexto.setInputVerifier(new VerificadorDNI());` ✓

Comprobar

Respuesta correcta

Ha seleccionado correctamente 4.

Pregunta 3

Correcta

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Un menú no puede tener como elemento del mismo, otro menú.

Seleccione una:

☐ Verdadero

☒ Falso ✓

Comprobar

Pregunta 4

Correcta

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Elige la clase que utilizarías para crear los siguientes componentes en una interfaz gráfica:

Crear un conjunto de menús

`JMenuBar` ✓

Validar el contenido de una caja de texto

`InputVerifier` ✓

Crear un menú concreto dentro del conjunto de menús

`JMenu` ✓

Crear una opción dentro de un menú

`JMenuItem` ✓

Crear una ventana secundaria

`JDialog` ✓

Comprobar

Respuesta correcta

Ha seleccionado correctamente 5.

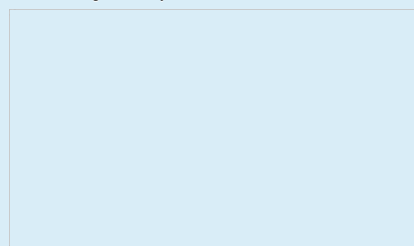
Pregunta 5

Incorrecta

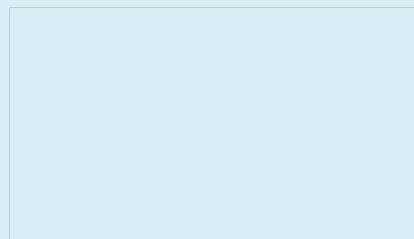
Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Tenemos el siguiente conjunto de menús:



Modifica el fichero [EjemploMenus.java](#) para que el menú quede de la siguiente manera:



También necesitarás el fichero [opciones.txt](#) .

SOLUCION [EjemploMenu.java](#)

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

```
1  /*
2  * Ejemplo de uso de menús en nuestros programas
3  */
4
5  import java.util.*;
6  import java.io.*;
7  import java.awt.*;
8  import javax.swing.*;
9  import java.awt.event.*;
10
11 public class EjemploMenu05 implements ActionListener {
12
13     // Se puede incluir el main en la clase
14     public static void main(String[] args) {
15         EjemploMenu05 gui = new EjemploMenu05();
16     }
17
18     // Atributos
19     private JTextArea areaTexto;
20
```

Comprobar



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

Pregunta **6**

Incorrecta

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Tenemos el siguiente conjunto de menús:

Modifica el fichero [EjemploMenu.java](#) para que el menú quede de la siguiente manera:

También puedes necesitar el fichero [opciones.txt](#)

SOLUCION [EjemploMenu.java](#)

[opciones.txt](#)

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

```
1  /*
2  * Ejemplo de uso de menús en nuestros programas
3  */
4
5  import java.util.*;
6  import java.io.*;
7  import java.awt.*;
8  import javax.swing.*;
9  import java.awt.event.*;
10
11 public class EjemploMenu06 implements ActionListener {
12
13     // Se puede incluir el main en la clase
14     public static void main(String[] args) {
15         EjemploMenu06 gui = new EjemploMenu06();
16     }
17
18     // Atributos
19     private JTextArea areaTexto;
20
```

Comprobar



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

Pregunta **7**

Incorrecta

Puntúa como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Tenemos el siguiente conjunto de menús:

Modifica el fichero [EjemploMenu.java](#) para que cuando se pulse la opción Verde el fondo del área de texto cambie de color:

Cuando se pulse cualquier otro botón se volverá a poner en blanco:

Para cambiar el color se usará el método `setBackground(Color.GREEN)` o `setBackground(Color.WHITE)` de la clase `JTextArea`.

También puedes necesitar el fichero [opciones.txt](#)

SOLUCION

[EjemploMenu.java](#)

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

```
1 import java.util.*;
2 import java.io.*;
3 import java.awt.*;
4 import javax.swing.*;
5 import java.awt.event.*;
6
7 public class EjemploMenu07 implements ActionListener {
8
9     // Se puede incluir el main en la clase
10    public static void main(String[] args) {
11        EjemploMenu07 gui = new EjemploMenu07();
12    }
13
14    // Atributos
15    private JTextArea areaTexto;
16
17    // Constructor
18    public EjemploMenu07() {
19
20        // Crea y configura la ventana principal
```

Comprobar



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

Pregunta 8

Incorrecta

Puntuá como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Tenemos el siguiente conjunto de menús:

Modifica el fichero [EjemploMenu.java](#) para que cuando se pulse la opción "Abrir" se abra la siguiente ventana:

Cuando se pulse ABRIR se mostrará el siguiente mensaje:

También necesitarás el fichero [opciones.txt](#) .

SOLUCION

[EjemploMenu.java](#)
[Dialogo.java](#)

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

```
1 import java.util.*;
2 import java.io.*;
3 import java.awt.*;
4 import javax.swing.*;
5 import java.awt.event.*;
6
7 public class EjemploMenu08 implements ActionListener {
8
9     // Se puede incluir el main en la clase
10    public static void main(String[] args) {
11        EjemploMenu08 gui = new EjemploMenu08();
12    }
13
14    // Atributos
15    private JTextArea areaTexto;
16
17    // Constructor
18    public EjemploMenu08() {
19
```

```
20 // Crea y configura la ventana principal
```

Comprobar

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

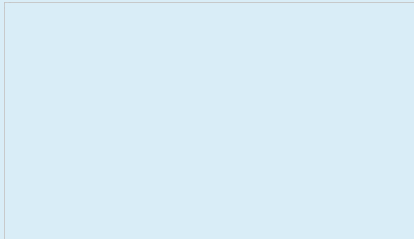
Pregunta **9**

Incorrecta

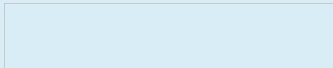
Puntúa como 1,00

Marcar pregunta

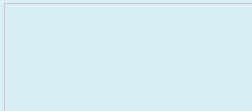
Tenemos el siguiente conjunto de menús:



Cuando se pulse la opción "Abrir" se abre la siguiente ventana:

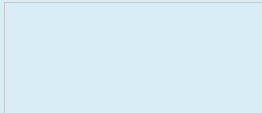


Cuando se pulsa ABRIR se mostrará el siguiente mensaje:



Modifica el fichero [Dialogo.java](#) para que compruebe que el fichero que se ha introducido se puede leer antes de pulsar el boton ABRIR. Necesitarás crear una subclase de InputVerifier.

Si el fichero no se puede leer mostrará el siguiente mensaje:



También necesitarás los ficheros [EjemploMenus.java](#) y [opciones.txt](#) .

SOLUCION [Dialogo.java](#)

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

```
1 import java.awt.*;
2 import javax.swing.*;
3 import java.awt.event.*;
4 import java.io.*;
5
6 public class Dialogo09 implements ActionListener {
7
8     //Atributos
9     JTextField cajaTexto;
10
11     public Dialogo09() {
12
13         // Creamos y configuramos un JDialog
14         JDialog dialogo = new JDialog();
15         dialogo.setLayout(new FlowLayout());
16
17         // Creamos el formulario y lo añadimos a la ventana principal
18         dialogo.add(new JLabel("Elige el fichero: "));
19         cajaTexto = new JTextField(15);
20     }
```

Comprobar

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

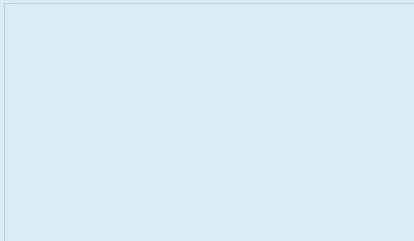
Pregunta **10**

Incorrecta

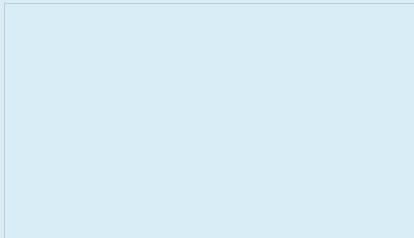
Puntúa como 1,00

Marcar pregunta

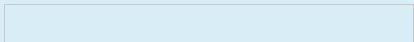
Tenemos el siguiente conjunto de menús:



Modifica el fichero [EjemploMenus.java](#) para que en el área de texto se muestren la información del objeto Banco que se crea en el main:



Además, cuando se pulse la opción "Opción 1". Se mostrarán los datos de la cuenta con el saldo menor:



También necesitarás los ficheros [opciones.txt](#) , [banco.txt](#) , [Cuenta.java](#) y [Banco.java](#) .

SOLUCION [EjemploMenu.java](#)

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

```
115     String texto = "";
116     if(!textoOpcion.equals("Opción 1 Cuenta con menor saldo")){
117         texto = "Se ha elegido la opcion: " + textoOpcion;
118         areaTexto.append(texto + "\n");
119         return;
120     }
121
122     if (textoOpcion.equals("Opción 1")) {
123         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Has pulsado la opción 1 del menu 1");
124         return;
125     }
126
127     if(textoOpcion.equals("Opción 1 Cuenta con menor saldo")) {
128         texto = "La cuenta con menor saldo es: " + esteBanco.saldoMenor();
129
130         areaTexto.append("\n" + texto + "\n");
131         return;
132     }
133 }
134 }
```

Comprobar



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

Pregunta **11**

Sin finalizar

Puntuá como 1,00

🚩 Marcar pregunta

Tenemos el siguiente conjunto de menús:

Modifica el fichero [EjemploMenu.java](#) para que cuando se pulse la opción "Opción 1", se muestre el siguiente diálogo:

Si el número de cuenta no existe, la cuenta se añadirá al banco y se informará de ello:

Si ya existe se mostrará el siguiente mensaje:

También necesitarás los ficheros [opciones.txt](#) , [banco.txt](#) , [Cuenta.java](#) y [Banco.java](#) .

SOLUCION [EjemploMenu.java](#)
[Dialogo.java](#)

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

1	
---	--

Comprobar

Tenemos el siguiente conjunto de menús:

Cuando se pulse la opción "Opción 1", se piden los datos para una nueva cuenta:

Si el número de cuenta no existe, la cuenta se añadirá al banco y se informará de ello:

Si ya existe se mostrará el siguiente mensaje:

Modifica el fichero [Dialogo.java](#) para que verifique el valor introducido para el saldo. Si no es un número, mostrará el siguiente mensaje:

También necesitarás los ficheros [EjemploMenus.java](#), [opciones.txt](#), [banco.txt](#), [Cuenta.java](#) y [Banco.java](#).

SOLUCION [Dialogo.java](#)

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

1

Comprobar

Terminar intento...