

Tarea online.

Título de la tarea: Creación de componentes y editor de propiedades

Unidad: 03

Ciclo formativo y módulo: DAM, Desarrollo de Interfaces.

Curso académico: 2017/18

¿Qué contenidos o resultados de aprendizaje trabajaremos?

Mediante esta práctica continuamos con el desarrollo de interfaces, en concreto con la creación de componentes que podrán ser reutilizados en futuras aplicaciones.

RA03. Crear componentes visuales valorando y empleando herramientas específicas.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 3.0

1.- Descripción de la tarea

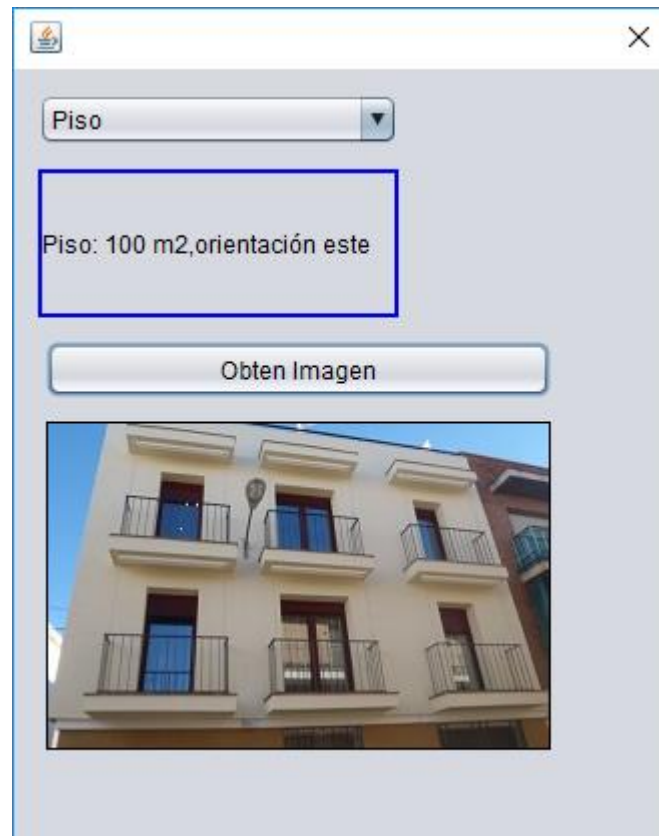
Caso práctico

Los chicos de BK están aprendiendo a hacer componente Java usando la plataforma NetBeans. A partir de los ejemplos de la unidad se crearán nuevos componentes que serán utilizados en un proyecto simultáneamente.

¿Qué te pedimos que hagas?

1. EJERCICIO 1

- 1.1. Implementa un componente de tipo Panel (javax.swing.JPanel) que contenga una lista desplegable y según el ítem (mínimo 3) que se seleccione tiene que mostrar un comentario en una etiqueta.
- 1.2. Prueba el Bean en una interfaz. Incorpora el componente y un botón que al pulsarlo mostrara en una etiqueta una imagen diferente según la selección que se haya hecho en la lista desplegable del Bean.

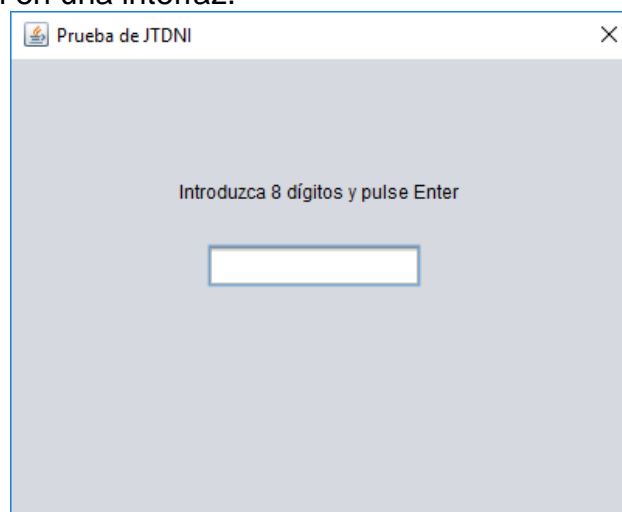


Nota: No utilices el ejemplo de tipo de viviendas.

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 3.0](#)

2. EJERCICIO 2

- 2.1. Realizar un componente (bean) JTDNI que calcule la letra del DNI a partir de un jTextField. Se introducen los 8 dígitos y se pulsa enter. El Label se rellenará con el DNI + la letra correspondiente.
- 2.2. Prueba el Bean en una interfaz.



Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 3.0](#)

3. EJERCICIO 3

3.1. Implementa un componente de tipo Spinner que:

- Genere un evento cuando su valor haya alcanzado un determinado valor indicado.
- Proporciona una propiedad de tipo entero que permite especificar el valor en el que se lanzará el evento, e informar a los oyentes.

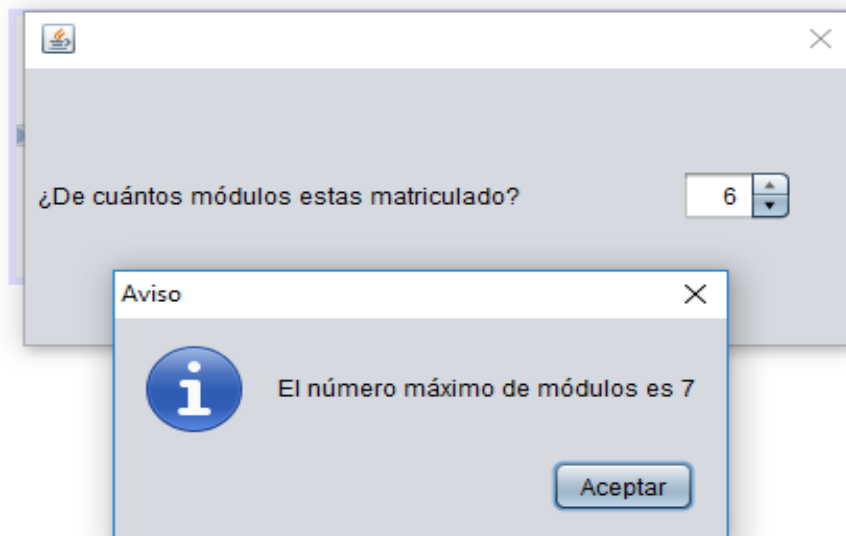
Indicaciones adicionales:

- El comportamiento es una modificación del componente javax.swing.JSpinner.
- El evento que se produce cuando un JSpinner cambia de valor es ChangeEvent y sus escuchadores son javax.swing.event.ChangeListener; y deben implementar el manejador:

```
this.addChangeListener(new ChangeListener(){
    @Override
    public void stateChanged(ChangeEvent e) {
        System.out.println("Ha cambiado el valor del control");
    }
});
```

- Los oyentes son los que implementan la funcionalidad.

3.2. Prueba el Bean en una interfaz. En este caso la funcionalidad a implementar es un cuadro de aviso.

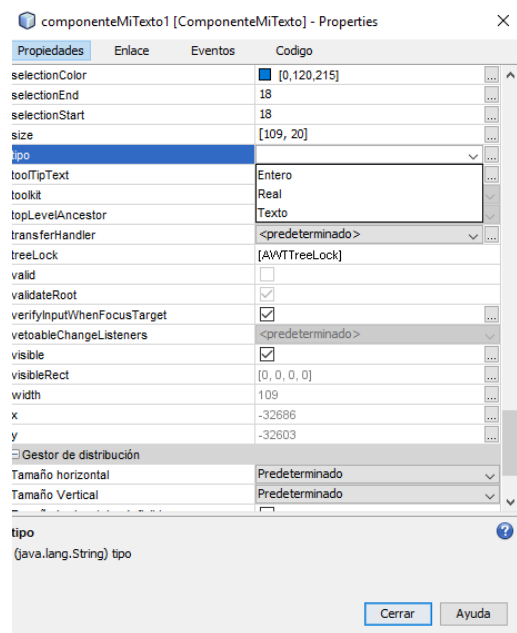


Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 3.0

4. EJERCICIO 4

4.1. Crea un componente de texto en el que se deberán incluir:

- Las propiedades color y fuente.
- Crea una propiedad **tipo** con su editor de propiedades para elegir entre valores Entero, Real, Texto. Utiliza un **JComboBox** para diseñar el editor.



4.2. Diseña la siguiente interfaz para añadir los componentes:

Configuración de los campos: es una etiqueta en la que mostraras los valores establecidos de configuración para cada campo.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 3.0

2.- Información de interés

Recursos necesarios y recomendaciones

- Para la realización de la tarea, en concreto, para la **elaboración del componente**, seguir los **pasos** que se describen los contenidos de esta unidad en el apartado "8.- Elaboración de un componente de ejemplo" y en sus correspondientes secciones
 1. Creación del componente.
 2. Adición de propiedades.
 3. Implementación de su comportamiento.
 4. Gestión de los eventos.
 5. Uso de componentes ya creados en NetBeans.

Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea, el envío se realizará a través de la plataforma. Debes crear una carpeta para la tarea, y en ella una carpeta para cada ejercicio. Comprímelo todo en un fichero. Nombra la carpeta y el fichero comprimido siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_DI03_Tarea

El fichero .ZIP a subir en la tarea debe contener una carpeta llamada Apellido1_Apellido2_Nombre_DI03_Tarea que contenga:

- Una carpeta con todos **los ficheros necesarios y cada proyecto de Netbeans completo.**

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 3.0

3.- Evaluación de la tarea

Criterios de evaluación implicados

- a) Se han identificado las herramientas para diseño y prueba de componentes.
- b) Se han creado componentes visuales.
- c) Se han definido sus propiedades y asignado valores por defecto.
- d) Se han determinado los eventos a los que debe responder el componente y se les han asociado las acciones correspondientes.
- e) Se han realizado pruebas unitarias sobre los componentes desarrollados.
- f) Se han documentado los componentes creados.
- g) Se han empaquetado componentes.
- h) Se han programado aplicaciones cuyo interfaz gráfico utiliza los componentes creados.

¿Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

Rúbrica de la tarea	
EJERCICIO 1	
2,5 PUNTOS	
1.1-Creación del componente	1,5 puntos
1.2-Creación de la interfaz y programación de funcionamiento	1 punto
EJERCICIO 2	
2 PUNTOS	
2.1-Creación del componente	1 punto
2.2-Creación de la interfaz y programación de funcionamiento	1 punto
EJERCICIO 3	
3 PUNTOS	
3.1-Creación del componente	2 puntos
3.2-Creación de la interfaz y programación de funcionamiento	1 punto
EJERCICIO 4	
2,5 PUNTOS	
4.1-Creación del componente	0,75 punto
4.1-Creación del editor de propiedades personalizado (tipo)	0,75 punto
4.2-Creación de la interfaz y programación de funcionamiento	1 punto

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento No comercial Compartir igual 3.0