



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java

MÓDULO 5: INTERFAZ GRÁFICA

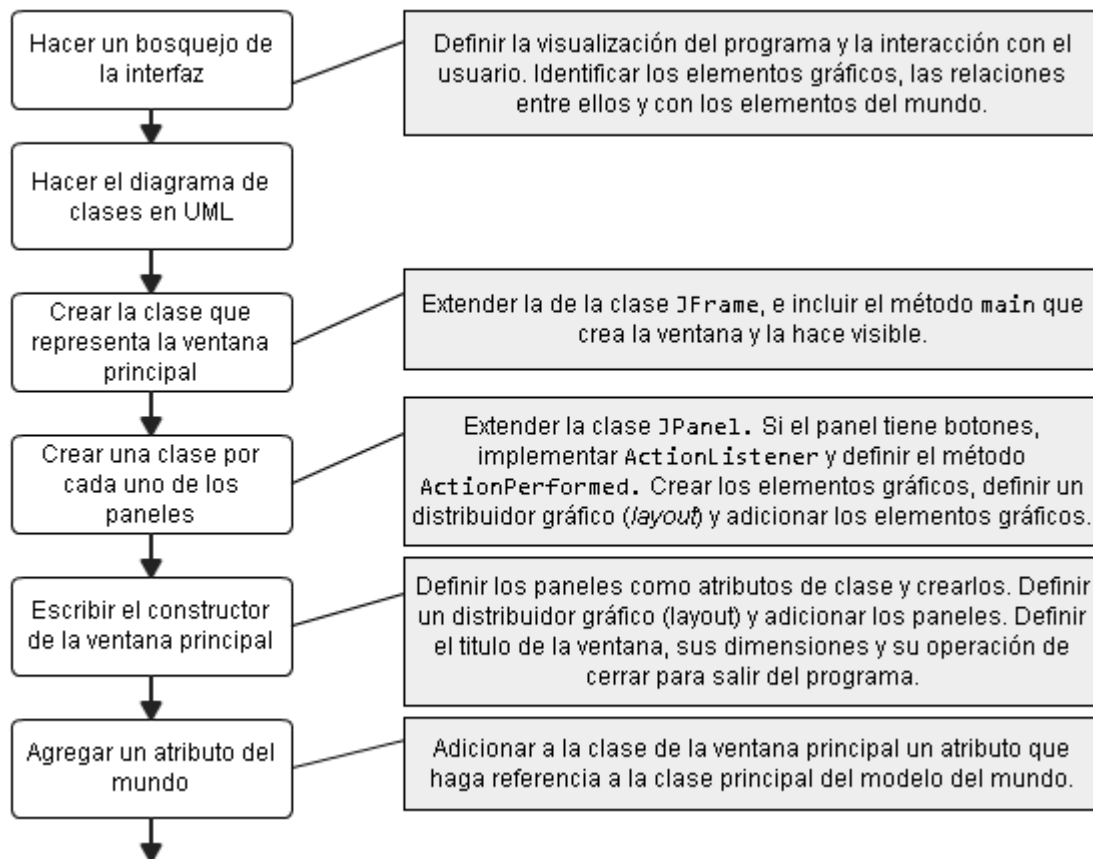
Instrucciones generales para crear una interfaz gráfica de usuario

El siguiente diagrama muestra los pasos a seguir para construir una interfaz gráfica de usuario. En este módulo los hemos dividido en 4 retos que usted deberá realizar para lograr:

- Entender la importancia de la interfaz usuario dentro de un programa de computador, teniendo en cuenta que ese es el medio de comunicación entre el usuario y el modelo del mundo.
- Aprender y aplicar una arquitectura para un programa simple, repartiendo de manera adecuada las responsabilidades entre la interfaz usuario, el modelo del mundo y las pruebas unitarias. El lector deberá poder explicar la importancia de mantener separadas las clases de esos tres dominios.
- Construir las clases que implementan una interfaz usuario sencilla e integrarlas con las clases que implementan el modelo del mundo del problema.



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java





INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN por objetos en Java

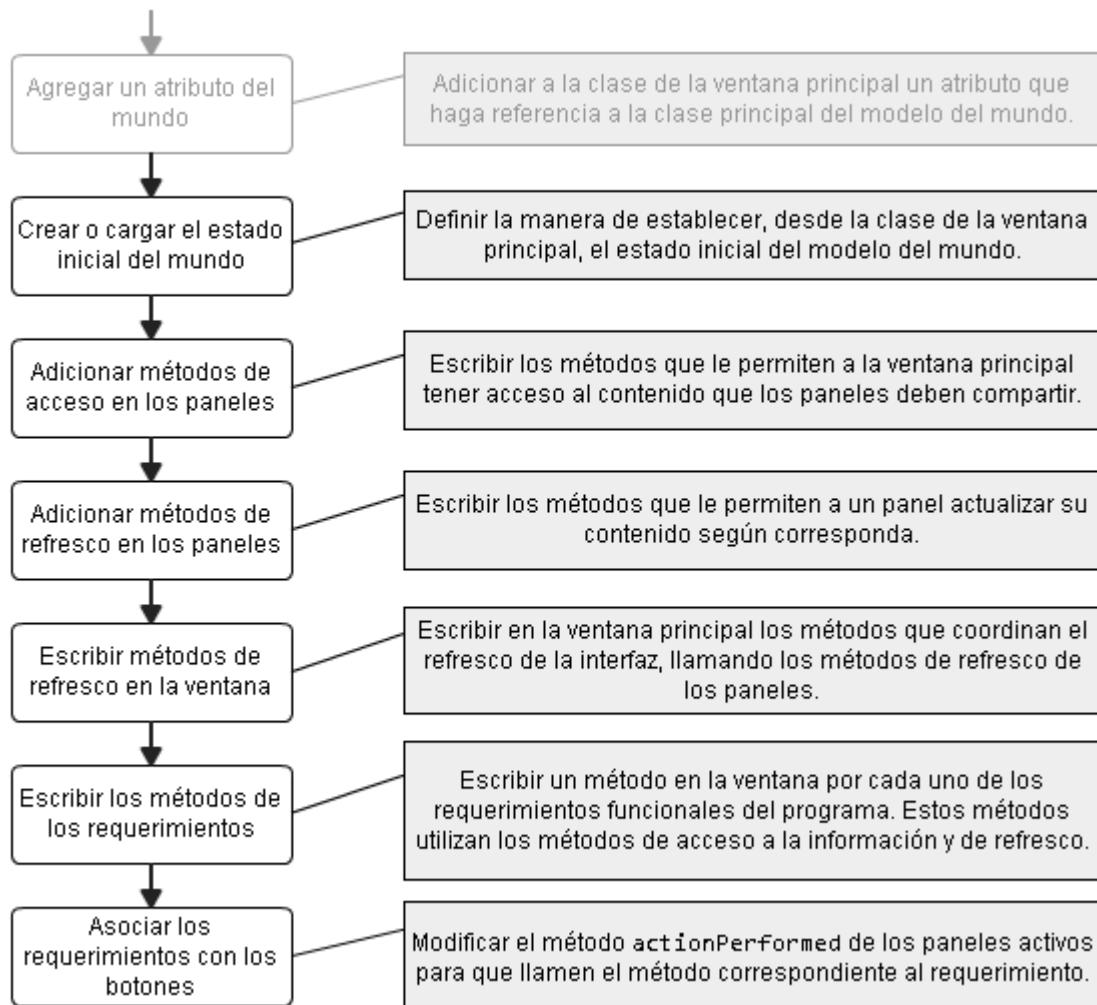


Figura 1. Creando la solución de un problema (interfaz).