

# Programación de interfaces gráficas de usuario

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

## Índice general

<b>1. JFC y Swing</b>	<b>1</b>
<b>2. Componentes de Swing</b>	<b>1</b>
<b>3. Contenedores de nivel superior</b>	<b>1</b>
3.1. <code>JFrame</code> . . . . .	1
3.2. <code>JDialog</code> . . . . .	1
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**