

1 Enunciado.

El objetivo de la práctica es crear un proyecto NetBeans de un interfaz.

El proyecto ha de tener una extensión similar al visto en clase de prácticas (*Mensa*), pero aunque se pueda basar en él, no ha de ser una copia ni tener partes copiadas del mismo.

El proyecto tratará los 5 bloques vistos en clases de prácticas:

1. Ventana y eventos.
2. Varias ventanas.
3. Diálogos.
4. Interfaz en primer plano.
5. Gráficos.

Se ha de crear una documentación para este proyecto.

1.1 El proyecto.

El proyecto tiene que comprimirse después de ejecutar *Build* de manera que en el directorio *dist* esté el *.jar* ejecutable.

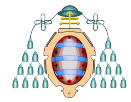
1.2 La documentación.

La documentación puede hacerse utilizando el patrón que se ofrece en el Campus Virtual. La documentación tendrá que tener los siguientes elementos:

1. Portada (una cara):
 1. Nombre del autor.
 2. Título del proyecto.
 3. Relación de bloques que se incluyen en dicho proyecto.
2. Introducción (en una cara y lo más escueta posible):
 1. Descripción de la temática del proyecto.
 2. Guía de usuario básica que indique cómo funciona.
3. Bloques: para cada uno de los bloques que se incluyen hay que indicar:
 1. Título del bloque.

Varios detalles. Para cada detalle hay que indicar:

1. Nombre o breve descripción
2. Localización del detalle en el proyecto, como por ejemplo: indicar clase, método o una captura de pantalla del interfaz del proyecto.



2 Entrega.

La entrega consistirá en un fichero comprimido (.zip) que contenga dos ficheros:

1. Un fichero comprimido (.zip) con el proyecto.
2. Un fichero .pdf con la documentación.

Se subirá a la actividad de entrega de la práctica 1 del Campus Virtual.

3 Evaluación.

Cada bloque se pondera un 20%. No es obligatorio presentar todos los bloques.

Después de la entrega habrá una defensa de la práctica que consistirá en unas modificaciones o ampliaciones sobre los bloques presentados que podrán ser sobre el proyecto Mensa o por el entregado por el alumno (si no se presenta un bloque no habrá defensa de esa parte).

El proyecto entregado y la propia defensa definirán la nota final.

4 Elementos esperados en la práctica 1:

Bloque 1:

- (1;1): Barra de menús con algunos menús y submenús.
- (1;2): Algunos componentes en un *layout* diferente del de por defecto.
- (1;3): Componentes que son modificados ante eventos de usuario.
- (1;4): Tratamiento de eventos de teclado.
- (1;5): Modificación de componentes con un número variable de elementos (listas, ...).
- (1;6): Elemento no visto en clase ni en apuntes.

Bloque 2:

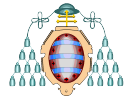
- (2;1): La ventana principal modifica componentes de otra ventana.
- (2;2): Una ventana no principal modifica componentes de la principal.
- (2;3): Una ventana no principal modifica componentes de otra ventana no principal.
- (2;4): Una ventana inicial que no sea la principal.

Bloque 3:

- (3;1): Un diálogo usando *JOptionPane*.
- (3;2): Un diálogo predefinido (ficheros, color, ...).
- (3;3): Un diálogo creado por el usuario que pida información al usuario y sea utilizado desde alguna ventana.

Bloque 4:

- (4;1): Métodos *set* para dar información a la tarea.
- (4;2): Varios métodos que envíen información de la tarea a la interfaz.



- (4;3): Posibilidad de hacer un *Stop*.

Bloque 5:

- (5;1): Clase hija de un componente del que se redefine su método *paint*.
- (5;2): Métodos *set* para modificar lo que se pinta en la clase anterior.
- (5;3): Utilización del método *repaint*.
- (5;4): Elemento no visto en clase ni en apuntes.