

ÍNDICE

ÍNDICE	1
IMPORTANTE	2
Resultados de Aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE) que se van trabajar	3
OBJETIVOS DE LA UNIDAD 1 y 2	3
[TEMA 1] EJERCICIO 1	4
[TEMA 1] EJERCICIO 2	5
[TEMA 1] EJERCICIO 3	6
[TEMA 2] EJERCICIO 5	7
[TEMA 2] EJERCICIO 6	8

Nombre: Alejandro; **Apellidos:** Naranjo López;

IMPORTANTE

1. El nombre del archivo o comprimido entregado será:
BolT1y2_1erApellido_2doApellido_Nombre
2. *Si las respuestas las pones en el mismo documento no es necesario que comprimas nada, pero en el caso de que tengas que añadir más de un archivo, crea una carpeta con el nombre anterior y comprímela.*
3. Indicar referencias que has necesitado para resolver el ejercicio (WEBGRAFÍA / RECURSOS WEB).
4. Los ejercicios que lo requieran (por ejemplo cuando se hacen tutoriales) deberán ir con texto explicativos e imágenes que ayuden a comprender lo que está sucediendo.
5. Los ejercicios con código:
 1. Deben ir organizados e indentados para su fácil entendimiento.
 2. Deben estar comentados y explicados de forma correcta para entender su funcionamiento.
6. Si hiciera falta entregar algún documento, éste tendría que tener el nombre que el profesor especifique, tener un índice actualizado, número de página, nombre y apellidos del alumno en la cabecera de cada página y una bibliografía o webgrafía por cada ejercicio.
7. En los trabajos que el profesor lo requiera, se deberá realizar una portada donde aparecerá el ciclo formativo, el nombre de la asignatura, el curso, la fecha y el nombre y apellidos del alumno, (y el grupo si fuera necesario).
8. **Si se detecta copia entre los alumnos, se suspenderá a los alumnos implicados.**
9. **NO se debe USAR CHATGPT, por ello, cada vez que uséis internet para algo debéis especificar debajo de cada ejercicio las páginas web que hayáis visitado para la búsqueda de información así como las páginas del libro (si lo habéis usado). USAR CHATGPT INVALIDARÁ el ejercicio e incluso puede**

invalidar todo el boletín. Dichas respuestas serán analizadas para saber si están escritas por una IA.

Resultados de Aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE) que se van trabajar

RA	CE
1. Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado.	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f, 1g, 1h

OBJETIVOS DE LA UNIDAD 1 y 2

- Reconocer la relevancia de la comunicación visual y sus fundamentos esenciales.
- Identificar y examinar los componentes para la creación de prototipos.
- Planificar el procedimiento de diseño de una interfaz.
- Evaluar los variados entornos de desarrollo y seleccionar el más adecuado para cada proyecto.
- Crear una interfaz gráfica utilizando los asistentes de un editor visual.
- Utilizar las funciones del editor para ubicar los componentes del interfaz.
- Modificar las propiedades de los componentes para adecuarlas a las necesidades de la aplicación.
- Asociar a los eventos las acciones correspondientes.
- Desarrollar una aplicación que incluya el interfaz gráfico obtenido.
- Identificar las herramientas para el diseño y prueba de componentes.

[TEMA 1] EJERCICIO 1

a) Investiga páginas webs y compara dos, una con un mal diseño y otra con un buen diseño gráfico.

Debes indicar por qué es un buen diseño y por qué no basándote en lo estudiado en el tema 1.

NOTA:

1. Muestra imágenes de ambas webs (que se vean bien por favor).

2. Añade texto explicativo.

AUTOR o TEMA	DESCRIPCIÓN, APARTADO o EPÍGRAFE	ENLACE o PÁGINA LIBRO
Apple	<p>Se trata de una buena página ya que de un solo vistazo el usuario encuentra lo que quiere.</p> <p>Presenta un diseño bonito y bien organizado, permitiendo navegar de forma intuitiva al usuario.</p> <p>El tiempo de respuesta es muy corto, por lo que el usuario no se frustrará con los tiempos de espera.</p>	https://www.apple.com/es/
007 museum	<p>Este es un ejemplo de mala página ya que no presenta ningún tipo de menú por el que el usuario pueda navegar por la página, la única forma que tiene el usuario de encontrar contenido es hacer scroll hacia abajo.</p> <p>Carece de cualquier tipo de diseño, es todo texto plano e imágenes sobre un fondo blanco. Cuenta con algunos enlaces, pero no queda claro qué son enlaces y qué es solo texto</p>	https://www.007museum.com/

[TEMA 1] EJERCICIO 2

- a) Indica al menos 3 herramientas para realizar prototipo de interfaces.
- b) Explica las características de cada una de ellas.
- c) Elige una de ellas y realiza un prototipo sencillo. Piensa en alguna temática y crea su prototipo acorde a lo visto en el tema 1.

NOTA:

1. Para adjuntarme aquí el prototipo necesito que me compartas el proyecto y me des derecho de edición al correo jatoort769@iescarrillo.es

2. Debes indicarme con un comentario aquí o en el proyecto la url del proyecto (para acceder) y la url de la página original.

a) Figma, swing y AWT.

b) Figma:

- Se trata de un entorno web, por lo que no es necesario instalar nada y permite tener tus proyectos sincronizados en la nube por defecto
- Cuenta con un sistema de colaboración en tiempo real, permitiendo invitar a colaboradores para que hagan cambios que se puedan visualizar en el momento
- En gratis

AWT:

- Usa componentes del sistema operativo.
- Los eventos son manejados por el sistema operativo.
- La apariencia cambia con el sistema operativo.
- La apariencia es estática.

Swing:

- Dibuja sus propios componentes.
- Java maneja los eventos.
- Tiene la misma apariencia en cualquier sistema operativo.
- Se puede personalizar.

<https://www.figma.com/file/fKsg6aBbDHFhMN4yOcHsVJ/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=h53ZOvb02tbMWKdV-1>

[TEMA 1] EJERCICIO 3

a) Investiga 2 IDE para el desarrollo de interfaces. Indica cuales has elegido y las características principales.

b) Instálalos y monta el prototipo del ejercicio anterior (EJERCICIO 2), sólo la parte de interfaz, no la funcionalidad, en el IDE que tú elijas.

NOTA:

1. Comprime la carpeta de tu proyecto.

2. Realiza capturas de la aplicación funcionando y añádelas aquí con un pie de página de imagen descriptivo.

3. Comprime todo en una única carpeta y llámala con el nombre que deberías ponerle al boletín (ver IMPORTANTE arriba) y súbelo a Moodle

- Figma:

- Es gratis
- Dispone de una barra de herramientas muy practica
- Cuenta con simulación interactiva que se puede compartir via URL
- Tiene un sistema de comentarios integrado
- Cuenta con control de versiones integrado
- Colaboración en tiempo real

- Eclipse (Swing):

- Dibuja los componentes en pantalla
- Los elementos pueden tener diferentes formas
- Se comporta igual en todas las plataformas
- Genera sus propios componentes en lugar de apoyarse en los proporcionados por el sistema.

AUTOR o TEMA	DESCRIPCIÓN, APARTADO o EPÍGRAFE	ENLACE o PÁGINA LIBRO

[TEMA 2] EJERCICIO 5

- 10 Para lograr la conexión entre ventanas es necesario utilizar un evento escuchador para controlar el momento en el que ocurre el evento deseado. Por ello, en este ejercicio se van a diseñar dos ventanas que se encuentran conectadas por un botón.
- 10 La primera ventana es una confirmación de compra de unas entradas para una gala benéfica con botones "CANCELAR" y "PAGAR".
- 10 La segunda ventana tiene 3 opciones de modo de pago. La conexión entre ambas se llevará a cabo con el botón "PAGAR".

- a) Diseña con Swing la aplicación con las características dadas por el enunciado.
- b) ¿Qué tipo de componente será necesario implementar para crear las ventanas?
- c) ¿Dónde será necesario asociar el evento escuchador para pagar?
- d) ¿En qué parte de la interfaz será necesario utilizar los componentes JLabel, JRadioButton y JButton?

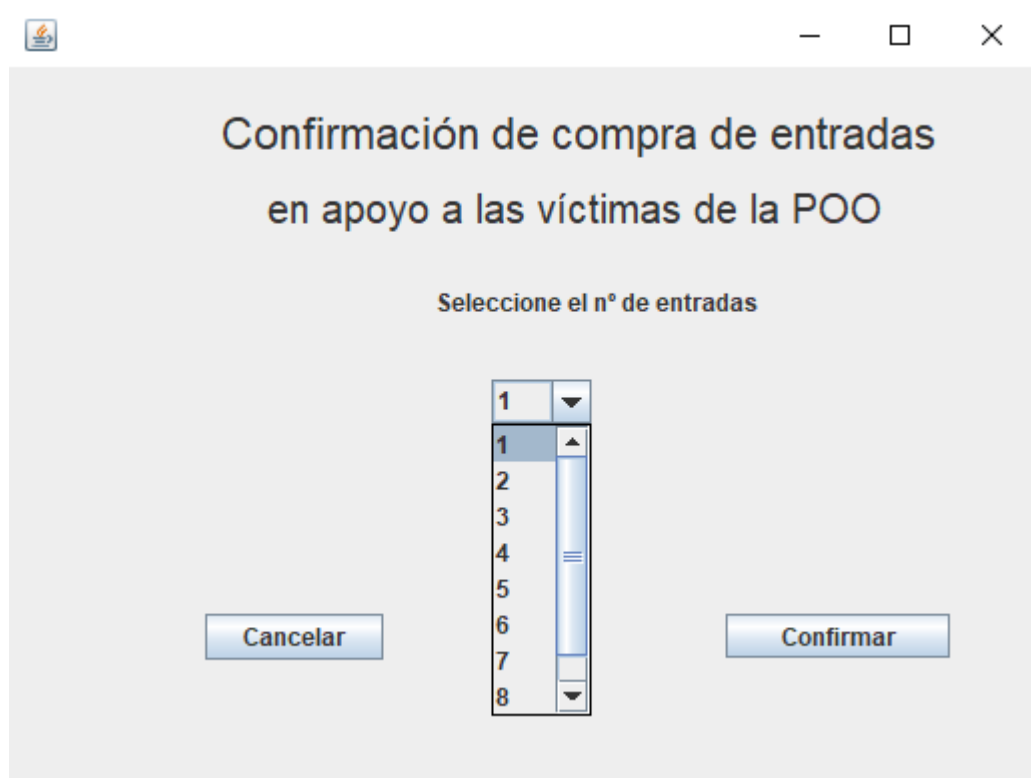
NOTA:

1. Comprime la carpeta de tu proyecto.

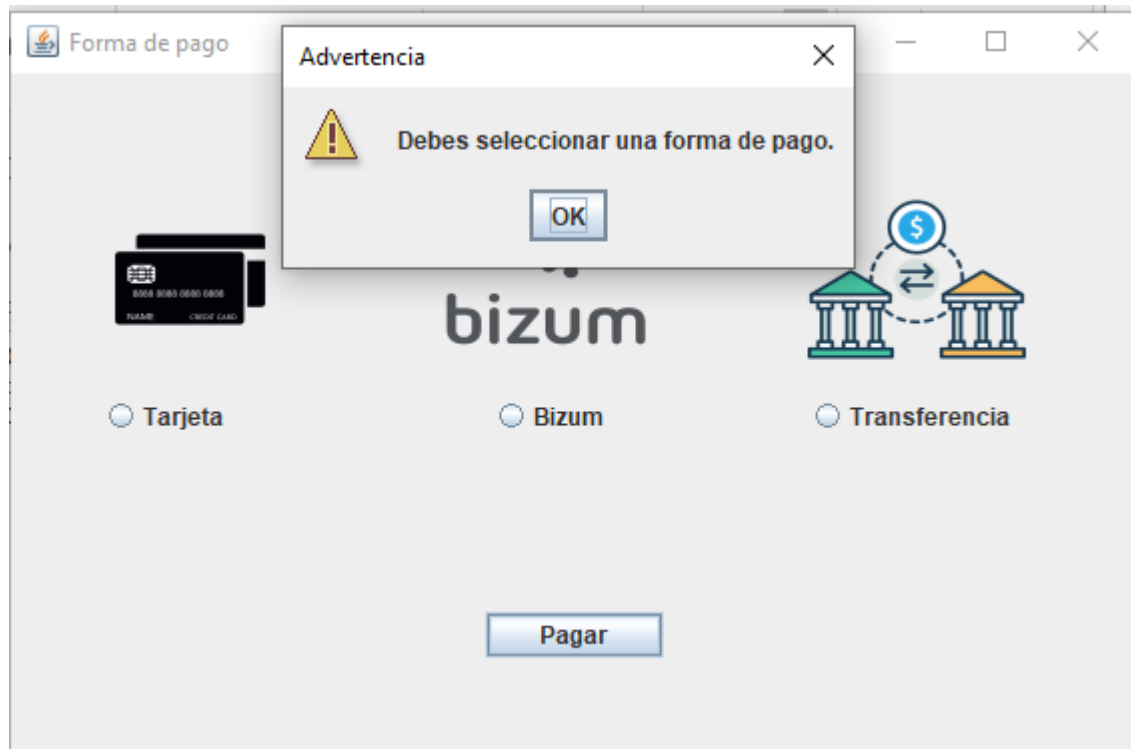
2. Realiza capturas de la aplicación funcionando y añádelas aquí con un pie de página de imagen descriptivo.

3. Comprime todo en una única carpeta y llámala con el nombre que deberías ponerle al boletín (ver IMPORTANTE arriba) y súbelo a Moodle

- b) Serán necesarios: JFrame (ventanas principales), JPanel(para organizar los elementos de la ventana), JLabel (para textos e imagenes), JComboBox (para el numero de entradas), JRadioButton(para seleccionar el método de pago) y JButton (para las opciones).
- c) En la ventana método de pago, dentro del constructor del botón pagar.
- d) Los JLabel se usan en las dos ventanas, en la principal se usa para textos y en la segunda para textos e imágenes. Los JRadioButton se utilizan en la segunda ventana, dentro de un ButtonGroup para asegurarnos que el usuario solo puede elegir uno y los JButton se usan en ambas ventanas, en la primera para salir de la aplicación y confirmar el número de entradas, y en la segunda para pagar.



El usuario puede seleccionar el numero de entradas que desea, si pulsa cancelar, la aplicación se cierra, si pulsa confirmar la aplicación te lleva a la pasarela de pago.



Si el usuario no selecciona ningún método de pago, le saldrá un mensaje como el que sale arriba, en cambio si selecciona una opción y le da a pagar la aplicación se cierra(vamos a imaginar muy fuerte que se realiza el pago).

AUTOR o TEMA	DESCRIPCIÓN, APARTADO o EPÍGRAFE	ENLACE o PÁGINA LIBRO

[TEMA 2] EJERCICIO 6

⑩ Utiliza un GridBagLayout para realizar el diseño de la distribución de los componentes que forman la interfaz gráfica del teclado de una calculadora.

⑩ En este ejercicio se propone realizar el teclado de los números y operaciones en forma de rejilla.

⑩ La calculadora debe realizar las operaciones básicas: Suma, Resta, Multiplicación y División.

Se tendrá en cuenta el diseño (estética), la organización y limpieza del código, los comentarios y la funcionalidad de la app.

NOTA:

1. Comprime la carpeta de tu proyecto.

2. Realiza capturas de la aplicación funcionando y añádelas aquí con un pie de página de imagen descriptivo.

3. Comprime todo en una única carpeta y llámala con el nombre que deberías ponerle al boletín (ver IMPORTANTE arriba) y súbelo a Moodle

https://drive.google.com/drive/folders/1lsWKHPZ_pR_PfvYZws_RohV9SWjAVRTH?usp=share_link

AUTOR o TEMA	DESCRIPCIÓN, APARTADO o EPÍGRAFE	ENLACE o PÁGINA LIBRO