



Navegación por el cuestionario



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

Para cualquier duda ya sabéis donde estoy.

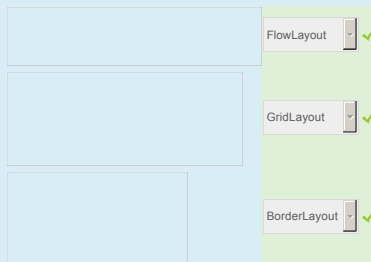
Pregunta 1

Correcta

Puntuá 1,00 sobre 1,00

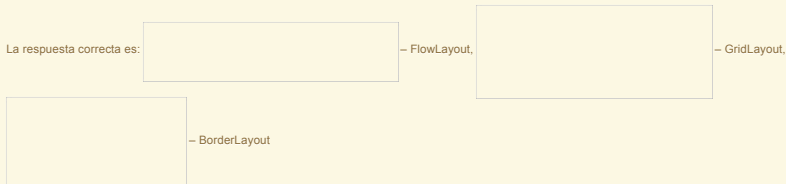
Marcar pregunta

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



Respuesta correcta

La respuesta correcta es:

**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.

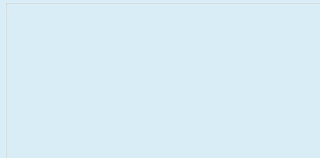
Pregunta 5

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

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 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 BorderLayout()); 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); } }</pre>	<pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.python3", line 99, 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 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 BorderLayout());
        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
<div><div><div></div></div><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></div>	<div>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.python3", line 96, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(lines, len(got_lines)) IndexError: tuple index out of range</div>

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.

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 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 = {"AÑADIR", "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
<div><div>✖</div><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 = {"AÑADIR", "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></div>	<div>***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</div>

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 = {"AÑADIR", "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
<div><div><div></div></div><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></div>	<pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.python3", 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

Puntuación 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, ... %)

```
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.python3", 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<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));
        }

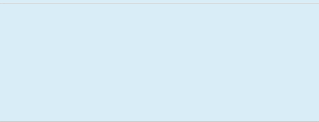
        // Crea y configura los botones
        JButton boton1 = new JButton("INGRESAR");
        ventana.add(boton1);
        JButton boton2 = new JButton("RETIRAR");
        ventana.add(boton2);

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

Incorrecta

Puntos para este envío: 0.00/1.00.

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
<div><div>✖</div><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></div>	<div><pre>***Error*** Traceback (most recent call last): File "prog.pythons3", line 93, in <module> comment = "Expected {1} lines, got {2}".format(lines, len(got_line)) IndexError: tuple index out of range</pre></div>

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);
}
}
```

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](https://twitter.com/UrrutikoLH)



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA SAIA
Lanbide Heziketa Sailburua
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
Viceconsejera de Formación Profesional