

PROYECTO 2.1. CRONÓMETRO.

Debes realizar una aplicación gráfica con Java, que implemente un cronómetro digital. El objetivo de este proyecto es el manejo de los hilos (iniciar, suspender, reanudar y parar un hilo).

La interfaz gráfica tendrá una zona para mostrar la cuenta de horas, minutos y segundos, y 3 botones.

FUNCIONAMIENTO:

Zona donde mostrar el contador del tiempo: (aumentará 1, cada segundo), con el formato: horas : minutos : segundos (dos dígitos para cada elemento (eje: 00:12:54))

Botón INICIA: Se pulsa para iniciar el contador del cronómetro, y al pulsarlo la siguiente vez cambiará su texto a CONTANDO, y quedará desactivado.

Botón DETENER:

- Si el cronómetro está contando, al pulsarlo se detiene el cronómetro, y el botón CONTANDO (el INICIA del principio), cambia su texto a DETENIDO. El texto del botón DETENER también cambia su texto a REANUDAR.
- Si el cronómetro está detenido, al pulsar REANUDAR la cuenta continúa, y el botón DETENIDO, cambia de nuevo CONTANDO.

Botón REINICIAR: Pone la cuenta a 00:00:00, y los botones pasan al estado inicial. La cuenta comenzará de nuevo cuando se vuelva a pulsar INICIA.

Esta es la idea básica de un cronómetro, se valorará principalmente el trabajo con los hilos en Java, pero también es importante la documentación, interfaz gráfica y exposición del trabajo, así como las aportaciones extra que se hayan implementado.

Documentación a entregar en esta tarea: documento del proyecto que indique al menos los siguientes apartados:

- Introducción: donde se explicará, usando capturas de pantalla, el objetivo y funcionamiento de la aplicación.
- Dificultades encontradas, y cómo se han resuelto.
- Enlace a GitHub, donde estará el código fuente. (durante la exposición se comentará el código)
- En el caso de los trabajos realizados en parejas, documentar el reparto de tareas.

La exposición se hará de forma aleatoria y será obligatoria, aquellas personas que no la realicen tendrán 0 en este apartado.