



Ejercicio de nivel 6 **Desafío de Chip** **Consideraciones adicionales** **de diseño**

Consejos prácticos para la construcción de la interfaz gráfica de la aplicación

1. Recomendación para la distribución de los paneles en la ventana principal.



Cada cuadro de color es un componente gráfico como se describe a continuación:

- A. Componente con la imagen del banner.
- B. Panel con los botones para las diferentes opciones de juego.
- C. Panel con el tablero de juego.
- D. Panel con los controles de juego.
- E. Panel con la información actual del juego.

2. Tamaño de los componentes de juego.

Debido a que cada escenario puede tener un tablero de tamaño diferente, el tamaño de la ventana debe cambiar cada vez que se cargue un nuevo juego. Hay algún

- A. La altura de la imagen es de 160 pixeles, y este valor no cambia.
- B. El ancho del panel con los botones siempre es de 180 pixeles, y este valor no cambia.
- C. Cada casilla tiene 51 pixeles de ancho y 52 pixeles de alto. Este valor y la cantidad de casillas de un escenario deberán determinar el tamaño del panel con el tablero.
- D. El ancho del panel con los controles de juego es de 210 pixeles, y este valor no cambia.
- E. El ancho del panel con la información actual del juego es de 210 pixeles, y este valor no cambia.

Para definir el tamaño de la ventana, debe utilizar el método `setSize` de la siguiente manera:

```
setSize( new Dimension( ancho, alto ) );
```

Para definir el valor de preferencia de un panel, debe utilizar el método `setPreferredSize` de la siguiente manera:

- Para definir solamente el ancho del panel:
`setPreferredSize(new Dimension(ancho, 0));`
- Para definir solamente el alto del panel:
`setPreferredSize(new Dimension(0, alto));`

3. Para incluir una imagen en un label, se utiliza un `ImageIcon` de la siguiente manera:

```
JLabel lblImagen = new JLabel ( );  
ImageIcon icono = new ImageIcon( rutaImagen );  
lblImagen.setIcon( icono );
```

Donde `rutaImagen` es la ruta donde se encuentra ubicada la imagen. Por ejemplo, la imagen del banner se encuentra en `"./data/imagenes/banner.png"`.