

TEMA11.

PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING I

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

**PROGRAMACIÓN
CFGS DAW**

Carlos Cacho
Raquel Torres
carlos.cacho@ceedcv.es
raquel.torres@ceedcv.es

Versión:180322.1243

UD11. PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING I

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

Todas las unidades anteriores. Es importante tener todas las bases de programación vistas hasta ahora bien asentadas y comprendidas.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad es aprender los elementos básicos de la librería gráfica Swing.

3. CONTENIDOS

1. Introducción
2. Crear una aplicación Swing con Netbeans
3. Jerarquía de componentes
4. JFrame
5. Eventos
6. Jpanel
7. Componentes

4. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes, os recomendamos que realicéis la totalidad de los ejercicios, aunque como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada tema son voluntarios y no evaluables.

Recordad que debéis intentar realizar los ejercicios solos, y cuando os atasquéis mirad los foros, y entended el por qué.

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.