



Navegación por el cuestionario

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12				

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 ejecutad 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 línea 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:

SOLUCION [EjemploMenus.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 EjemploMenus05 implements ActionListener {
12
13     // Se puede incluir el main en la clase
14     public static void main(String[] args) {
15         EjemploMenus05 gui = new EjemploMenus05();
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 [EjemploMenus.java](#) para que el menú quede de la siguiente manera:

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

SOLUCION [EjemploMenus.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 EjemploMenus06 implements ActionListener {
12
13     // Se puede incluir el main en la clase
14     public static void main(String[] args) {
15         EjemploMenus06 gui = new EjemploMenus06();
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:

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 [EjemploMenus.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 EjemploMenus07 implements ActionListener {
8
9     // Se puede incluir el main en la clase
10    public static void main(String[] args) {
11        EjemploMenus07 gui = new EjemploMenus07();
12    }
13
14    // Atributos
15    private JTextArea areaTexto;
16
17    // Constructor
18    public EjemploMenus07() {
19        ... // Crea y configura la ventana principal
20    }

```

Comprobar



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

Pregunta 8

Incorrecta

Puntúa como 1,00

▼ Marcar pregunta

Tenemos el siguiente conjunto de menús:

Modifica el fichero [EjemploMenus.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](#)

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 EjemploMenus08 implements ActionListener {
8
9     // Se puede incluir el main en la clase
10    public static void main(String[] args) {
11        EjemploMenus08 gui = new EjemploMenus08();
12    }
13
14    // Atributos
15    private JTextArea areaTexto;
16
17    // Constructor
18    public EjemploMenus08() {
19
```

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 botón 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
18        // Creamos el formulario y lo añadimos a la ventana principal
19        dialogo.add(new JLabel("Elige el fichero: "));
20        cajaTexto = new JTextField(15);

```

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 [EjemploMenus.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 if (textoOpcion.equals("Opción 1")) {
122     JOptionPane.showMessageDialog(null, "Has pulsado la opción 1 del menu 1");
123     return;
124 }
125 if(textoOpcion.equals("Opción 1 Cuenta con menor saldo")) {
126     texto = "La cuenta con menor saldo es: " + esteBanco.saldoMenor();
127     areaTexto.append("\n" + texto + "\n");
128     return;
129 }
130 }
```

Comprobar

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

Pregunta 11

Sin finalizar

Puntúa como 1,00

▼ Marcar pregunta

Tenemos el siguiente conjunto de menús:

Modifica el fichero [EjemploMenus.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 [EjemploMenus.java](#) [Dialogo.java](#)

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

1

Comprobar

Pregunta 12
Sin finalizar
Puntúa como 1,00
▼ Marcar pregunta

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...

Contacta con nosotros

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