

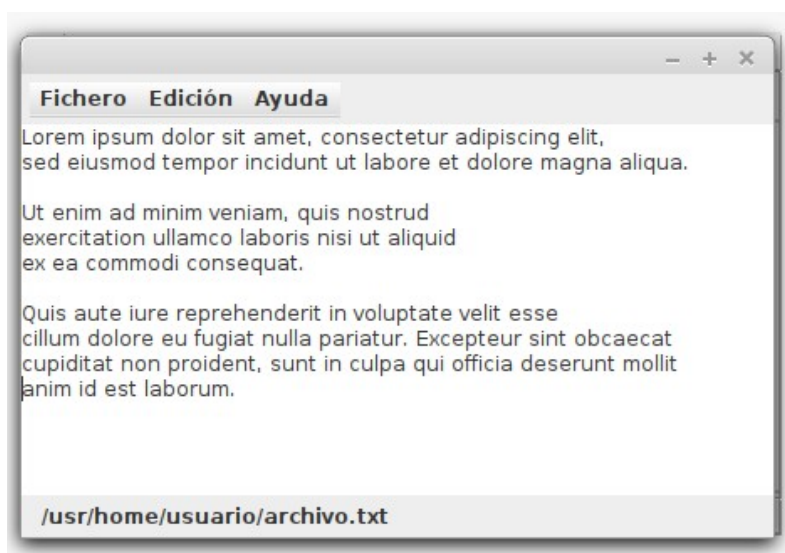
## Relación de ejercicios 8.2: Layouts y Jpanels

### EJERCICIO 1: EDITOR DE TEXTO SIMPLE

En este ejercicio, el objetivo es diseñar un sencillo editor de texto. Este editor de texto tendrá una ventana con tres áreas diferenciadas:

- Una barra de menú
- Un área de trabajo, donde está el texto (se puede utilizar un JTextArea)
- Una barra de estado, donde aparecerá el nombre del archivo con el que está trabajando

El diseño será muy simple, parecido a la ventana siguiente:



#### MENÚ:

- El menú Fichero contendrá cuatro items:
  - Nuevo: que borrará el texto e inicializará las variables.
  - Abrir: que abrirá un archivo pedido al usuario y se mostrará en el área de texto.
  - Guardar: que guardará el texto en el archivo indicado (si no hay ninguno indicado, se le pedirá al usuario el nombre del archivo).
  - Cerrar: que cerrará la aplicación, no sin antes preguntar al usuario si quiere guardar el texto.
- El menú Edición tendrá dos menús internos
  - Tamaño letra: que mostrará dos items (Aumentar, Disminuir), uno para aumentar y otro para disminuir el tamaño del texto.
  - Color letra: que mostrará 3 items, Negro, Azul y Rojo, y cambiará el color del texto al color escogido.
- El menú Ayuda tendrá dos items:
  - Ayuda: que mostrará una ventana con una pequeña información sobre la aplicación.
  - Acerca de: que mostrará información sobre la versión, nombre y creador de la aplicación.

## EJERCICIO 2: INTERFAZ SUDOKU

En este ejercicio diseñaremos una aplicación para jugar al sudoku.

Nuestra ventana tendrá un menú como se muestra en la imagen.

En Archivo sólo tendremos dos opciones: Nuevo y Cerrar; mientras que en Ayuda tendremos las mismas opciones que en el ejercicio anterior.



- Una alternativa para mostrar los valores podría ser utilizar un GridLayout, para que los cuadros se ajusten automáticamente. Se deberán utilizar JTextField, para que el usuario pueda escribir el número que desee.
- La opción Nuevo del menú seleccionará al azar un sudoku resuelto de una lista guardada en un fichero de texto, y pintará en la pantalla sólo la mitad de los números (también al azar), para que el usuario pueda terminarlo.
- La aplicación pintará de negro los números pintados por la propia aplicación (y deshabilitará esas celdas, para que no puedan ser modificadas), y de rojo los que vaya introduciendo el usuario.
- Cuando se introduzca un número en una celda que no cumpla las reglas del sudoku, el programa dará un aviso, indicando que ese valor no cumple las reglas (se puede usar un JOptionPane), y borrará el número.
- Cuando todo el sudoku esté completado, el programa mostrará un mensaje de felicitación.