

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Laboratorio 07

ING. MARTIN POLIOTTO

Docente a cargo del módulo

Septiembre 2020



DIPLOMATURA EN

**NUEVAS
TECNOLOGÍAS**

SECRETARÍA DE
EXTENSIÓN
UNIVERSITARIA

SEU

UTN
Facultad Regional Córdoba

Ministerio de
PROMOCIÓN DEL EMPLEO
Y DE LA ECONOMÍA FAMILIAR

Ministerio de
CIENCIA Y
TECNOLOGÍA

CBA
ENTRE TODOS

Oficina de
Montevideo
Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Practica 01:

Crea un programa en JAVA que mediante una interfaz gráfica de usuario (GUI) permita:

- Ingresar un número en una caja de texto
- Al pulsar en el botón “Comprobar” aparecerá una ventana emergente (JOptionPane) que nos dirá si el número introducido en la caja de texto (JTextField) es par o impar.

Practica 02:

Diseñar una aplicación Java que permita visualizar una ventana de **login**. Deberá contar con las siguientes funcionalidades:

- El usuario debe ingresar un nombre de usuario y una clave
- Si omite alguno se deberá informar con un mensaje
- Si las el usuario y clave coinciden con los valores secretos inicializados al crear la ventana deberá mostrar un mensaje **Bienvenido <Usuario> al sistema!**
- Caso contrario deberá informar **Usuario y/o password incorrectos!**

Practica 03:

Diseñar un programa Java que permita convertir un valor de moneda ingresado en pesos a dólares o euros según elija el usuario. Las constantes de conversión se generan automáticamente al crear la pantalla principal.

Practica 04:

Diseñar la interfaz gráfica correspondiente a la Práctica 01 del laboratorio 06.

Practica 05:

Diseñar la interfaz gráfica correspondiente a la Práctica 02 del laboratorio 06.

Practica 06:

Diseñar la interfaz gráfica correspondiente a la Práctica 03 del laboratorio 06.