

1. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **VentanaCentrada** que muestre una ventana centrada en pantalla de 300 píxeles de ancho por 200 píxeles de alto.
2. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **ArrastreVentana** que muestre una ventana con fondo lila, sin decoración, centrada en pantalla, de tamaño fijo en 300 píxeles de ancho por 200 píxeles de alto. La ventana podrá arrastrarse por la pantalla. Para cerrar el programa se pulsará la tecla "ESC".
3. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **EtiquetaCentrada** que muestre una ventana centrada en pantalla de 300 píxeles de ancho por 200 píxeles de alto, en la que aparezca centrado tanto horizontalmente como verticalmente el texto "EN VENTA" con la fuente **Calibri** de tamaño **80** en **negrita** y color **Blanco** sobre fondo **Azul**.
4. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **BotonCentrado** que muestre una ventana centrada en pantalla, de 300 píxeles de ancho por 200 píxeles de alto, en la que aparezca el texto "Aceptar" y que al ser activado cierre el programa.
5. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **CampoTextoCentrado** que muestre una ventana centrada en pantalla, de 300 píxeles de ancho por 200 píxeles de alto, en la que aparezca un campo de texto donde al entrar las palabras: **[BLANCO, NEGRO, ROJO, VERDE o AZUL]**, en cualquier combinación de mayúsculas o minúsculas, el fondo de la ventana se ponga de ese color. Con cualquier otra entrada la ventana se pondrá del color predeterminado.
6. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **CalcularNIF** que permita obtener y mostrar la letra del NIF a partir del número de DNI. Ante un valor no válido o un número de DNI está fuera del rango de 8 dígitos significativos se mostrará un asterisco.
7. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **ConvertirDolarEuro** que permita obtener la equivalencia de Euros a Dólares de EEUU y viceversa, entrando el tipo vigente en ese momento. A los efectos de este ejercicio se considerará que un Euro se cambia por 1.32 Dólares USA. Las cantidades se expresarán con 2 decimales de precisión. Si en un campo se introduce un texto que no se puede convertir en el campo opuesto aparecerá "???".
8. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico 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 de un archivo llamado **password.txt** que contendrá en cada línea el nombre y la contraseña separados por una coma. Pueden haber tantas líneas nombre/contraseña como se desee.
9. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **RespuestaEncuesta** que permita recoger la respuesta a una pregunta a través de 3 botones de exclusión. Las respuestas posibles son **[SI, NO y NS/NC]**. Se elegirá un icono para cada respuesta de forma que ante cada selección aparecerá el icono correspondiente. Inicialmente estará seleccionado la respuesta **[NS/NC]**.
10. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **SeleccionEstilo** que permita establecer el estilo del texto de una etiqueta, que contenga el texto "**Texto de prueba**", a través del uso de casillas de verificación, una para negrita y otra para cursiva. Inicialmente el texto estará sin negrita y sin cursiva.
11. Construir un proyecto de tipo **Aplicación Java con interfaz gráfico Swing** llamado **SeleccionTalla** que permita establecer el tamaño del texto de una etiqueta, que contenga el texto "**Texto de prueba**", 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.

12. Construir un proyecto de tipo Aplicación Java con interfaz gráfico Swing llamado **SeleccionFuente** que permita establecer el tipo de letra del texto de una etiqueta, que contenga el texto “**Texto de prueba**”, a través del uso de una lista desplegable que contenga las fuentes registradas en el sistema. Inicialmente se establecerá la familia de fuentes “**Calibri**”.
13. Construir un proyecto de tipo Aplicación Java con interfaz gráfico Swing llamado **SuscripcionContenidos** que permita **suscribir al usuario** en una **Lista de Distribución de Contenidos**. El fichero se llamará “**email.txt**”.
14. Construir un proyecto de tipo Aplicación Java con interfaz gráfico Swing llamado **EjecucionUnica** que muestre una ventana centrada en pantalla de 300 píxeles de ancho por 200 píxeles de alto, y que tenga la capacidad de ejecutar una única instancia del programa.