

Objetivos

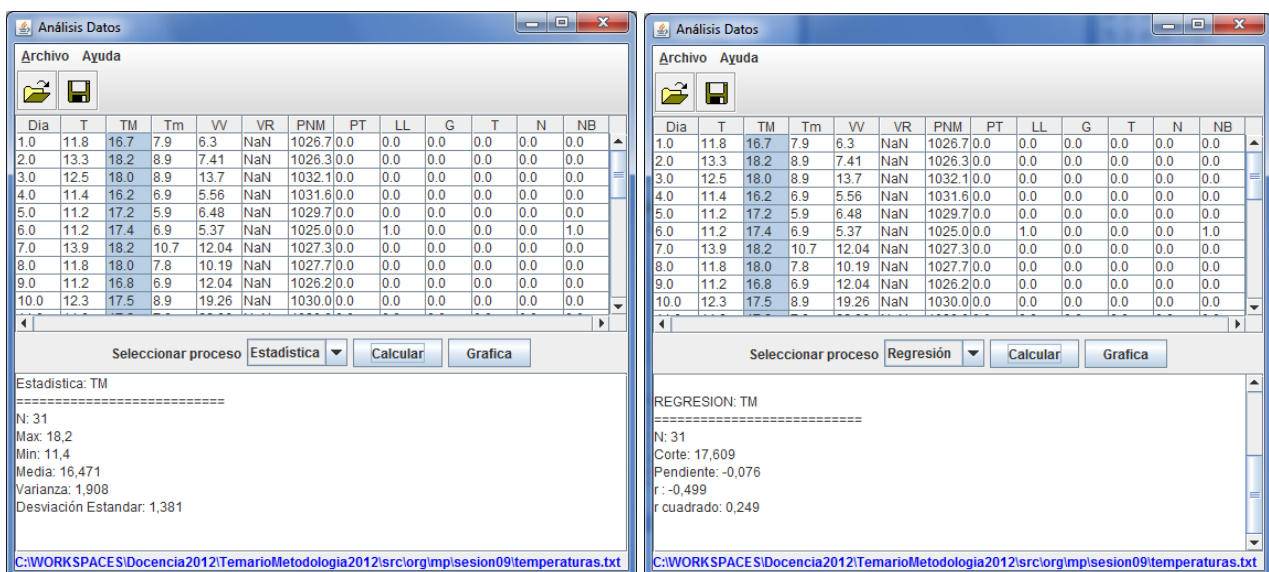
- Diseñar y crear una interfaz gráfica de usuario
- Conocer y utilizar la programación dirigida por eventos
- Conocer y reutilizar la librería gráfica Swing.

Requisitos

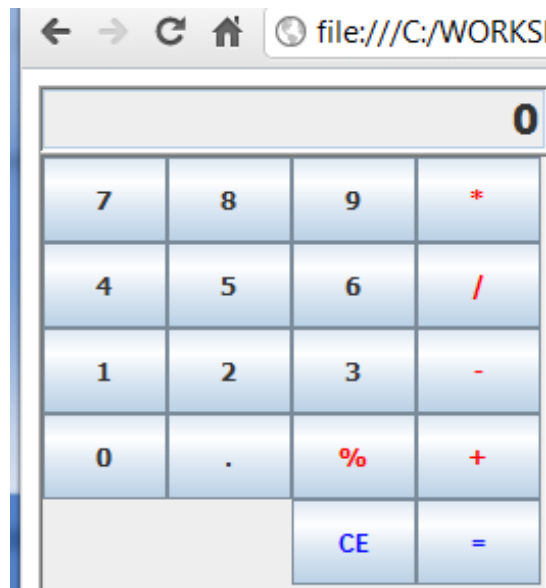
- Seguir el esquema de nombrado de paquetes **org.mp.sesion0x**. En este paquete, en la carpeta de fuentes **src**, se crearán todos los programas que se proponen en la sesión, dándoles un nombre alusivo a lo que realiza el programa y que se indica en cada ejercicio en negrita.
- Las pruebas JUnit, en el mismo paquete **org.mp.sesion09**, en la carpeta de fuentes **test**.
- Al final de la sesión, el alumno deberá cargar el trabajo realizado a su repositorio indicando la clave correspondiente a la sesión.
- Documentar todas las clases.
- Las sesiones se han diseñado para cubrir una semana de trabajo.

Ejercicios propuestos

1. Escriba un programa, **AnálisisDatos** con una interfaz gráfica parecida a la de la figura. Deberá leer el archivo de datos **temperaturas.txt** y presentarlo en la interfaz. El usuario después de elegir una columna puede calcular datos estadísticos y realizar una regresión lineal. Ayúdese con la clase **ConjuntoDatos** y la librería **Commons Math**.



2. Modifique el programa **CalculadoraSencilla** para que se ejecute como un applet en un navegador web. Escriba también el correspondiente archivo html: **CalculadoraSencilla.html** .



Trabajo autónomo (Opcional)

3. A partir del ejercicio 3 de la Sesión 7, el ejercicio de la **Residencia**, construya una interfaz gráfica de usuario para la aplicación.

Nota: Utilice la librería gráfica Swing.