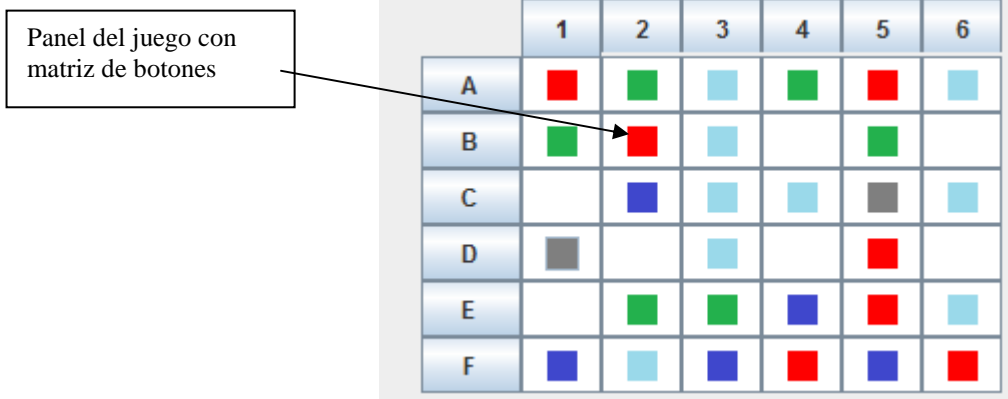


Programación II: Obligatorio II – Stones

La ventana contendrá un panel donde se ubicará el tablero. En la imagen se muestra ya precargado con las fichas.



En la ventana JFrame que contendrá el tablero se debe indicar que el layout es null.

Agregar: `import java.awt.event.*`, `java.awt.*` e `import javax.swing.*`.

Para crear un panel con botones dentro:

- Agregar un JPanel (donde se ubicará el tablero). El nombre es panelJuego.
- Definir en la clase una matriz de botones:

```
private JButton[][] botones;
```

- En el constructor, luego del initComponents(), crear los botones y agregarlos al panel del juego.

```
// crear botones y agregarlos al panel
panelJuego.setLayout(new GridLayout(7, 7));
botones = new JButton[7][7];
for (int i = 1; i <= 6; i++) {
    for (int j = 1; j <= 6; j++) {
        JButton jButton = new JButton();
        jButton.addActionListener(new ListenerBoton(i, j));
        panelJuego.add(jButton);
        botones[i][j] = jButton;
    }
}
```

Notas:

- para cambiar el ancho del espacio para texto en un botón utilizar:
`botones[i][j].setMargin(new Insets(-5, -5, -5, -5));`
- para cambiar el color de fondo de un botón por ej. a color Rojo, utilizar:
`botones[i][j].setBackground(Color.RED);` (Color está en java.awt.Color)

- Definir al final de la clase de la Ventana el manejo de listener. Incluir:

```
private class ListenerBoton implements ActionListener {
    private int x;
    private int y;
    public ListenerBoton(int i, int j) {
        // en el constructor se almacena la fila y columna que se presionó
        x = i;
        y = j;
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        // cuando se presiona un botón, se ejecutará este método
        clickBoton(x, y);
    }
}

private void clickBoton(int fila, int columna) {
    // Método a completar!.
    // En fila y columna se reciben las coordenadas donde presionó el usuario, relativas al comienzo de la grilla
    // fila 1 y columna 1 corresponden a la posición de arriba a la izquierda.
    // Debe indicarse cómo responder al click de ese botón.
}
```