

UNIDAD 10: Programación orientada a eventos: Swing

1. AWT vs. Swing

2. Elementos de Swing

2.1. Componentes

2.2. Contenedores

2.3. Eventos

3. Componentes y contenedores

4. Eventos

4.1. Descripción

4.2. Escuchadores de eventos (*Listeners*)

4.3. Adaptadores (*Adapters*)

4.4. Gestión de eventos

4.5. Principales objetos de evento

5. Partes de un programa Swing