

TEMA11. PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING I EJERCICIOS

PROGRAMACIÓN
CFGS DAW

Carlos Cacho

Raquel Torres

carlos.cacho@ceedcv.es

raquel.torres@ceedcv.es

Versión:180322.1245

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

UD11. PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING I

EJERCICIOS

Nota: El diseño es libre, al igual que dónde mostrar la salida (una etiqueta, un *textarea*, etc.)

1. Crea un programa que, al pulsar un botón, permita calcular el factorial de un número introducido en un campo de texto.
2. Crea un programa que pida un número entero y muestre la tabla de multiplicar correspondiente a dicho número.
3. El usuario "piensa" un número del 1 al 100 y el ordenador lo adivina. El ordenador debe ir proponiendo números y el usuario tendrá tres botones para contestar: Acertado, Mayor o Menor.
Cuando el ordenador acierte el número, dará un aviso por pantalla y comenzará de nuevo.
4. Programa que muestra un menú con las siguientes opciones (cada opción será un botón):
 1. Suma.
 2. Resta.
 3. Multiplicación.
 4. División.

Cuando pulsamos una opción se habilitan dos campos de texto, donde se introducirán los valores, un botón para calcular y un área para mostrar el resultado.

Hay que realizar un control de la entrada de datos.

5. Crear un programa que permita reservar asientos de una sala de cine (3 filas x 5 columnas). La posición de cada asiento se definirá con la letra (A-C) para la fila y un número (1-5) para la columna.
El programa deberá visualizar qué sitios están disponibles para que el cliente pueda decidir dónde sentarse.
Antes de hacer la reserva, el programa deberá comprobar que el asiento está libre, en caso contrario devolverá un mensaje de aviso.