

Entornos de Desarrollo

Boletín 4.1: Swing

1. Escribir una aplicación que tenga un JFrame, y dentro de este un botón que al ser pulsado muestre un mensaje en consola.
2. Modificar el ejercicio anterior para que al pulsar el botón se abra un JDialog. Probar que se abra de forma modal y no modal.
3. Modificar el ejercicio anterior introduciendo un campo de texto en la ventana principal. La información se pasará a la ventana secundaria, que la mostrará.
4. Ahora la información será mostrada en la ventana principal y será modificada desde la ventana secundaria.
5. Diseñar una aplicación que muestre distintas ventanas con mensajes. La diferencia entre ellas debe ser el tipo de mensaje.
6. Diseñar un programa con interfaz gráfica, que permita al usuario seleccionar un fichero. A continuación tendrá que pedir confirmación para borrarlo. En caso afirmativo hemos de mostrar un mensaje diciendo: “El archivo se hubiera borrado” (en realidad no hay que borrarlo). Y en caso contrario: “El archivo no se borrará”.
Seleccionar en cada caso el tipo de mensaje que se estime oportuno.
7. Escribir una aplicación que calcule la suma de dos números. Ambos se solicitarán mediante una ventana de entrada de datos. La solución se mostrará en una ventana de mensaje.
8. Realizar la aplicación calculadora. Que siempre tendrá el mismo funcionamiento:
 - Muestra una ventana donde se elige el operador. Solo permitimos: suma, resta, multiplicación y división.
 - A continuación pide, en dos ventanas de entrada, los datos (enteros).
 - Tras calcular la operación, el resultado se muestra en una ventana de mensaje.La aplicación deberá controlar que no se permitan divisiones por cero.
9. Diseñar una aplicación con una sola ventana (principal). Incluir los widgets que estimes oportuno. Debe existir el botón “Color”, que permite elegir un color. El color seleccionado se aplicará como fondo de todos los widgets que incluye la ventana.
10. Rediseñar la aplicación calculadora utilizando una sola ventana.
11. Rediseñar la calculadora con un layout Flow.
12. Ídem que el ejercicio anterior con un layout Box.
13. Ídem con un layout Grid.
14. Ídem con un layout Border.