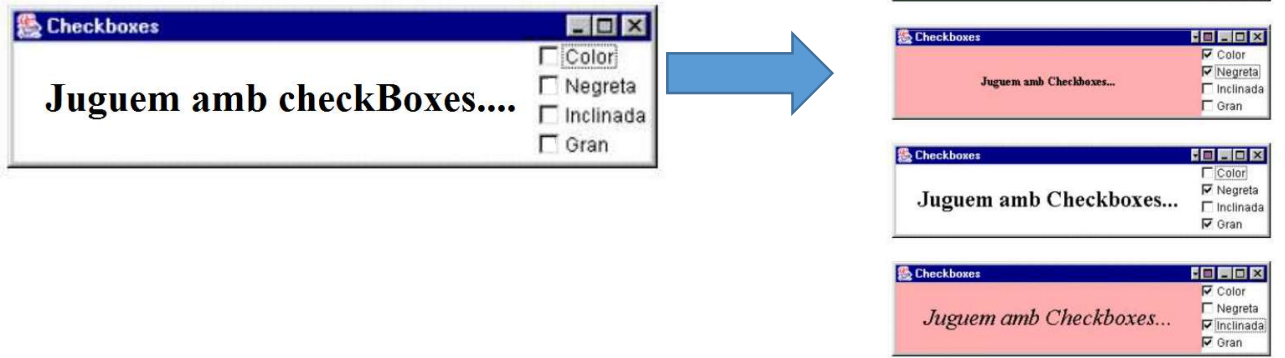


PRACTICA 2: Events

1.- Implementar els events de la següent interface gràfica:



Sabent que:

Simplificant-ho tot molt i molt, un font té un nom, un estil i una mida (name, style, size). Per tenir un

font, el mètode constructor és public `Font(String name, int style, int size)`.

name és el nom del font i, per a fonts lògics, és un d'aquest cinc: "Serif", "SansSerif", "Monospaced", "Dialog" o "DialogInput".

style és una d'aquestes quatre possibilitats: `Font.BOLD`, `Font.PLAIN`, `Font.ITALIC` o

`Font.BOLD+Font.ITALIC`. Les tres variables static de la classe `java.awt.Font`, `BOLD`, `PLAIN` i `ITALIC`, són nombres enters (int).

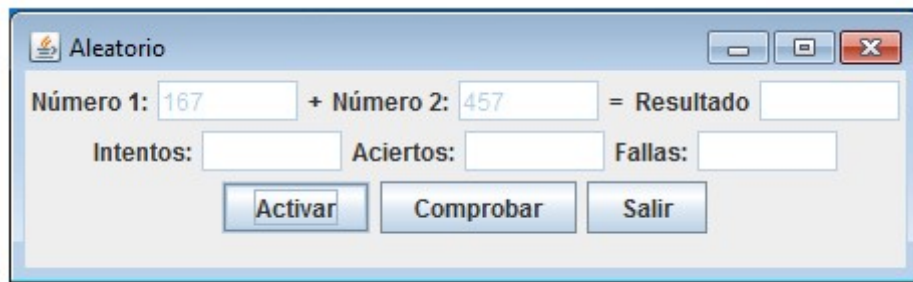
size és la mida del font expressada en punts (points). "Points" és una unitat tipogràfica i no correspona "pixel".

Els mètodes de la classe `java.awt.Component` (classe mare de totes les menes de components que podem posar en un container) `public Font getFont()` i `public void setFont(Font f)` ens permeten, respectivament, obtenir el font actiu del component, o bé fer que un determinat font sigui el font actiu en el component.

Els mètodes, de la classe `java.awt.Font`, `public String getName()`, `public int getStyle()` i `public int getSize()` ens proporcionen, respectivament, el nom lògic, l'estil i la mida del font arrodonida a un enter.

Si volem modificar l'estil o la mida d'un font, podem fer servir algun dels mètodes de la classe `java.awt.Font` `public Font deriveFont(float size)`, `public Font deriveFont(int style)` o `public Font deriveFont(int style, float size)`. El nou objecte font obtingut es fa el font actiu amb el mètode de la classe `java.awt.Component` `public void setFont(Font f)`.

2.- Implementeu els events de la següent interface gràfica:



3.- Interacció amb la base de dades farmville:

Inveteu la interface gràfica que vulgueu de tal manera que es pugui:

- Demanar les dades a l'usuari per donar d'alta a un granger.
- Demanar les dades a l'usuari per buscar a un granger pel nom a la base de dades. Mostrar la informació resultant o un missatge d'error si no s'ha trobat.
- Eliminar un granjero de la base de dades.

En totes les accions s'ha d'informar a l'usuari, mitjançant JDialogs o similar si les accions s'han endut a terme satisfactoriamente a no.