

**En esta unidad has aprendido cómo funcionan las interfaces gráficas (contenedores, componentes, layouts, eventos, ActionListener, etc.).**

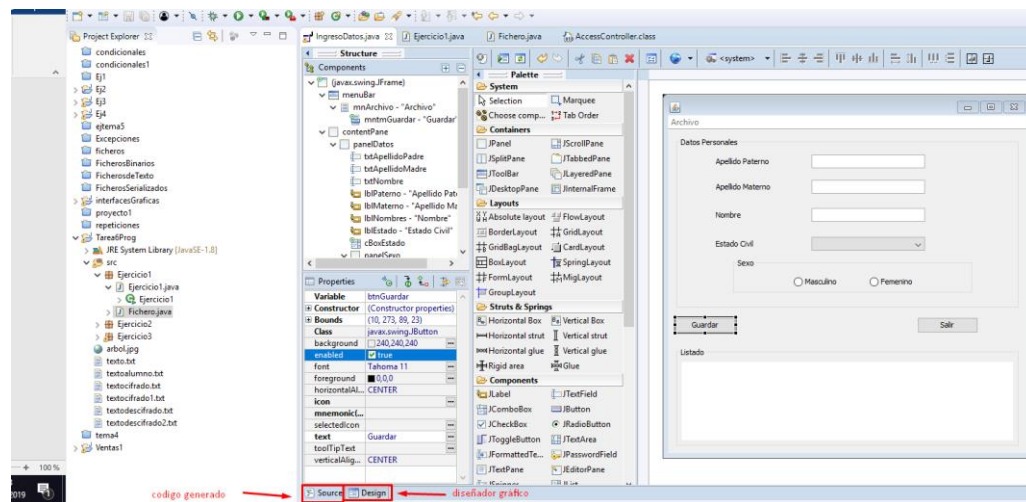
La tarea consiste en añadir interfaces gráficas a varios de los ejercicios realizados a lo largo del curso.

Para facilitar la tarea debes utilizar un diseñador gráfico que te ayude a crear las distintas ventanas.

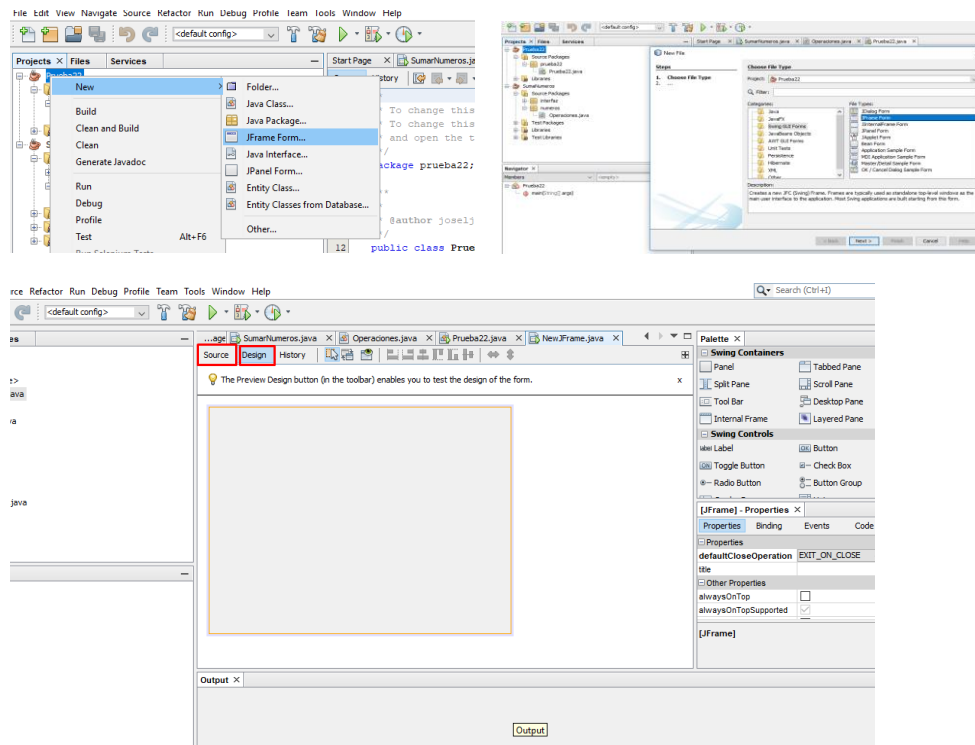
---

**Si utilizas eclipse deberás instalar el plugin WindowsBuilder, no viene de serie. Aquí te explican cómo hacerlo:**

<https://www.youtube.com/watch?v=rkX0dxLaNmo>



## Si utilizas NetBeans el editor gráfico viene de serie:



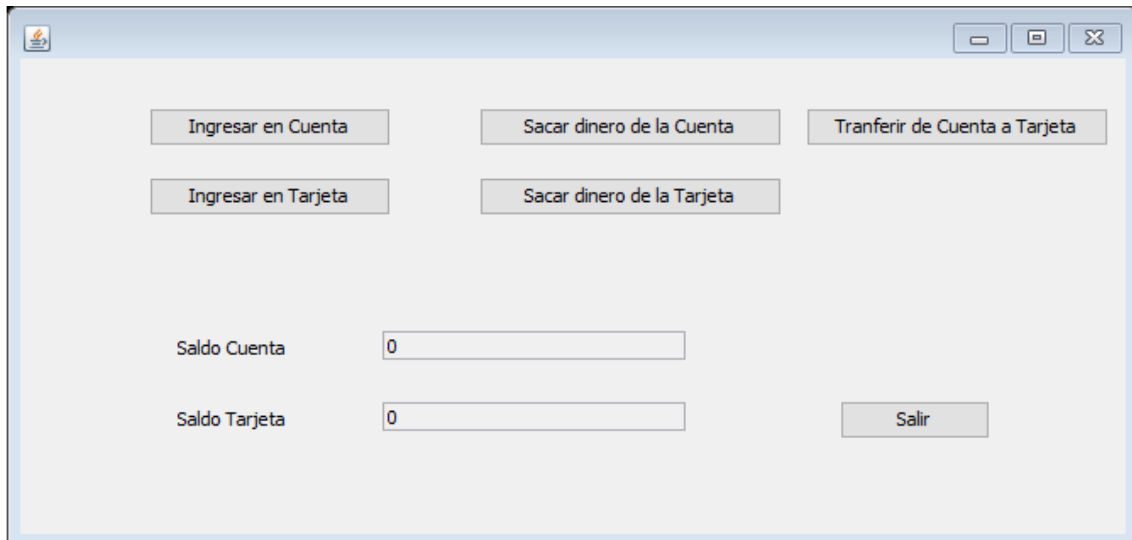
## Ejercicio 1 (Usuario - contraseña)

The image shows a simple Java Swing window with a light blue title bar. Inside the window, there are two text input fields. The first field is labeled 'Usuario:' and the second field is labeled 'Clave:'. Below these fields are two buttons: 'Entrar' and 'Salir'.

El formulario pide el nombre de usuario y la contraseña; Si coinciden con el usuario y la contraseña oculta (por ejemplo, pepe -> 1234) muestra el mensaje “bienvenido”. En caso contrario, escribe el mensaje “contraseña incorrecta”.

Para mostrar el mensaje puedes usar un `JOptionPane.showMessageDialog(...)` o asignar a un campo de texto o a una etiqueta, el mensaje de bienvenida.

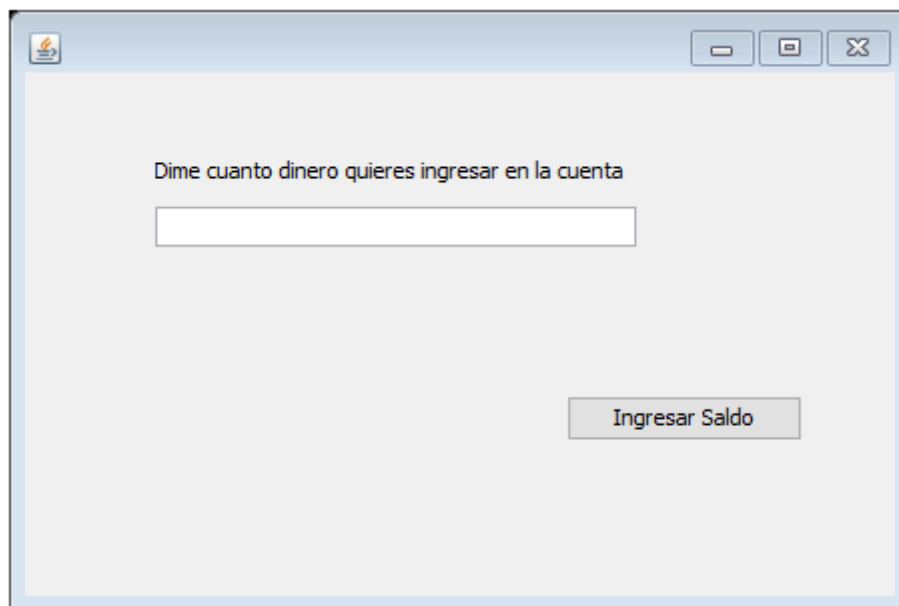
## Ejercicio 2 (Cuenta Bancaria)



A screenshot of a Java Swing window titled "Cuenta Bancaria". The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area contains five buttons arranged in two rows: "Ingresar en Cuenta", "Sacar dinero de la Cuenta", and "Transferir de Cuenta a Tarjeta" in the first row; "Ingresar en Tarjeta" and "Sacar dinero de la Tarjeta" in the second row. Below the buttons, there are two labels with corresponding text input fields: "Saldo Cuenta" with a field containing "0", and "Saldo Tarjeta" with a field containing "0". A "Salir" button is located at the bottom right of the window.

Este ejercicio consta de varias ventanas:

Cuando pulses el botón correspondiente a una operación bancaria, se abrirá el formulario que gestiona dicha operación; por ejemplo, para ingresar en la cuenta una cantidad de dinero, deberías crear un formulario como éste:

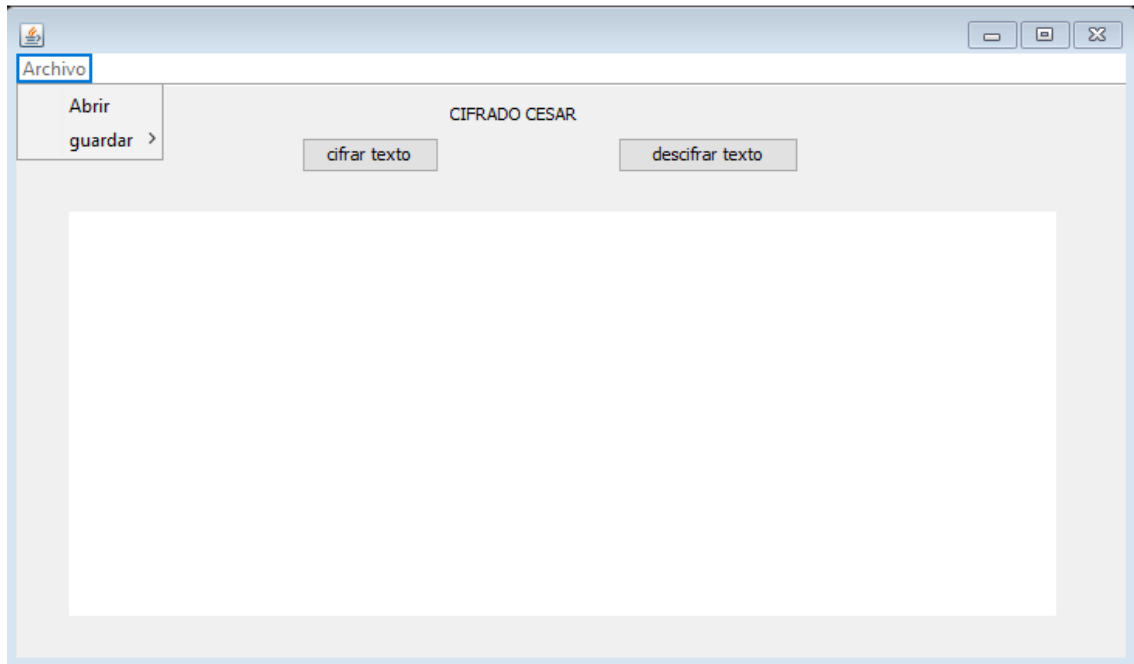


A screenshot of a Java Swing window for depositing money. The window has a title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area contains a text label "Dime cuanto dinero quieres ingresar en la cuenta" above a single-line text input field. At the bottom right, there is a button labeled "Ingresar Saldo".

Al darle a ingresar saldo, el formulario desaparece y se vuelve al formulario principal, que ya tiene actualizado el nuevo saldo.

---

### Ejercicio 3: (cifrado César)



- En **Archivo->Abrir** puedes cargar el contenido de un fichero de texto en el área de texto inferior.
- En **Archivo->Guardar** puedes guardar en un fichero el contenido actual del área de texto
- En el **botón cifrar texto** puedes cifrar el texto que se encuentre en el área de texto (el texto cifrado sustituye al texto sin cifrar)
- En el **botón descifrar texto** puedes descifrar el texto que se encuentre en el área de texto (el texto descifrado sustituye al texto cifrado)

**Nota 1:** Puedes decorar las ventanas a tu gusto.

**Nota 2:** Debes reutilizar el código y las clases implementadas en los ejercicios anteriores.

Los ejercicios tienen la siguiente puntuación:

- **Ejercicio 1 -> 2 puntos**
- **Ejercicio 2 -> 4 puntos**
- **Ejercicio 3 -> 4 puntos**

Entrega un fichero comprimido con todo el código del proyecto y dale un nombre similar a éste: `sanchez_manas_begona_tarea7.1` (si la alumna se llama Begoña Sanchez Mañas)