

TEMA12.

PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING II

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN
CFGs DAW

Carlos Cacho
Raquel Torres
carlos.cacho@ceedcv.es
raquel.torres@ceedcv.es
Versión:180412.1014

UD12. PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING II

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 ampliar los conocimientos de los elementos básicos de la librería gráfica Swing.

3. CONTENIDOS

1. Rangos
2. Listas y cajas
3. Menús
4. Panel con pestañas
5. Selector de ficheros
6. Tablas
7. Cuadros de dialogo

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.