
Instrucciones Generales

Con la ayuda del **Constructor Visual de Interfaces Gráficos de NetBeans**, llamado **Matisse**, construir una Aplicación de tipo **Aplicación Java con Interfaz Gráfico Swing** que realice la personalización del rótulo de la parte central de un **Generador de Tarjetas de Visita**.

El simulador permitirá **representar** los **Atributos del Rótulo** y también permitirá **guardarlos y cargarlos** hacia/desde una **Persistencia de Datos** que podrá ser de tipo:

- **Fichero Comma-Separated Values – CSV**
- **Fichero Serialización Binaria**
- **Fichero Serialización XML**
- **Fichero Properties**
- **Fichero JSON**

Los **Atributos del Rótulo** serán los siguientes:

- **Texto** del mensaje del rótulo [String].
- **Familia** tipográfica [String].
- Estado de **Negrita** [boolean]:
 - true: activo
 - false: inactivo
- Estado de **Cursiva** [boolean]:
 - true: activo
 - false: inactivo
- **Tamaño** de la tipografía [int].
- Color de **Frente**:
 - Componente **ROJO**: 0..255 [int]
 - Componente **VERDE**: 0..255 [int]
 - Componente **AZUL**: 0..255 [int]
- Color de **Fondo**:
 - Componente **ROJO**: 0..255 [int]
 - Componente **VERDE**: 0..255 [int]
 - Componente **AZUL**: 0..255 [int]

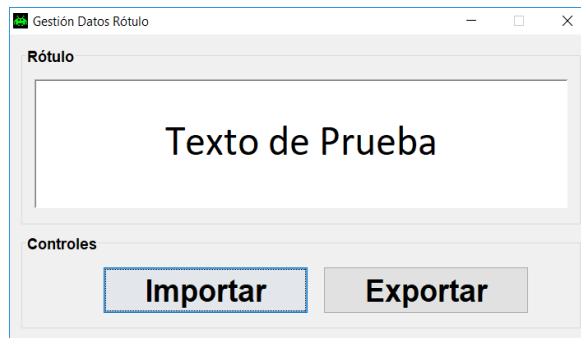
De forma genérica, la aplicación estará dividida en **tres zonas**:

- La zona **superior**, donde se realizará la **simulación el rótulo**.
- La zona **intermedia**, donde estarán los controles de **personalización del rótulo**.
- La zona **inferior**, donde estarán los controles para **guardar y recuperar los datos**.

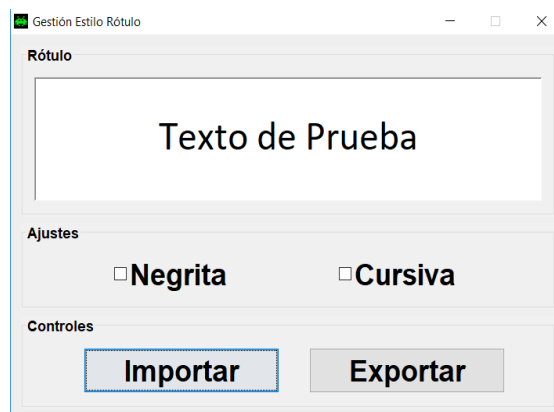
La ventana aparecerá centrada en pantalla y no podrá cambiar de tamaño.

Enunciados

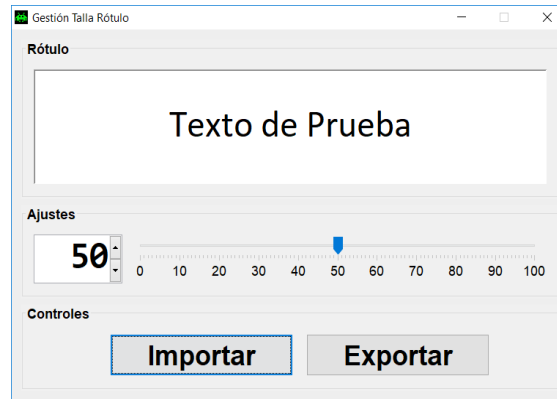
1. Construir una Aplicación llamada **GestionDatosRotulo** que permita representar los datos cargados en el simulador. Asignar valores arbitrarios para los parámetros del rótulo. La **persistencia** de los ajustes realizados sobre el rótulo se realizará sobre un **fichero CSV** llamado "**datos.csv**". Tendrá un aspecto parecido a:



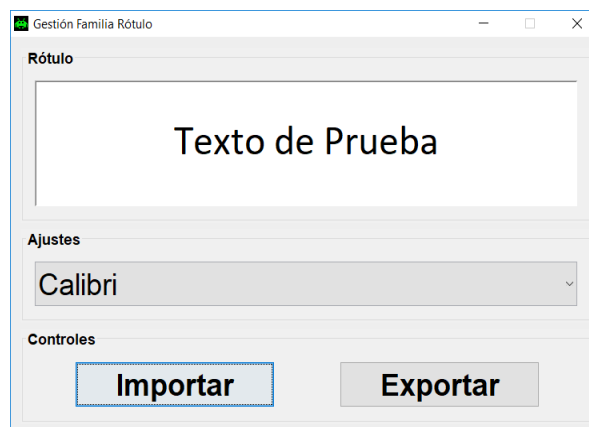
2. Construir una Aplicación llamada **GestionEstiloRotulo** que permita establecer el **estilo** del texto del rótulo a través del uso de **casillas de verificación**: una para **negrita** y otra para **cursiva**. Inicialmente el texto estará sin negrita y sin cursiva. La **persistencia** de los ajustes realizados sobre el rótulo se realizará sobre un **fichero de serialización binaria** llamado "**datos.bin**". Tendrá un aspecto parecido a:



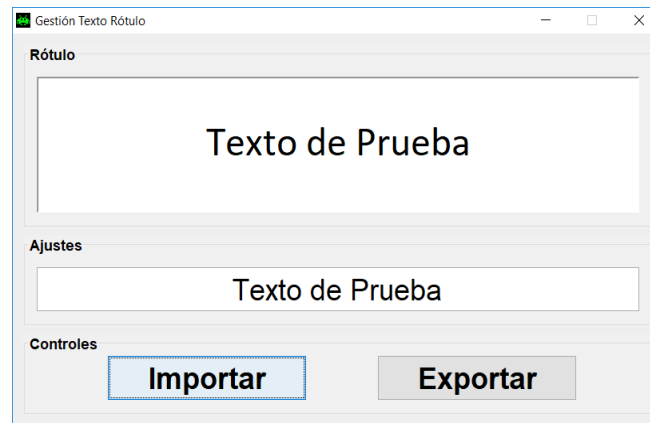
3. Construir una Aplicación llamada **GestionTallaRotulo** que permita establecer el **tamaño** del texto del rótulo a través del uso de un **deslizador** y un **cambiador**. Inicialmente la fuente tendrá un tamaño de 40 puntos. Se permitirá cambiar el tamaño entre 0 y 100 puntos. La **persistencia** de los ajustes realizados sobre el rótulo se realizará sobre un **fichero de serialización XML** llamado "**datos.xml**". Tendrá un aspecto parecido a:



4. Construir una Aplicación llamada **GestionFamiliaRotulo** que permita establecer la **tipografía** del texto del rótulo a través del uso de una **lista desplegable** no editable que contenga las **fuentes registradas en el sistema**. Inicialmente se establecerá la tipografía "**Calibri**". La **persistencia** de los ajustes realizados sobre el rótulo se realizará sobre un **fichero de propiedades de Java** llamado "**datos.properties**". Tendrá un aspecto parecido a:



5. Construir una Aplicación llamada **GestionTextoRotulo** que permita establecer el **texto** del rótulo a través del uso de un **campo de texto** de tal manera que **todo cambio en éste se refleje inmediatamente en el texto del rótulo**. La **persistencia** de los ajustes realizados sobre el rótulo se realizará sobre un **fichero JSON** llamado "**datos.json**". Tendrá un aspecto parecido a:



6. Construir una Aplicación llamada **GestionColorRotulo** que permita establecer el **color de frente y de fondo** del texto del rótulo a través del uso de tres **deslizadores** para las componentes **rojo, verde y azul** de cada tipo de color, y de dos **botones de selección** para seleccionar el **color de frente** o el **color de fondo**. La **persistencia** de los ajustes realizados sobre el rótulo se realizará sobre un fichero **en cualquiera de los formatos previos**. Tendrá un aspecto parecido a:

