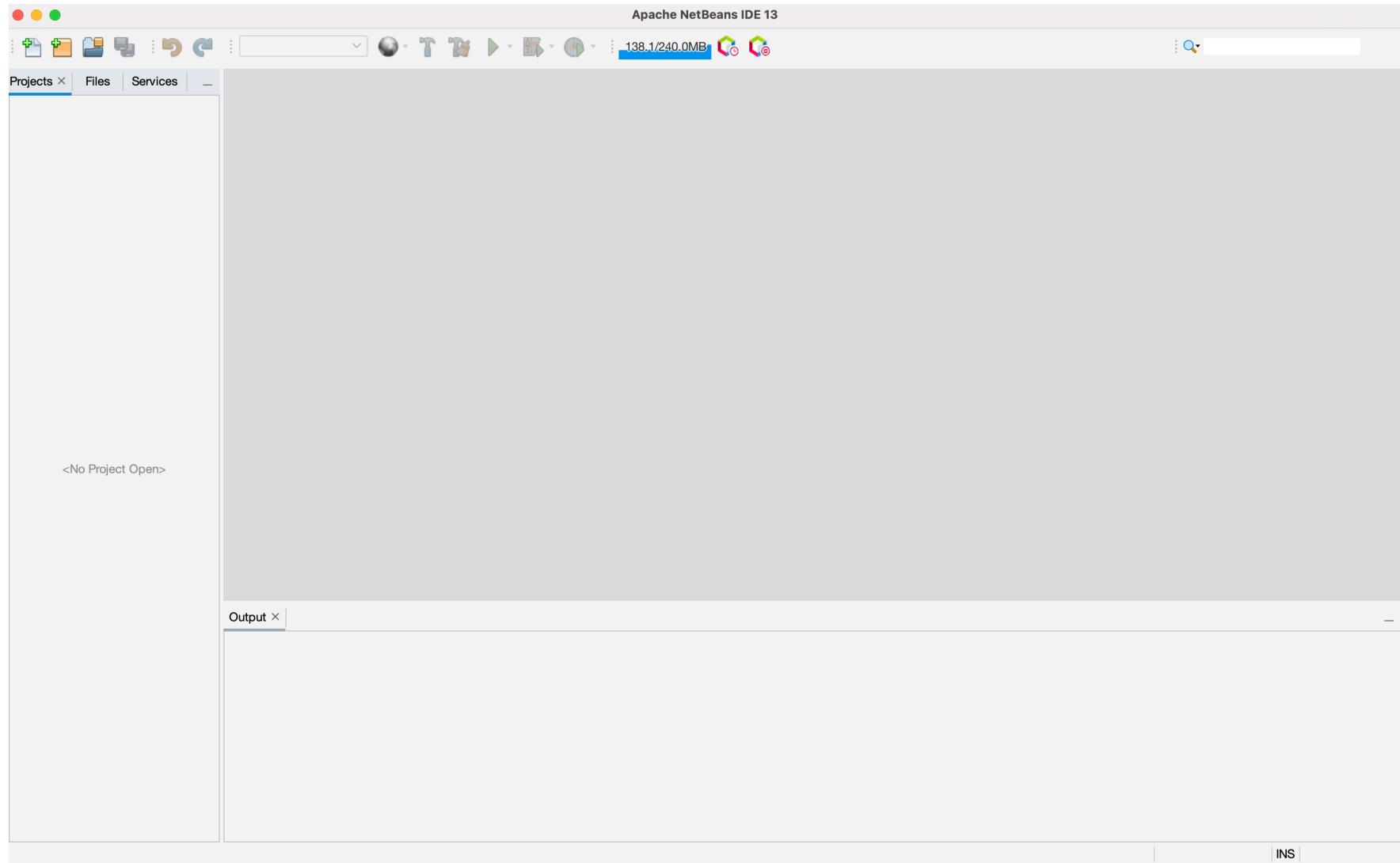
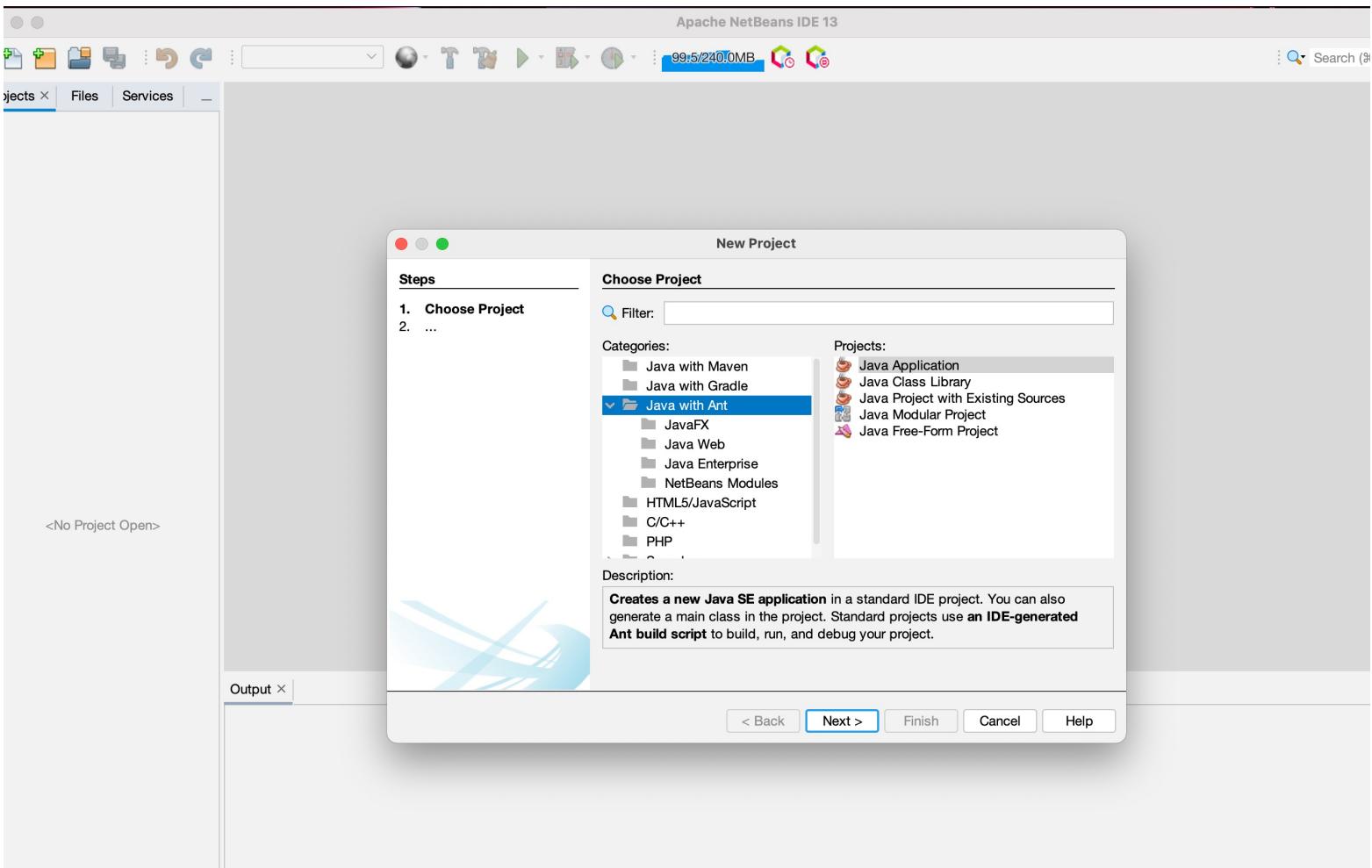


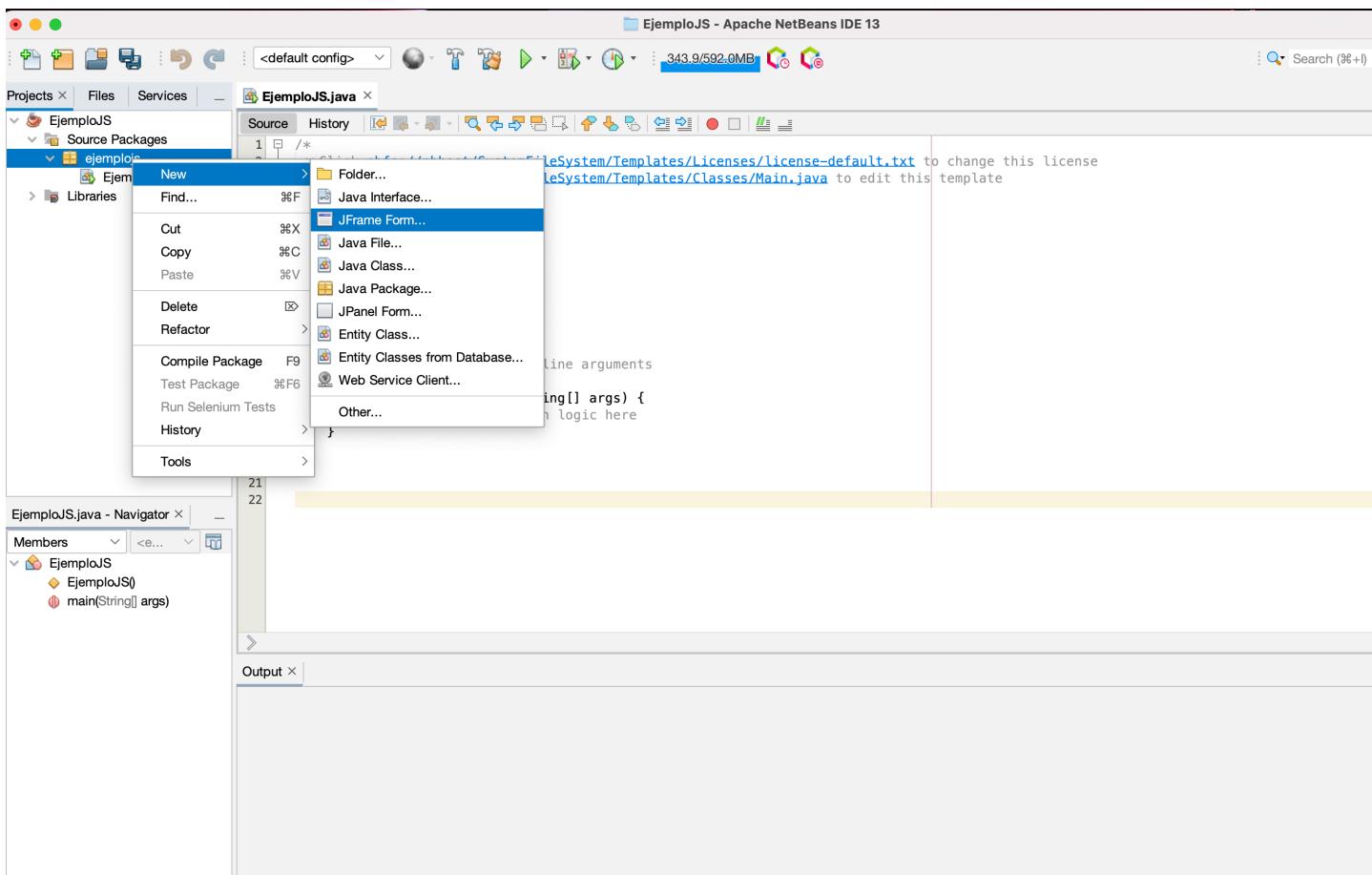
Guía práctica con NetBeans

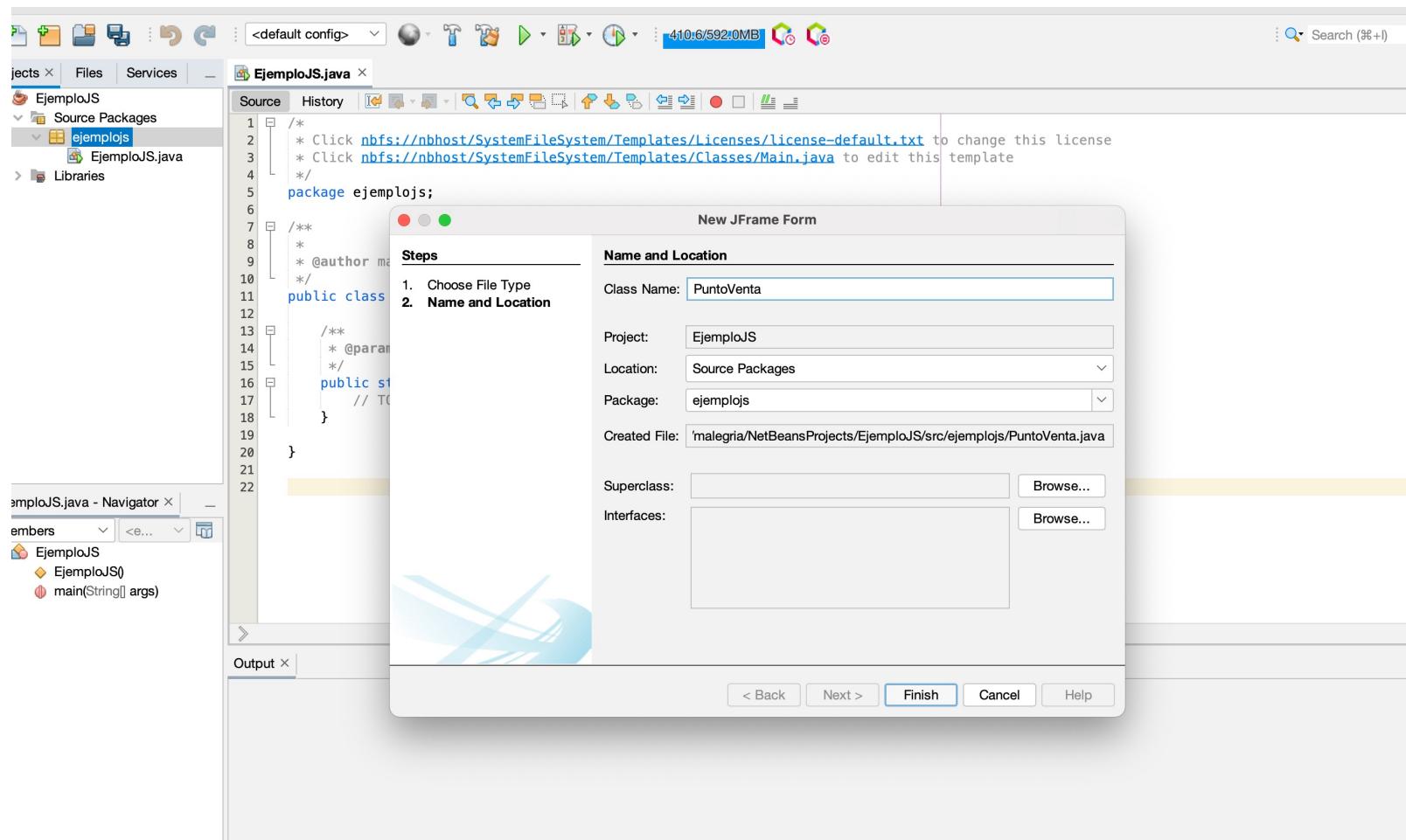


New Project → Java with Ant → Java Application

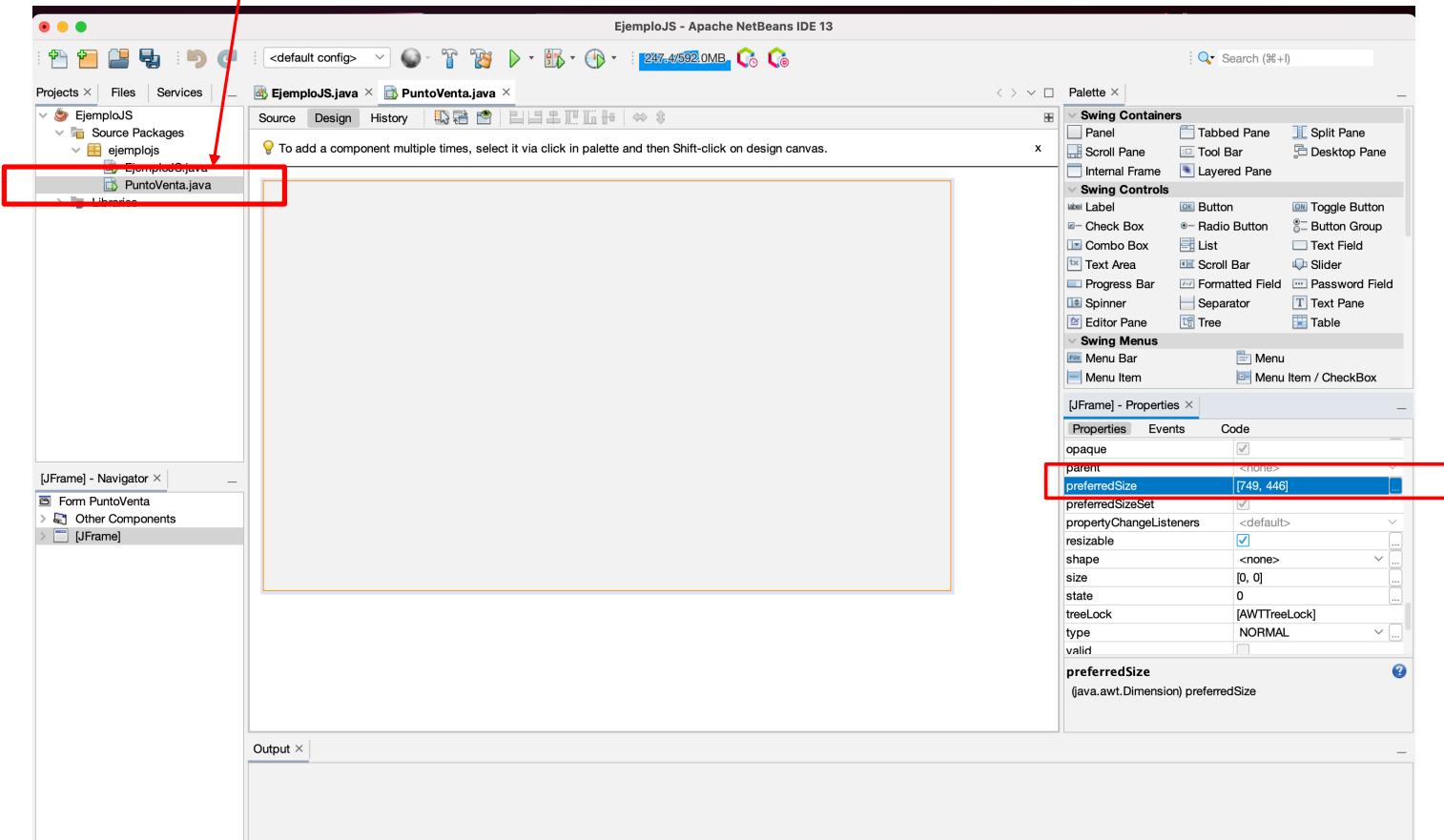


Ejemplojs → New → Jframe Form



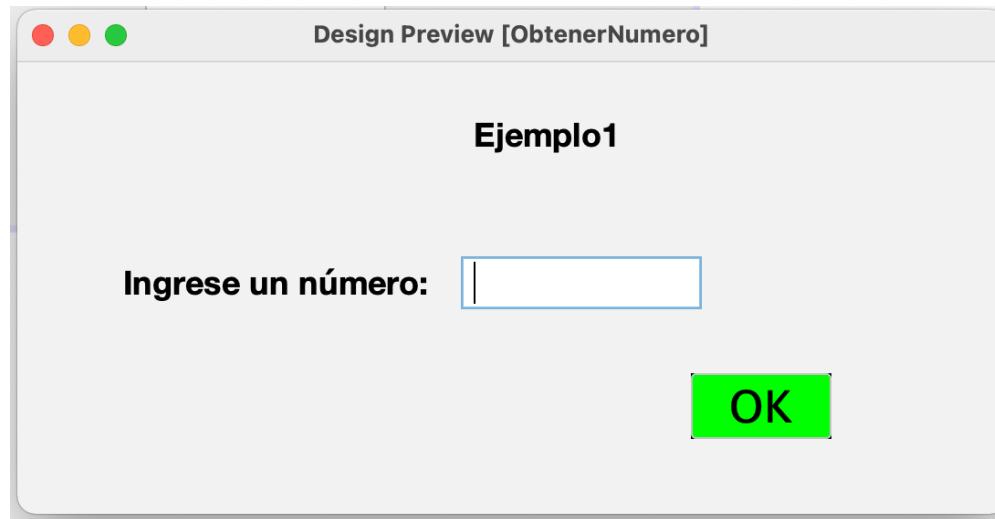


Aparece



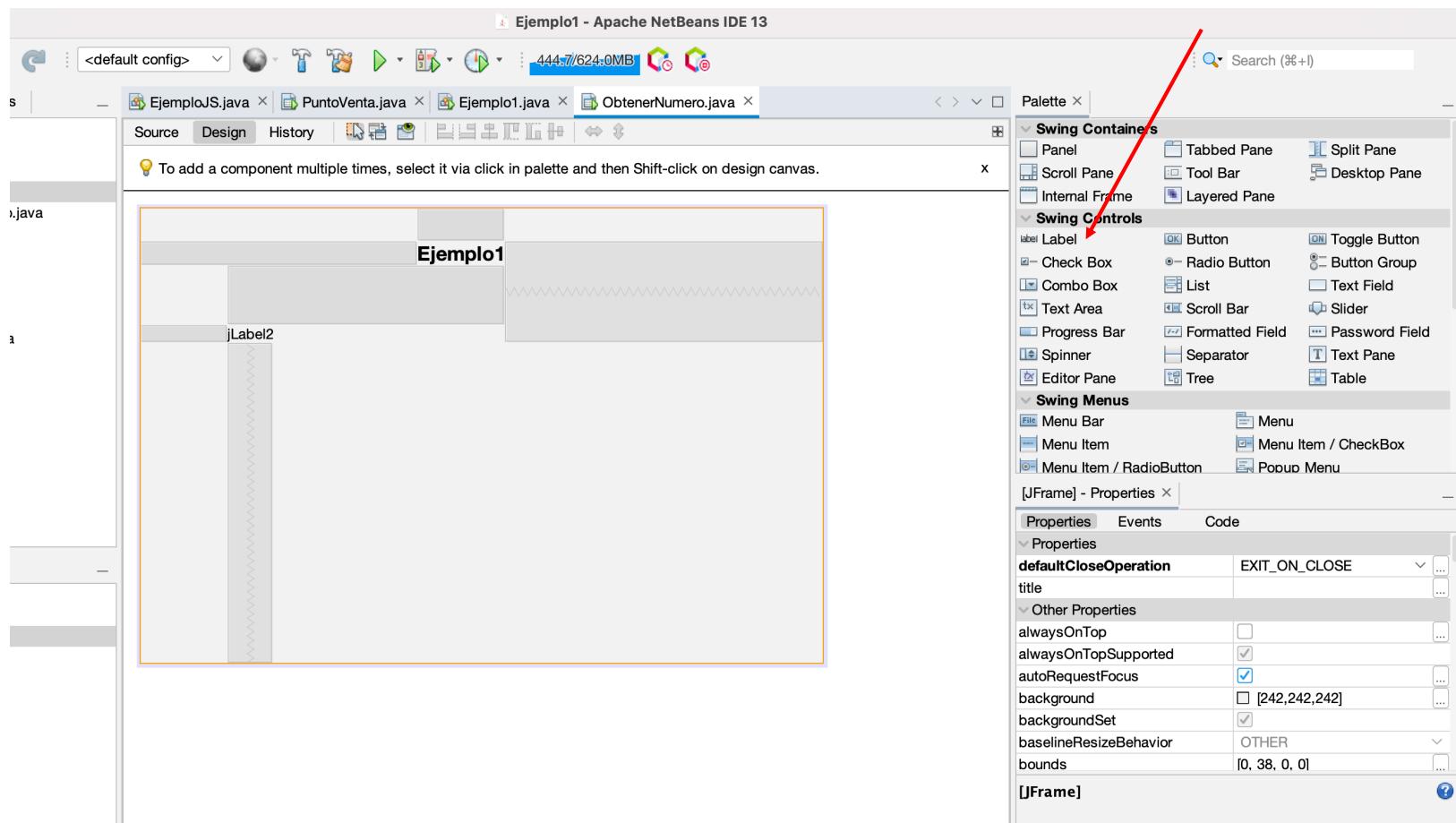
Ejemplo1:

- Pedir un valor numérico, obtenerlo y mostrarlo cuando se presiona un botón.

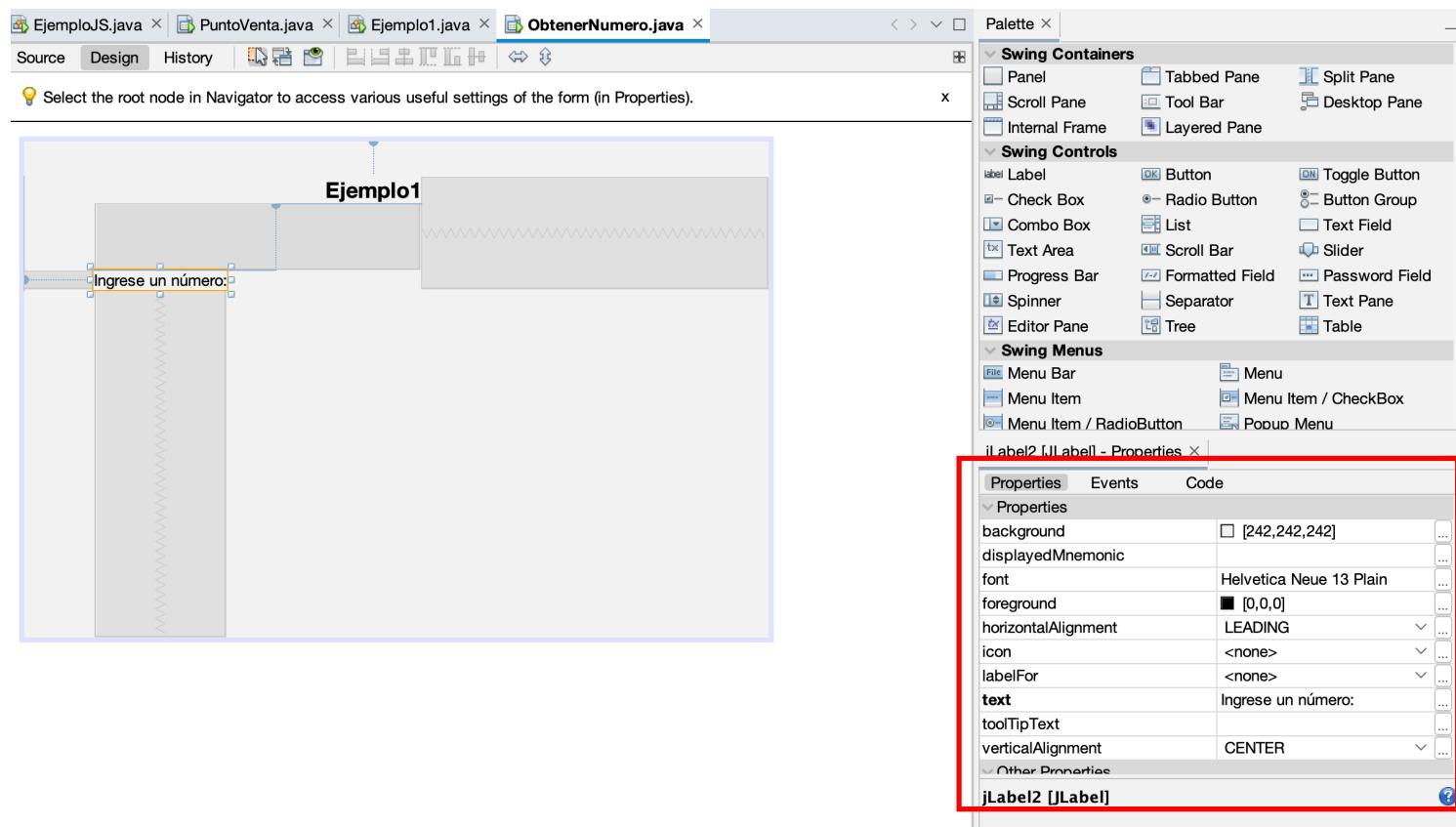


Puedes comenzar ajustando el tamaño de la ventana.

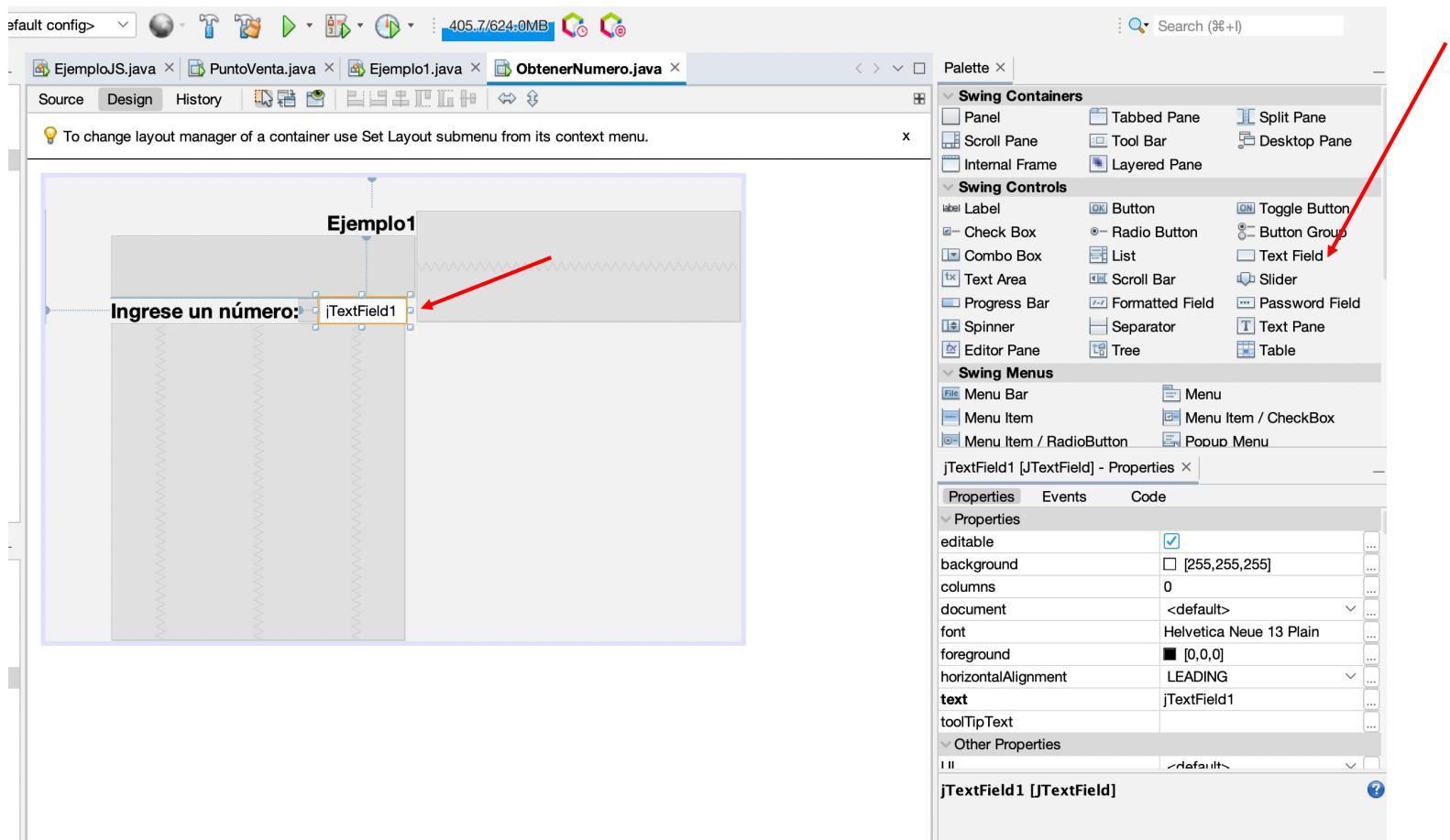
Luego puedes usar Label (JLabel) para pedir el numero o para colocar un label en la ventana



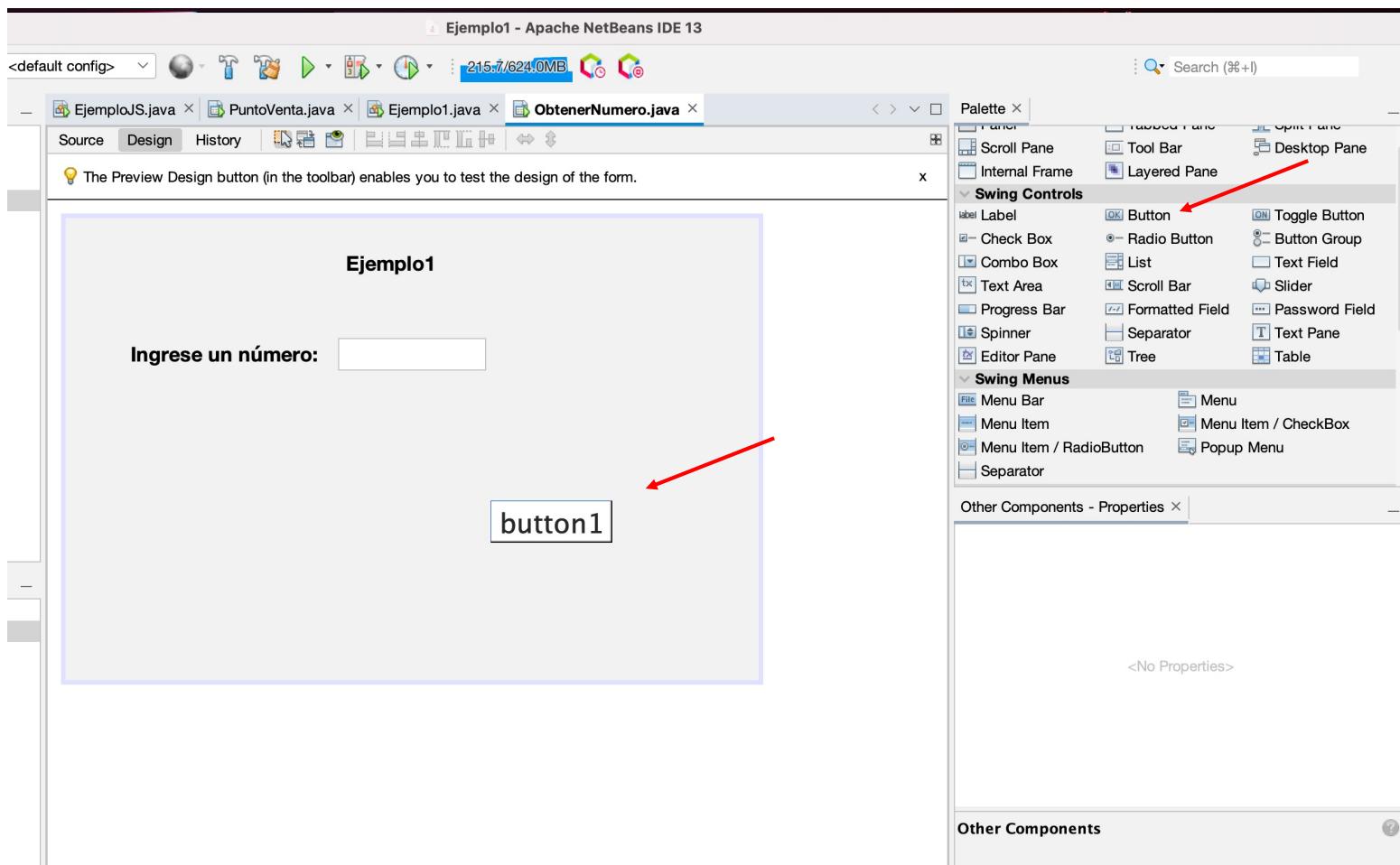
Cuando seleccionas el JLabel puedes cambiar el Texto directamente con doble click o editando con las opciones que aparecen en la parte inferior derecha



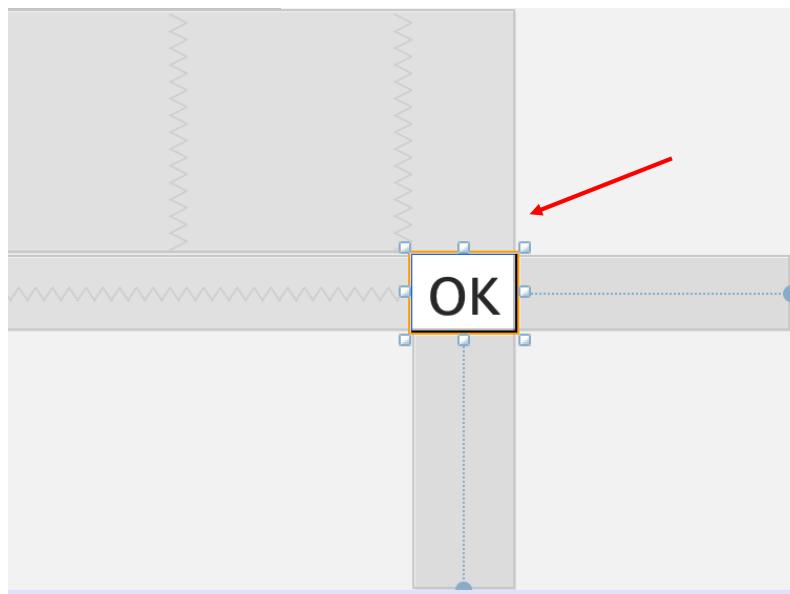
Con Text Field (jTextField) podemos crear una celda para ingresar texto o un numero.



Se puede agregar un botón con Button



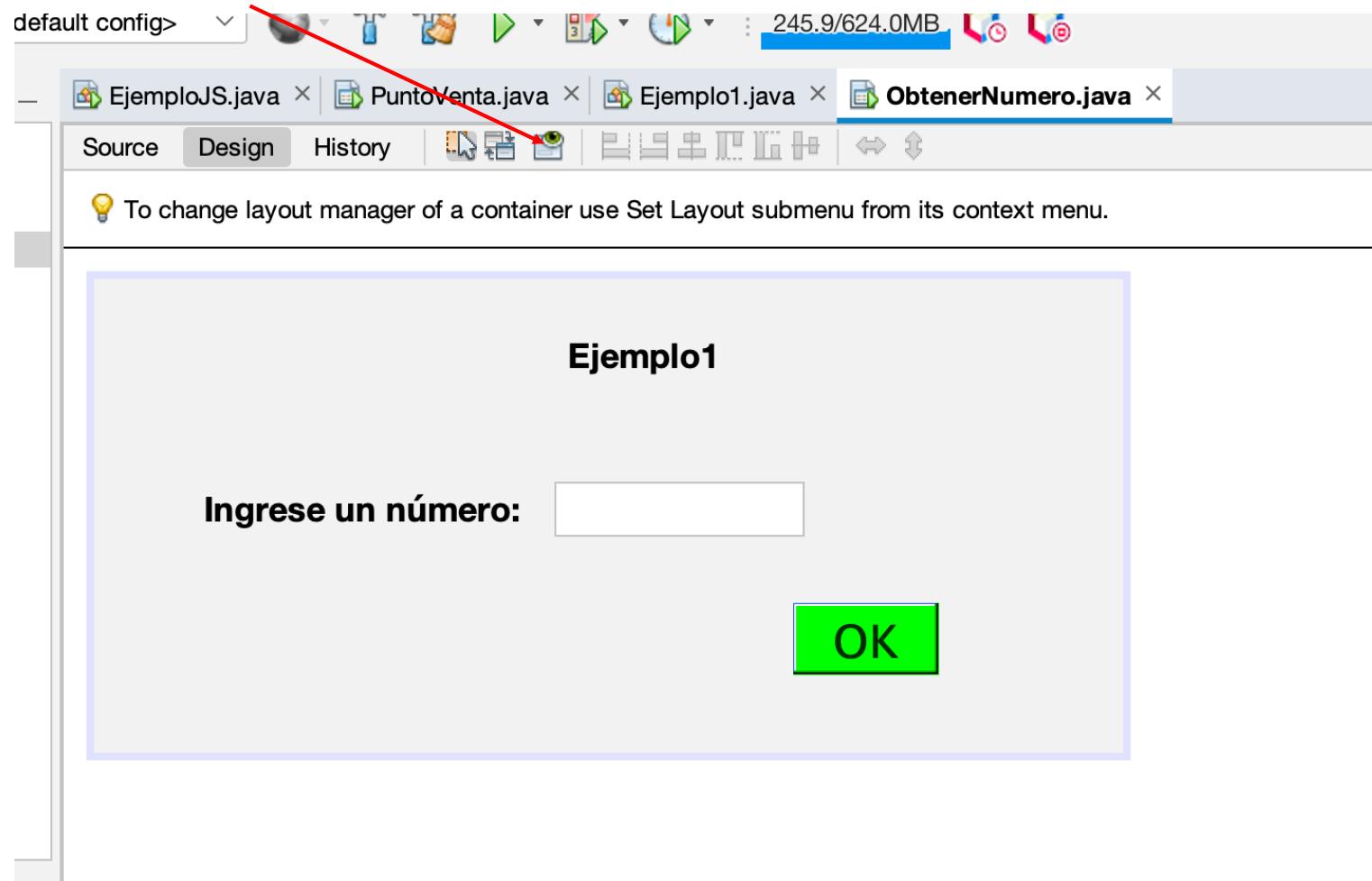
Y se puede editar el texto del botón en la propiedad label. Recordar que en la propiedades podemos agrandar el botón, cambiar la letra, colocarle fondo de algún color, etc



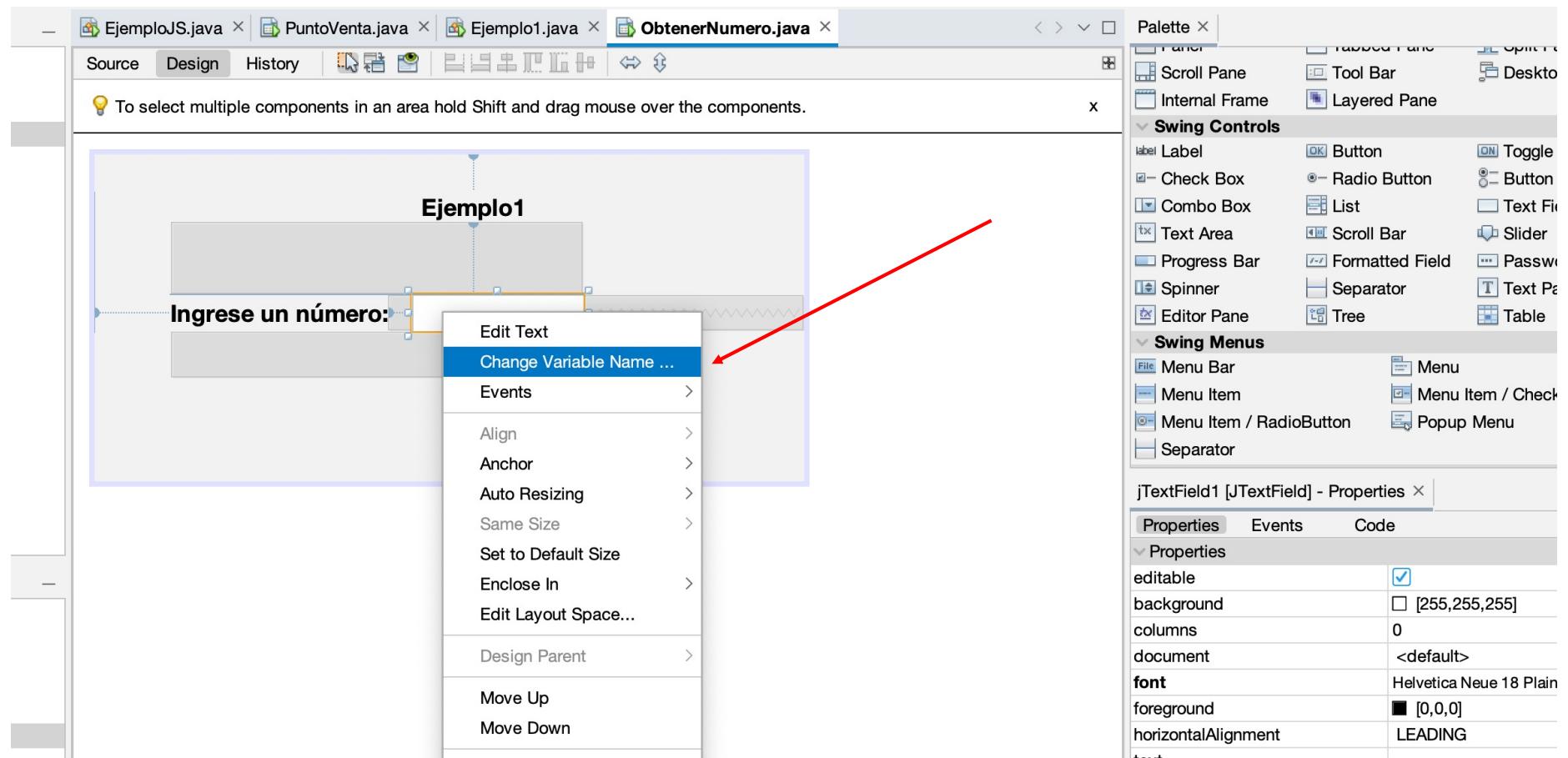
The screenshot shows the Java Swing Properties panel for a button named "button1". The "Properties" tab is selected. The "label" property is highlighted with a blue selection bar and contains the value "OK". A red arrow points from the "label" text in the previous text block to the "OK" value in the properties panel. Other properties shown include "hierarchyListeners", "ignoreRepaint", "inputContext", "inputMethodListeners", "inputMethodRequests", "keyListeners", "lightweight", "location", "maximumSize", and "minimumSize".

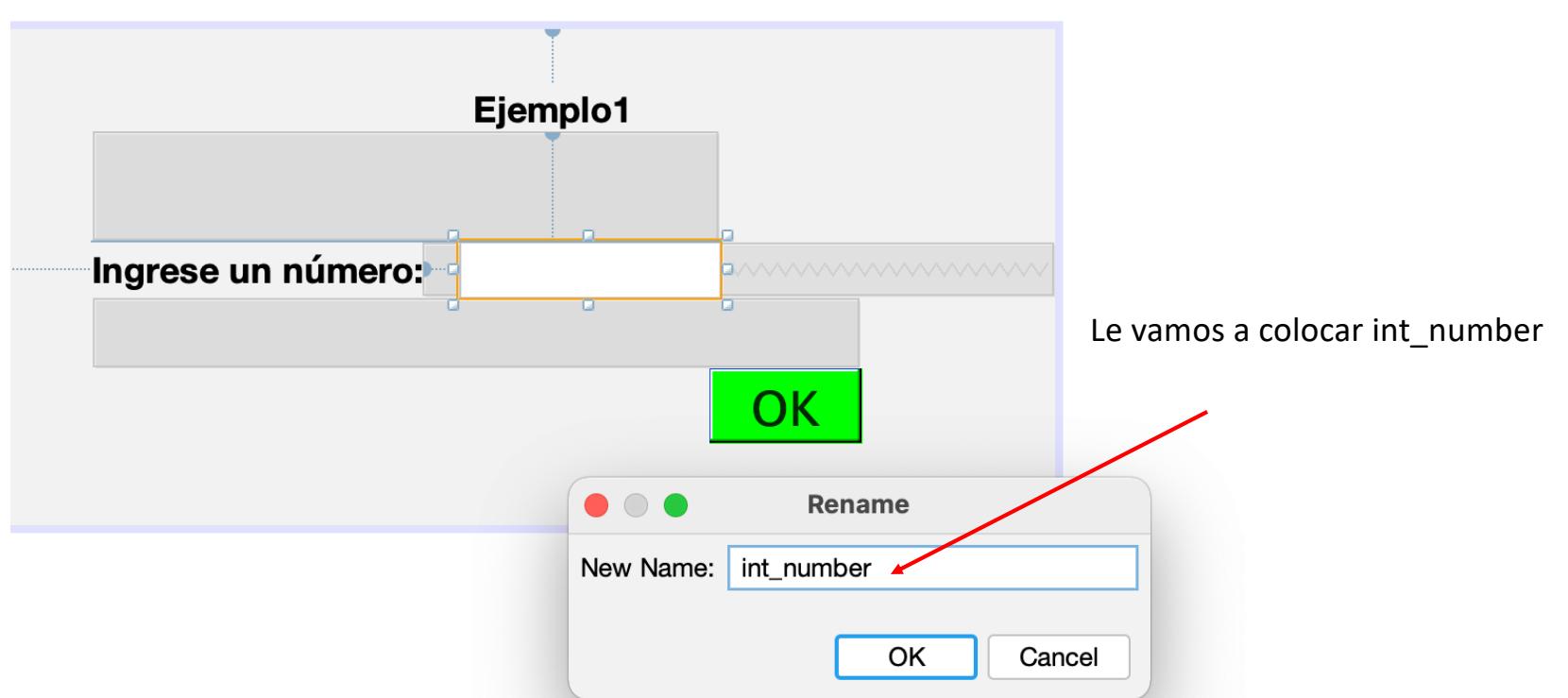
| Property | Value |
|-------------|--------------------------|
| label | OK |
| lightweight | <input type="checkbox"/> |
| location | [-32346, -32502] |
| maximumSize | 100707, 32767 |
| minimumSize | [66, 24] |

Se puede ver como va quedando el diseño presionando ese botón

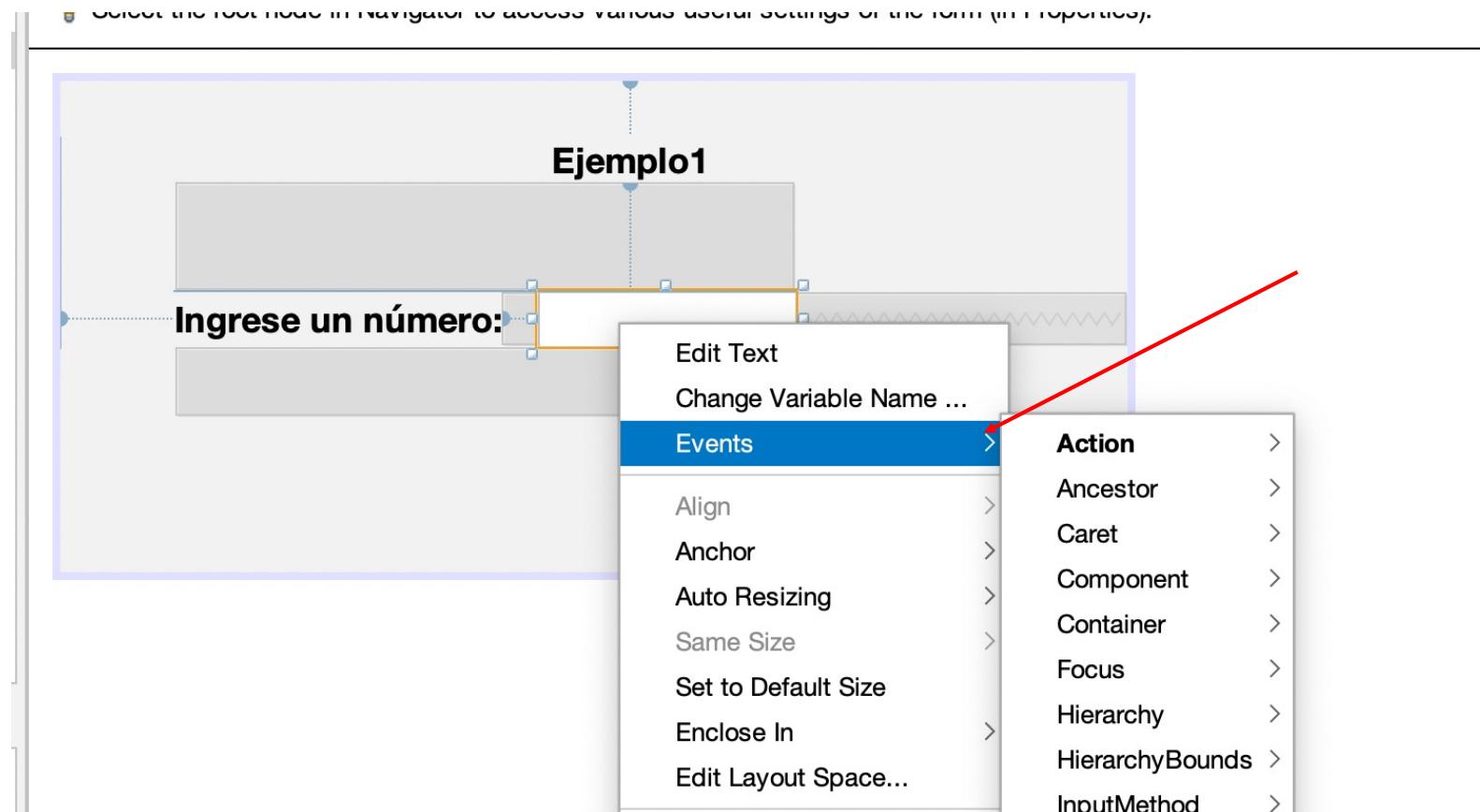


Se puede cambiar el nombre de la variable, haciendo click con el botón derecho.

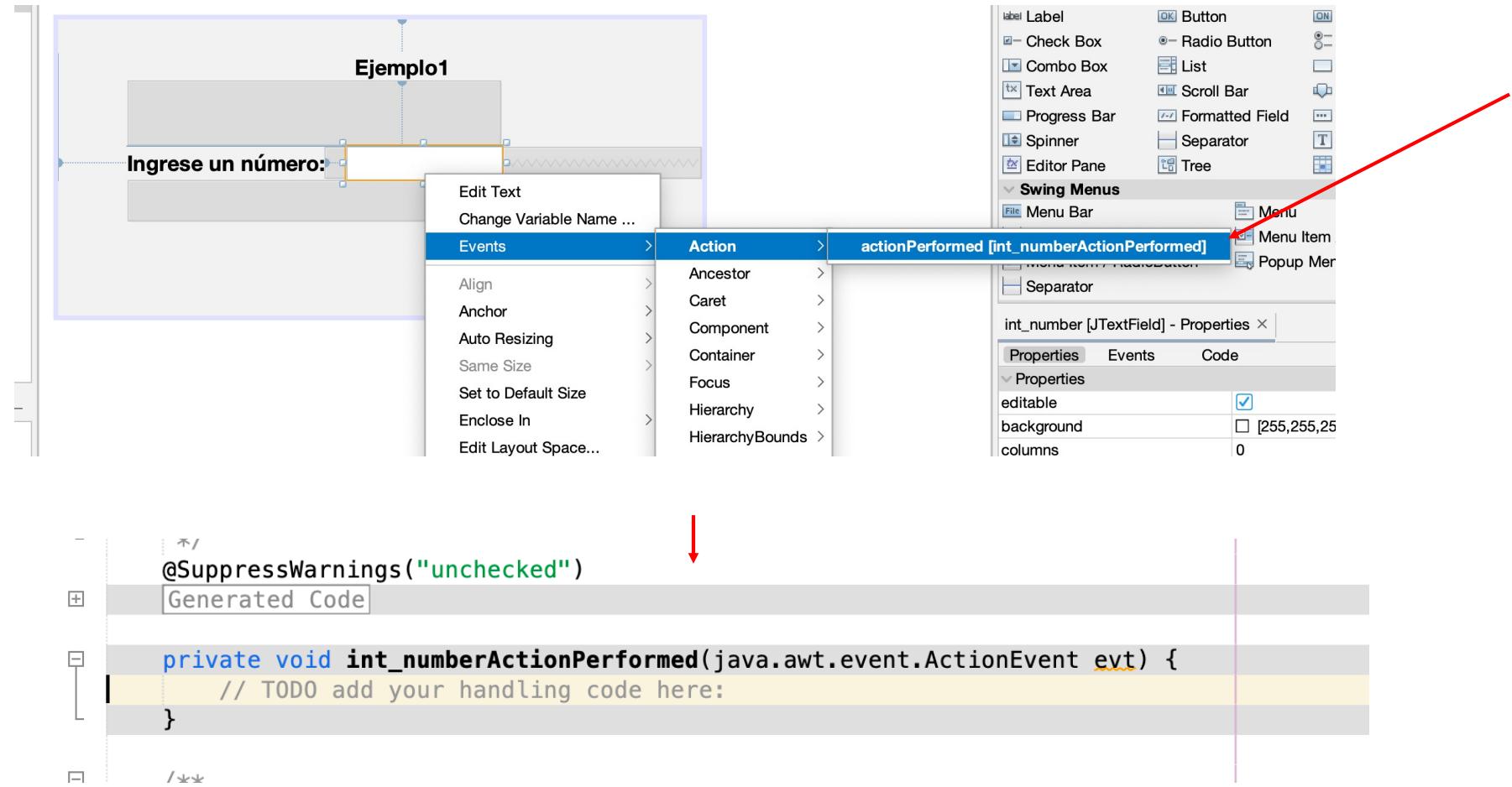




Con el mismo botón derecho, existen otras opciones como Eventos



Si queremos añadir al código un actionPerformed, podemos hacerlo desde aquí y nos mostrará en que parte del código podemos comenzar a añadir código.



Así podría obtener un número. Recordar que se espera un string, por lo que debemos usar Float.parseFloat() para obtener el número.

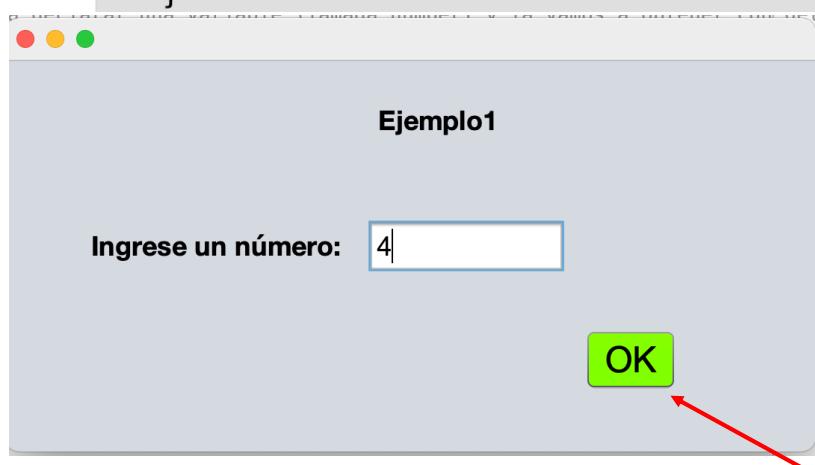
```
private void int_numberActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    //Vamos a declarar una variable llamada number1 y la vamos a obtener con getText.
    double number1 = 0.0;
    //Al querer obtener un número y no un string que es lo que se espera, debemos usar en este caso ParseFloat.
    number1 = Float.parseFloat(int_number.getText());
}

/*|
```

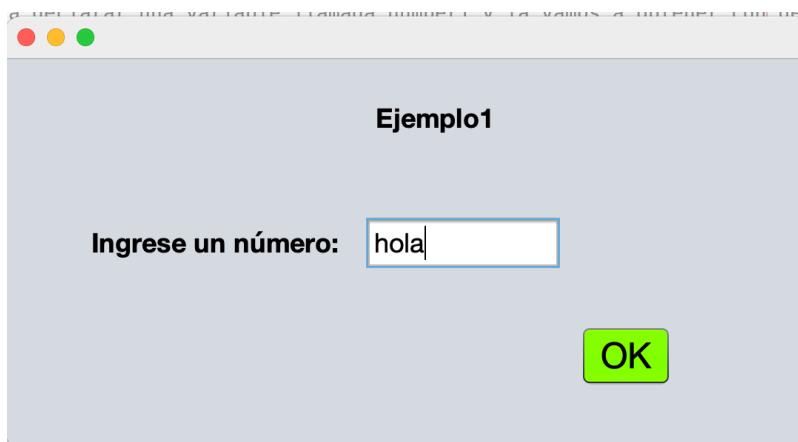
Sin embargo, piden obtenerlo y mostrarlo cuando se presiona el botón!!

Entonces....Aquí lo vamos a hacer cuando se presione el botón OK, y vamos a asumir que se ingrese un número entero:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    int number1 = 0;  
  
    number1 = Integer.parseInt(int_number.getText());  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Tu número es:" + number1);  
}  
}
```



¿Qué pasa si coloco un string?



Fijarse en el error!

```
Output - Ejemplo1 (run) x
Exception in thread "AWT-EventQueue-0" java.lang.NumberFormatException: For input string: "hola"
at java.base/java.lang.NumberFormatException.forInputString(NumberFormatException.java:67)
at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:668)
at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:784)
at ejemplo1.ObtenerNumero.jButton1ActionPerformed(ObtenerNumero.java:102)
```

A screenshot of the Eclipse IDE's Output window for the run configuration "Ejemplo1 (run)". The window title is "Output - Ejemplo1 (run)". The content shows a stack trace for a `NumberFormatException`. The error message "Exception in thread \"AWT-EventQueue-0\" java.lang.NumberFormatException: For input string: \"hola\" at java.base/java.lang.NumberFormatException.forInputString(NumberFormatException.java:67)" is highlighted with a red rectangle. Below the error message, the stack trace continues with `at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:668)` and `at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:784)` and ends with `at ejemplo1.ObtenerNumero.jButton1ActionPerformed(ObtenerNumero.java:102)`. The output window has standard Eclipse UI elements like a toolbar and a status bar at the bottom.

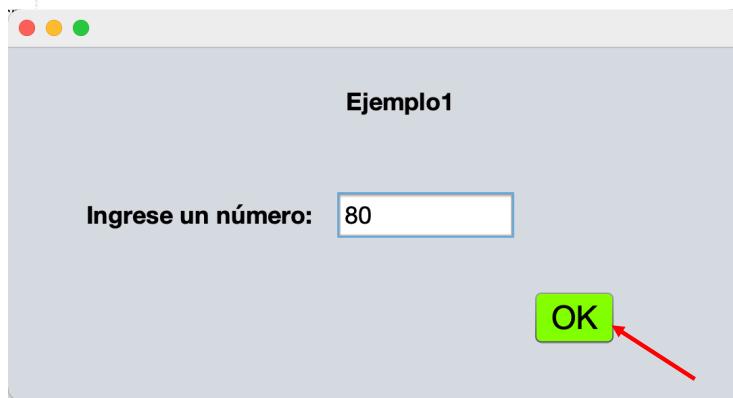
Podemos arreglar esto con try – catch y como el error era “NumberFormatException” lo podemos hacer así:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    int number1 = 0;  
    try{  
        number1 = Integer.parseInt(int_number.getText());  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Tu número es:" + number1);  
    }catch(NumberFormatException nfe){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Sólo se aceptan valores numéricos");  
    }  
}
```



Ejemplo 2: Lo mismo pero que muestre y reciba Float

```
private void int_numberActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
}  
  
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    double number1 = 0.0;  
    try{  
        number1 = Float.parseFloat(int_number.getText());  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Tu número es:" + number1);  
    }catch(NumberFormatException nfe){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Sólo se aceptan valores numéricos");  
    }  
}
```

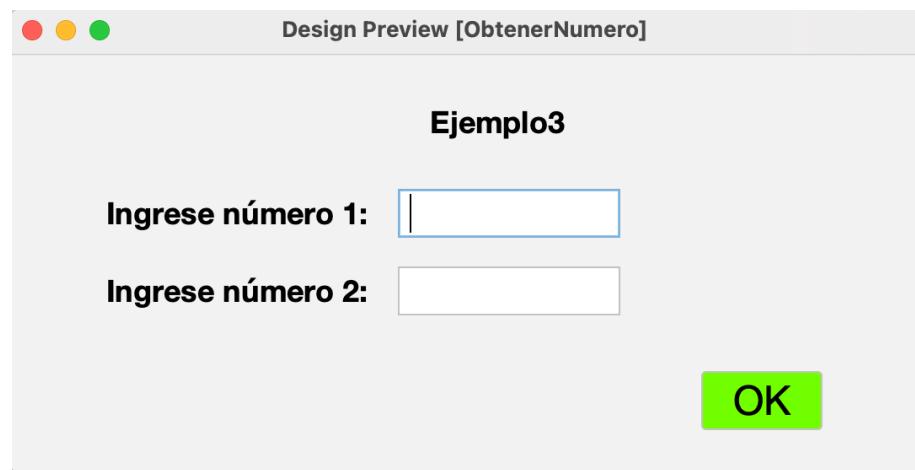


Agregaremos una condición, si el número ingresado por el usuario es mayor que 50, mostraremos un mensaje que diga: "tu número es mayor a 50!" de lo contrario que continue mostrando el mensaje de antes

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    double number1 = 0.0;  
    try{  
        number1 = Float.parseFloat(int_number.getText());  
  
        if (number1 > 50){  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Tu número es mayor a 50!");  
        }else{  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Tu número es :" + number1);  
        }  
    }catch(NumberFormatException nfe){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Sólo se aceptan valores numéricos");  
    }  
}
```

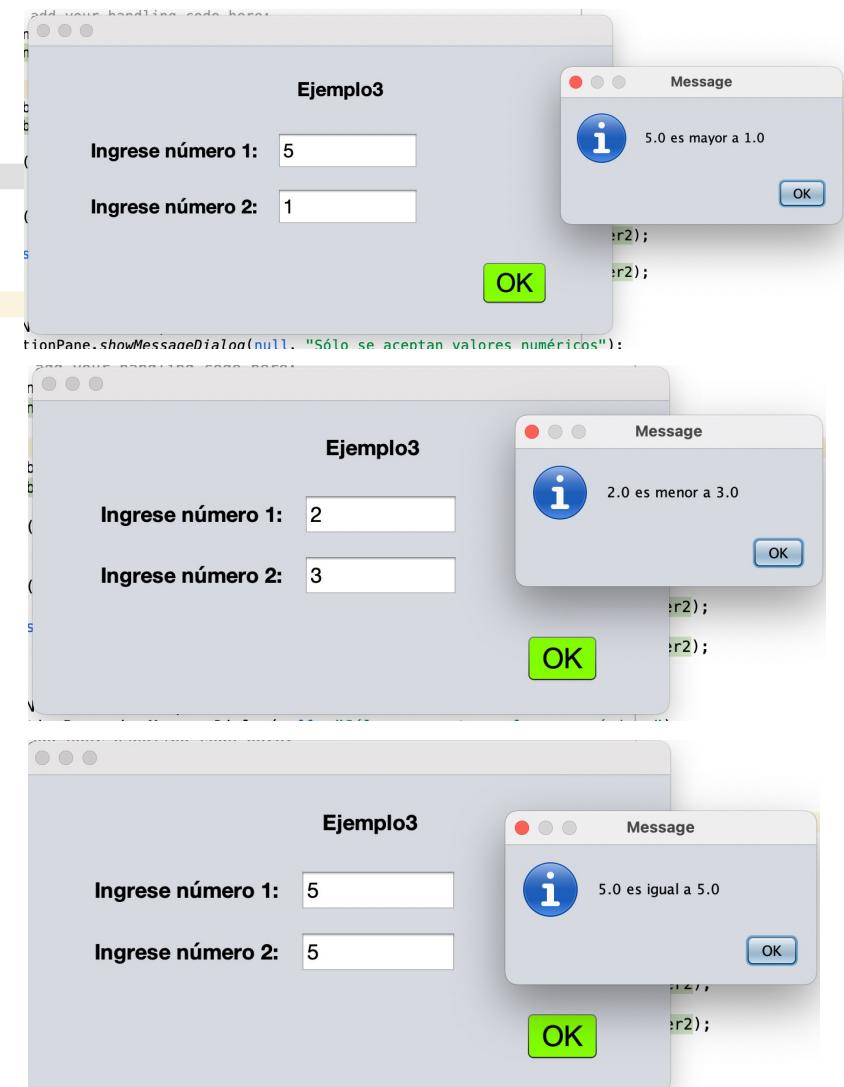


Ejemplo3: Que el usuario ingrese dos números y que sea capaz de decir si el primer numero es mayor, menor o igual a segundo número.

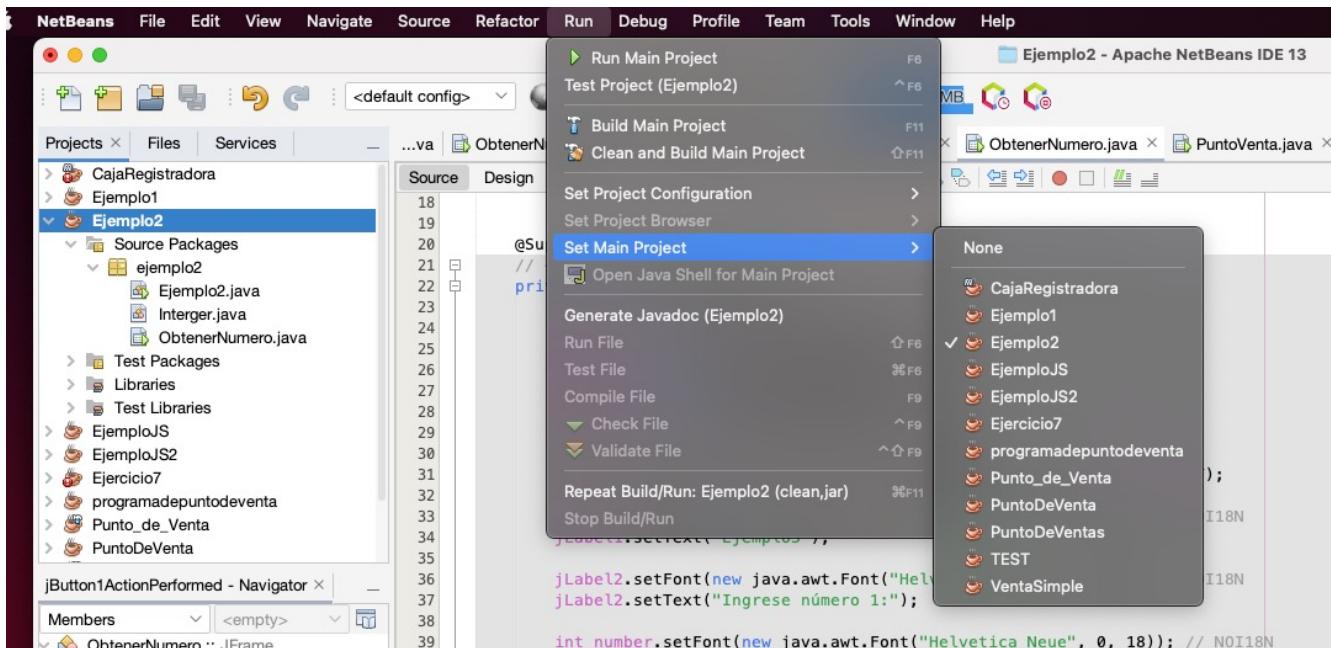


Ejemplo3

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
    double number1 = 0.0;  
    double number2 = 0.0;  
  
    try{  
        number1 = Float.parseFloat(int_number.getText());  
        number2 = Float.parseFloat(int_number2.getText());  
  
        if (number1 > number2){  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, number1 + " es mayor a " + number2);  
        }  
        if (number1 < number2){  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, number1 + " es menor a " + number2);  
        }else{  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, number1 + " es igual a " + number2);  
        }  
  
    }catch(NumberFormatException nfe){  
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Sólo se aceptan valores numéricos");  
    }  
}
```



- Para guardar deben ir a:
- Menu → Run → set Main Project → Selecciona el proyecto que estas trabajando o que deseas enviar (en este caso Ejemplo2).

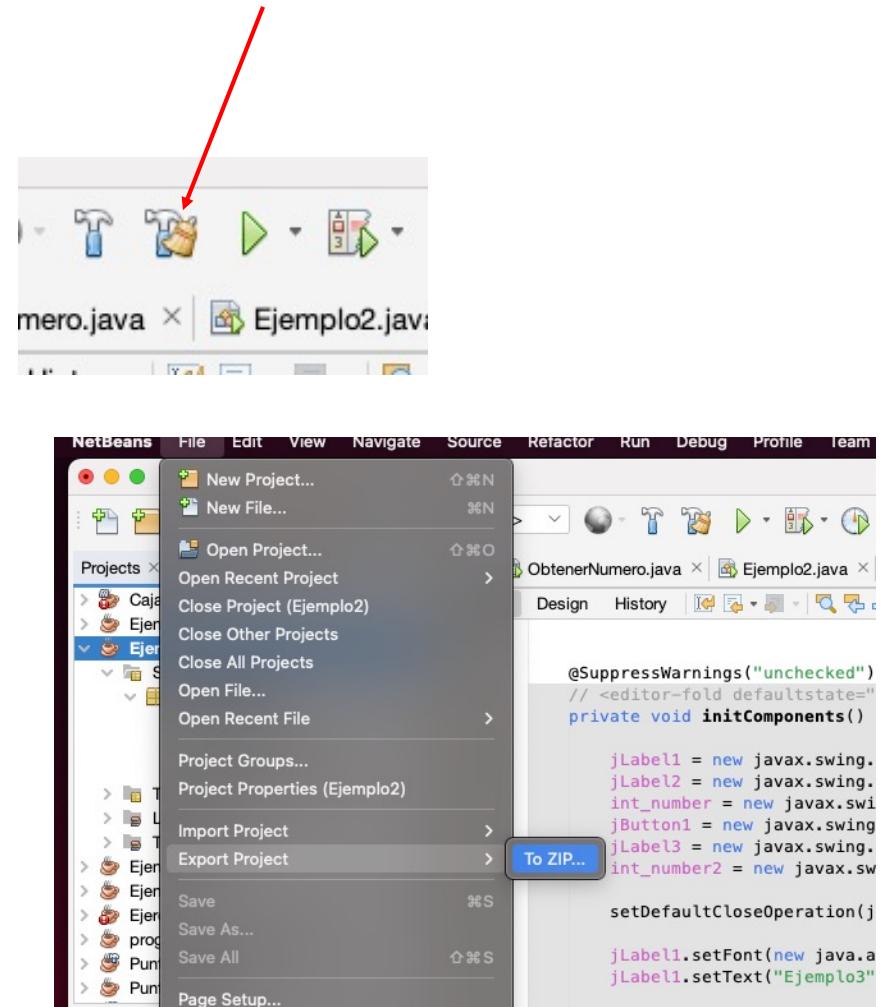


- Luego recomiendo colocar Clean and Build

Y finalmente en el menú existe la opción para exportar a .zip

Menú → Export Project → To Zip....

Para saber si realmente se guarda correctamente, intenten cargar el proyecto ustedes a NetBeans con la opción de “Import Project”



¿Qué se pide en este ejercicio? Algo como esto (sólo una idea):

The screenshot shows a Java Swing application window titled "Aplica Descuento?". The window has a title bar with three buttons (red, yellow, green) and a menu bar. Inside, there is a dropdown menu labeled "Vendoror" with the value "Andrea Castillo". Below it, there is a label "Ingrese Monto de Venta \$" followed by a yellow rectangular input field. A blue button labeled "¿Aplica Descuento?" is centered below the input field. Further down, there is a label "Porcentaje de Descuento %:" followed by another yellow rectangular input field. To the left of the second input field, the word "TOTAL:" is written in blue. At the bottom right of the window is a large black button labeled "Pagar".

- 1.- Se ingresa un monto de venta
Si ingresamos 1000 no debería aplicarse el descuento
Si es 1001 debería tener despuesteo de 20%
Mostrar total a pagar de forma correcta.

Vendedor:

Ingrese Monto de Venta \$:

¿Aplica Descuento?

Porcentaje de Descuento %:

TOTAL:

Pagar

Vendedor:

Ingrese Monto de Venta \$:

¿Aplica Descuento?

Porcentaje de Descuento %:

TOTAL:

Pagar