

# Programación de interfaces gráficas de usuario

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

## Índice general

<b>1. JFC y Swing</b>	<b>2</b>
<b>2. Componentes de Swing</b>	<b>2</b>
<b>3. Contenedores de nivel superior</b>	<b>2</b>
3.1. <code>JFrame</code> . . . . .	2
3.2. <code>JDialog</code> . . . . .	2
3.3. <code>JApplet</code> . . . . .	2
<b>4. <code>JComponent</code></b>	<b>2</b>
<b>5. Componentes de texto</b>	<b>2</b>
5.1. <code>JTextComponent</code> . . . . .	2
<b>6. Marcos</b>	<b>2</b>
<b>7. Etiquetas</b>	<b>2</b>
<b>8. Botones</b>	<b>2</b>
<b>9. Arquitectura de modelos de Swing</b>	<b>2</b>

1. JFC y Swing
2. Componentes de Swing
3. Contenedores de nivel superior
  - 3.1. `JFrame`
  - 3.2. `JDialog`
  - 3.3. `JApplet`
4. `JComponent`
5. Componentes de texto
  - 5.1. `JTextComponent`
6. Marcos
7. Etiquetas
8. Botones
9. Arquitectura de modelos de Swing