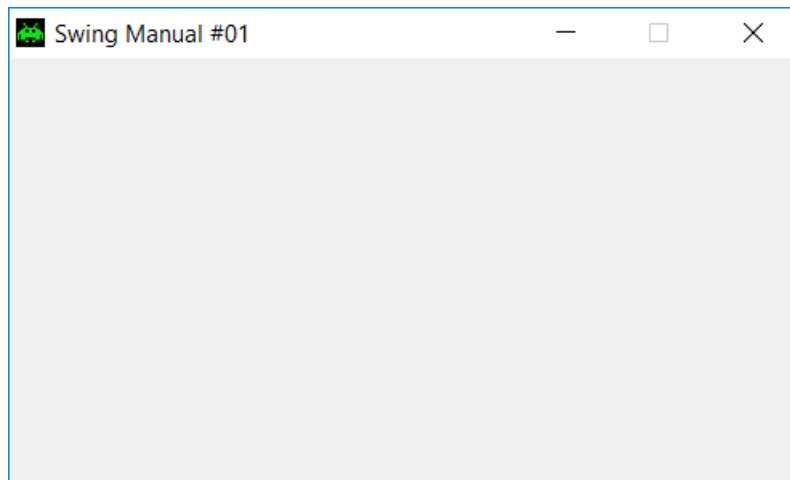


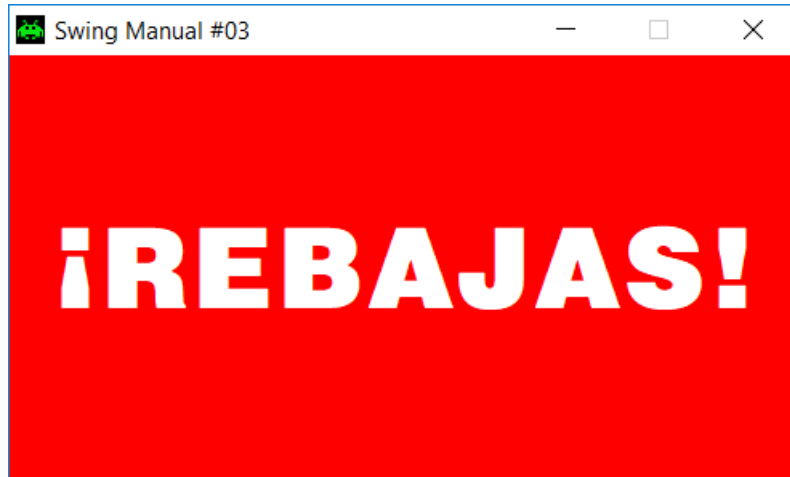
1. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing** llamado **VentanaCentrada** que muestre una ventana centrada en pantalla de un tamaño fijo de 500 píxeles de ancho por 300 píxeles de alto y con un aspecto similar al de la siguiente captura.



2. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing** llamado **ArrastreVentana** que muestre una ventana con fondo Magenta, sin decoración, centrada en pantalla, de tamaño fijo en 500 píxeles de ancho por 300 píxeles de alto y con un aspecto parecido al de la captura. La ventana mostrará el texto **"Arrástrame (ESC – Salir)"** que indica que la ventana se podrá mover pinchando con el ratón en ella y arrastrándola por la pantalla. Para cerrar la ventana se pulsará la tecla "Escape".



3. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing** llamado **EtiquetaCentrada** que muestre una ventana centrada en pantalla, de tamaño fijo en 500 píxeles de ancho por 300 píxeles de alto en la que aparezca centrado, tanto horizontalmente como verticalmente, el texto "¡REBAJAS!" con un aspecto parecido al de la siguiente captura.



4. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing** llamado **BotonCentrado** que muestre una ventana centrada en pantalla, con un tamaño fijo de 500 píxeles de ancho por 300 píxeles de alto, dentro de la cual aparezca un botón centrado horizontal y verticalmente con el texto "Terminar", que al ser activado cierre el programa y que tenga un aspecto similar al de la siguiente captura.



5. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **CampoTextoCentrado** que muestre una ventana centrada en pantalla, con un tamaño fijo de 500 píxeles de ancho por 300 píxeles de alto, en la que aparezca un campo de texto, donde al entrar las palabras: **[BLANCO, NEGRO, ROJO, VERDE, AZUL, AMARILLO, GRIS, ROSA, TURQUESA, MAGENTA, NARANJA]**, en cualquier combinación de mayúsculas o minúsculas, el fondo de la ventana se ponga de ese color. Con cualquier otro texto la ventana se pondrá del color predeterminado (240, 240, 240). La ventana debe tener un aspecto similar al de la siguiente captura.



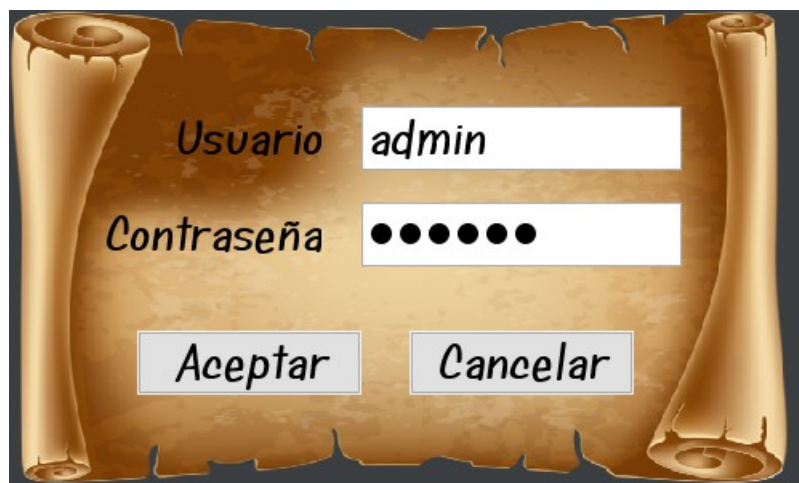
6. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **CalcularLetraDNI** que permita calcular y mostrar la letra del DNI a partir del número de DNI. Ante un valor no válido de número de DNI, para indicar el error, la letra del DNI mostrará un símbolo de máscara. El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura:



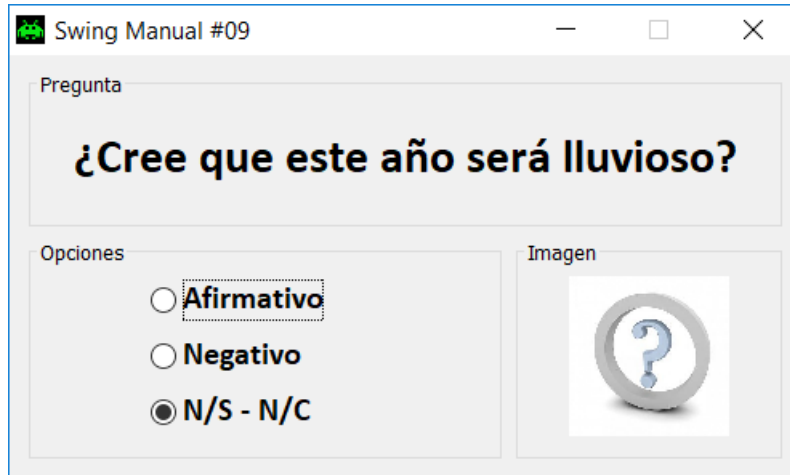
7. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **ConvertirDolarEuro** que permita obtener la equivalencia de Euros a Dólares de EEUU y viceversa teniendo en cuenta el tipo de cambio vigente. A los efectos de este ejercicio se considerará que, por defecto, un Euro se cambia por 1.20 Dólares USA. Las cantidades se expresarán con 2 decimales de precisión cuya expresión se aceptará tanto en la convención Española como en la Británica. Si en un campo se introduce un texto que no se puede convertir en el campo opuesto aparecerá "???". El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura:



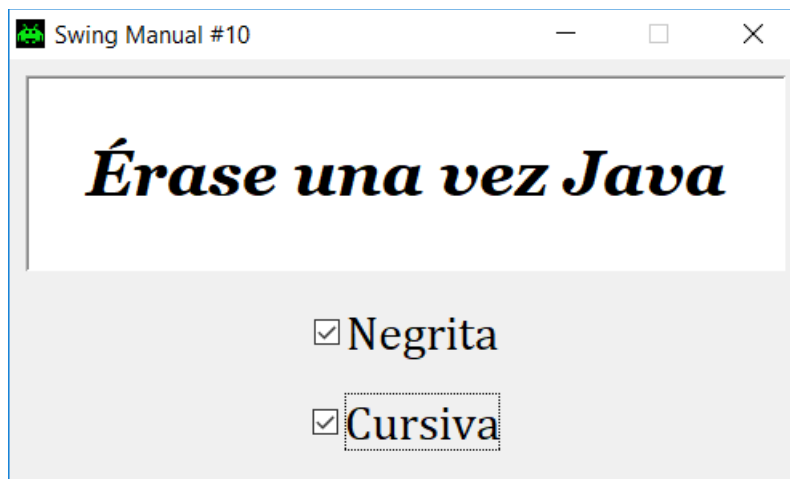
8. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **SimularLogin** que permita realizar el proceso de identificación a través de un nombre de usuario y su contraseña. Los valores de referencia se obtendrán a partir de las propiedades de la aplicación. El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura en donde la zona exterior de color gris oscuro indica transparencia.



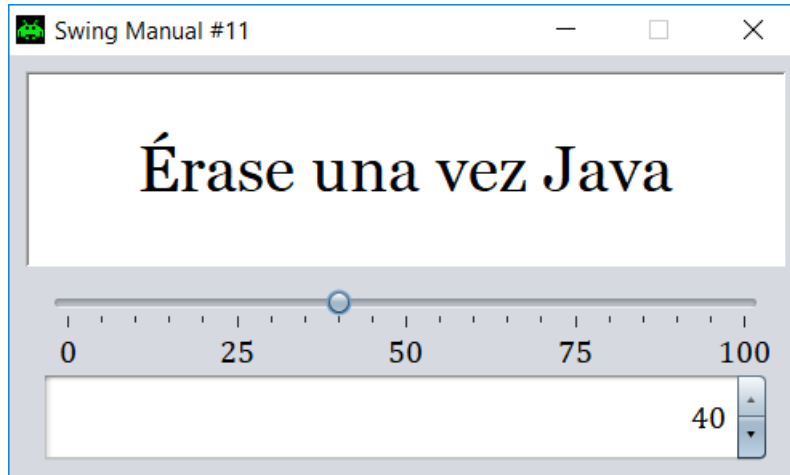
9. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **RespuestaEncuesta** que permita al usuario seleccionar la respuesta a una pregunta a través de 3 botones de selección. Las respuestas posibles son **[SI, NO, TV Tal Vez]**. Se elegirá un icono para cada respuesta de forma que ante cada selección aparecerá el icono correspondiente. Inicialmente estará seleccionado la respuesta **[TV]**. El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura:



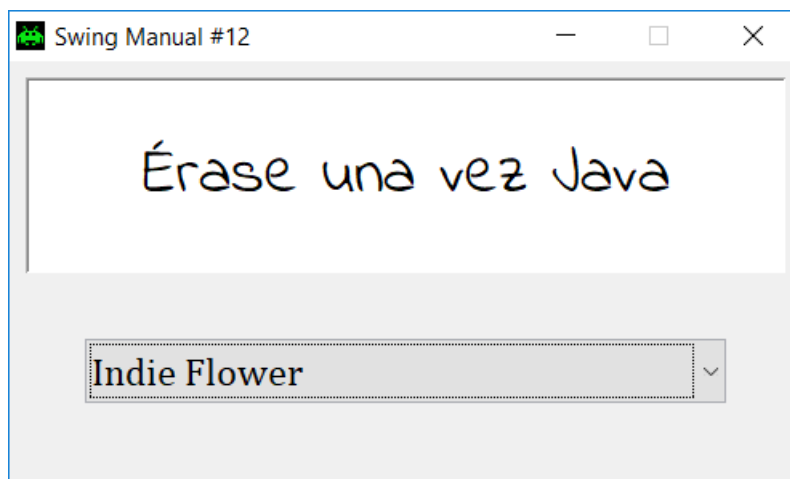
10. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **SeleccionEstilo** que permita establecer el estilo del texto de una etiqueta, que contenga el texto “**Érase una vez Java**”, a través del uso de casillas de verificación, una para negrita y otra para cursiva. Inicialmente el texto estará sin negrita y sin cursiva. El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura:



11. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **SeleccionTalla** que permita establecer el tamaño del texto de una etiqueta, que contenga el texto “Érase una vez Java”, 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. El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura:



12. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **SeleccionFuente** que permita establecer el tipo de letra del texto de una etiqueta, que contenga el texto “Érase una vez Java”, a través del uso de una lista desplegable que contenga las fuentes registradas en el sistema. Inicialmente se establecerá la familia de fuentes “Georgia”. El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura:



13. Con la ayuda del IDE NetBeans, construir un proyecto de tipo Aplicación Java con Interfaz Gráfico de Usuario Swing llamado **ListaAutonomias** que permita seleccionar de una lista el nombre de las autonomías que se desee y copiarlas en otra. Se podrá realizar todas las operaciones entre listas a través de sendos botones, teniendo en cuenta que la lista origen es inmutable. El interfaz tendrá un diseño similar al de la siguiente captura:

