

EXAMEN 1ª EVALUACIÓN – DAM Adultos – Parte II

Nombre: _____ Fecha: 04/12/23

Instrucciones generales:

- Debes entregar el proyecto del examen con el siguiente nombre: examen1_tunombre
- La carpeta tiene que estar comprimida
- Se valorará el código claro, estructurado y con nombres identificativos
- Esta parte del examen tiene una puntuación de **8 puntos**.

- Ejercicio 1:** Vamos a desarrollar un proyecto que va a permitir a un usuario marcar o desmarcar imágenes. Para ello vamos a partir del proyecto Examen.

Funcionamiento:

Al ejecutar la aplicación nos muestra la siguiente ventana,

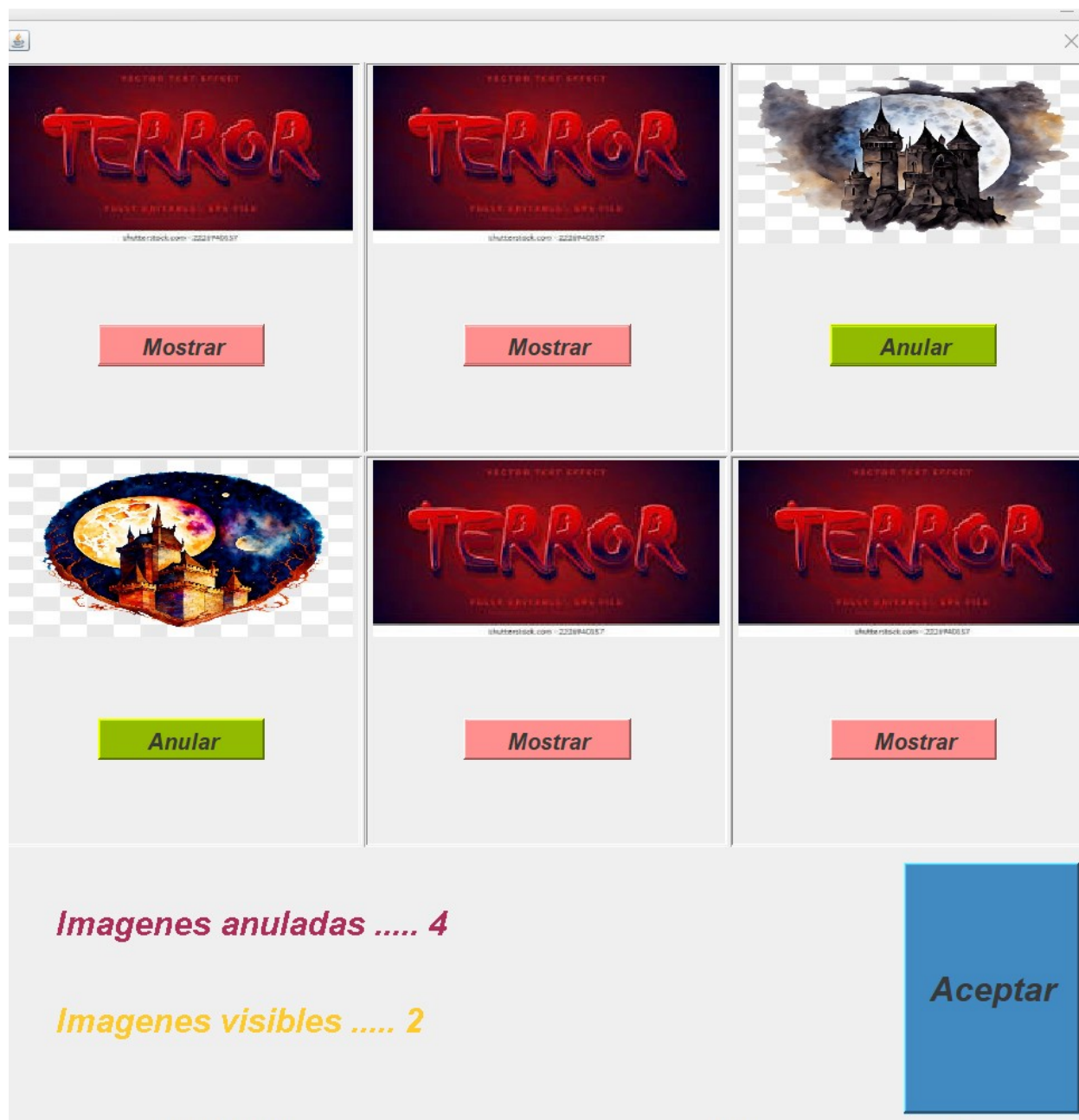
en la que se elige el tipo de imágenes a mostrar, número de filas y número de columnas.

Con esos valores, tipo de imágenes de Terror, 2 filas y 3 columnas, al pulsar el botón Mostrar nos muestra una ventana con 6 imágenes las cuales van a poder ser anuladas.

Los componentes utilizados son los siguientes



Una vez elegidas las imágenes a anular, se pulsa el botón Aceptar y muestra un mensaje con el número de imágenes anuladas y el número de imágenes que van a quedar visibles



Requisitos:

1. Apartado1: (1 punto)

1. El usuario elige el tipo de imágenes.
2. A continuación elige el número de filas y columnas. Estos componentes están a la escucha de los eventos **Focus**. Debe comprobar que se introducen los valores adecuados y no superan el valor de 3 en cada uno de ellos.
3. Si los valores son correctos, activa el botón **Mostrar**.

4. En caso de que no sean correctos, muestra un **JooptionPane**, indicando que se ha producido un error y poner el foco en el cuadro de texto.

2. Apartado 2:

1. Crear la clase **PanelSur** (0,5 puntos)

- PanelMostrar → Panel en el que se muestra el número de imágenes anuladas y visibles
- Botón Aceptar.

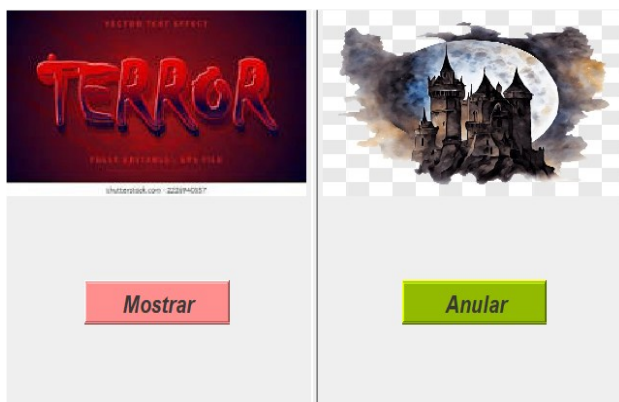
2. Crear la clase **ImagenPanel** (0,5 puntos)

- Image imagen;
- boolean anulado (valor que se modifica al anular una imagen)

3. Apartado 3: (1,25 puntos)

1. Diseñar la interfaz de las imágenes
2. Visualizar dicha interfaz al pulsar el botón **Mostrar**
3. Dependiendo del tipo de imágenes elegidas, debe acceder a la carpeta **images/infantil** o **images/terror**

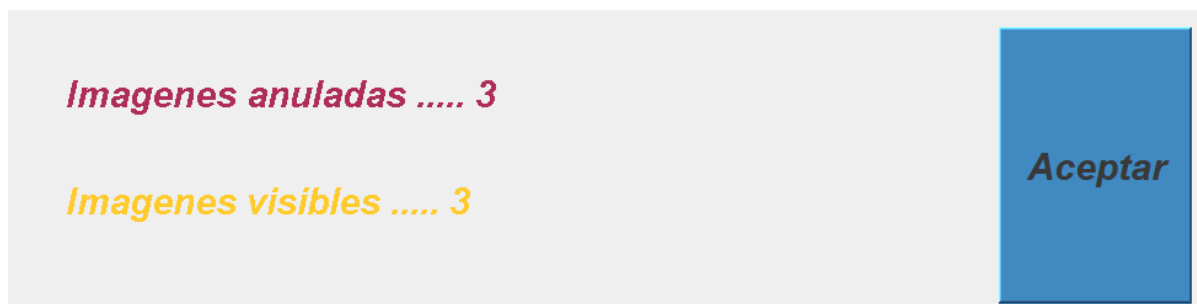
4. Apartado 4: Funcionalidad de los botones Anular (2 puntos)



1. Al pulsar el botón **Anular**, cambia el color y el texto del botón. Modifica la imagen y la sustituye por la imagen “anulado.png” y la variable **anulado** de tipo boolean la pone a **true**
2. Al pulsar el botón **Mostrar**, vuelve a los valores iniciales

5. Apartado 5: Funcionalidad del botón Aceptar (1 punto)

1. Al pulsar el botón **Aceptar**, cuenta todas las imágenes que están anuladas y cuantas están visibles. Además muestra el resultado en el **panelMostrar** (panel que se encuentra incluido en el **panelSur**) y lo hace visible.



6. Apartado 6: (0,25 puntos)

1. Botón Salir: Cierra todas las ventanas abiertas.

7. Apartado 7: (1 punto)



XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES



IES de Teis
Avda. de Galicia, 101
36216 – Vigo

DESENVOLVEMENTO DE INTERFACES
CURSO 23-24
DAM

1. Resolver utilizando una clase o clases **Manejadores** para implementar la funcionalidad

8. Apartado 7: (0,5 puntos)

1. Resto del código, estructurado, declaraciones, etc.