

Desarrollo de aplicaciones web con GWT (I)

El objetivo de esta práctica es mostrar una introducción al desarrollo de la interfaz de usuario de una aplicación web con GWT.

Ejercicios

Ejercicio 1. Desarrollo de una interfaz de usuario sencilla.

Desarrolle una interfaz de usuario con GWT que muestre una lista de contactos con una columna para el nombre, otra para el teléfono y otra para un botón de borrar.

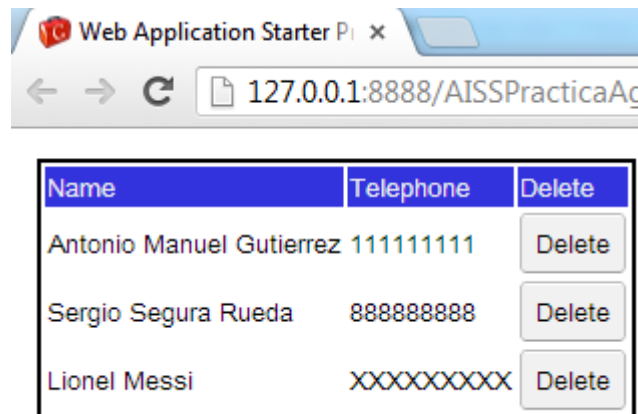


Figura 1. Aplicación Agenda

Ejercicio 2. Modificar el estilo visual por defecto.

Modifique la configuración del proyecto para que los estilos por defecto sean la versión Dark en vez de Clean.

Ejercicio 3. Añadir un evento de click

Añada los eventos correspondientes para que al pulsar sobre el botón **Delete** se elimine la columna correspondiente.

Ejercicio 4. Añadir una nueva vista

Añada un botón nuevo que al pulsarlo muestre un formulario de entrada como el de la Ilustración 2. Cuando se añada la información y se pulse sobre el botón **Save**, se añadirá dicha entrada a la lista.

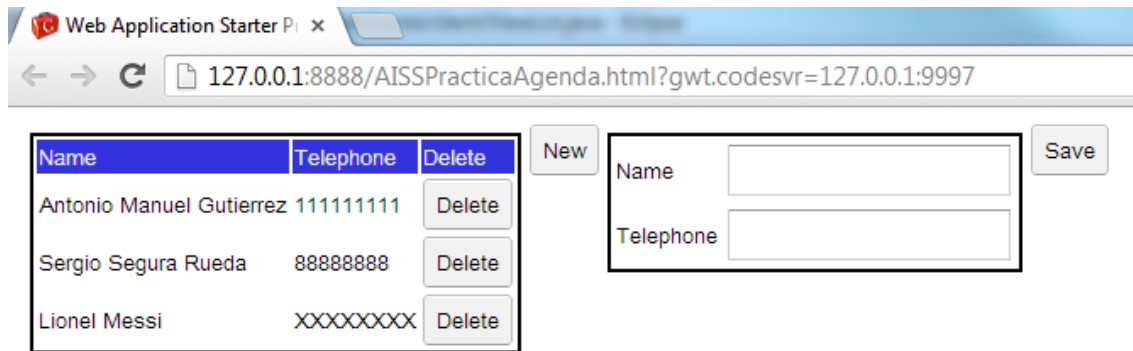


Figura 2. Formulario de añadir contacto

Ejercicios extra

Ejercicio 6. Abrir vista independiente.

Modificar la aplicación del Ejercicio 5 para que al pulsar sobre el botón **New**, el formulario de Alta se abra en vista nueva (sin mostrar el listado de contactos).

Ejercicio 7. Añadir soporte para navegación.

Desde GWT podemos manejar el historial del Navegador mediante la clase **History**. <https://developers.google.com/webtoolkit/doc/latest/DevGuideCodingBasicsHistory>



Extender la aplicación anterior para que se maneje el historial del navegador, de manera que cada vez que se abra o cierre un diálogo se genere una nueva entrada en el historial del navegador y la aplicación responda a los botones Adelante y Atrás del Navegador.

Ejercicio 8. Añadir soporte para edición de contactos

Extender la aplicación del Ejercicio 5 de manera que se puedan editar las entradas de agenda. Para ello, habrá que extender la vista de listado con una columna adicional con un botón de edición y tener una vista en la que el usuario pueda editar los datos de la entrada seleccionada.

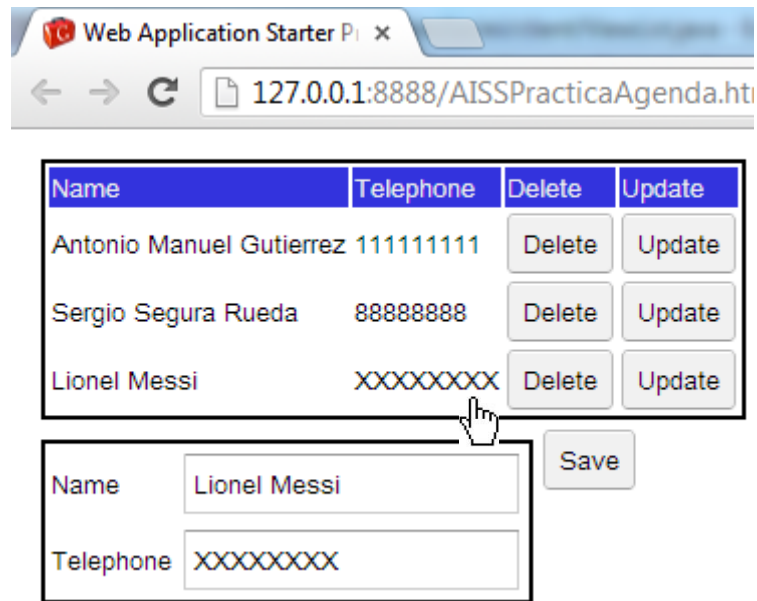


Figura 3. Aplicación con edición

Ejercicio 9. Editar la hoja de estilos.

Edite la hoja de estilos y haga los cambios oportunos en el código para que la ventana muestre los estilos de la Ilustración 1.