

|  |  |
| --- | --- |
| **DESARROLLO DE INTERFACES**  UD4. DISEÑO INTERFACES. Netbeans | **2CFGS**  DAM |

**Actividad IV. Layouts.**



Nombre: Andreu Sanz Sanz

|  |
| --- |
| CFGS DISEÑO APLICACIONES MULTIPLATAFORMA  Módulo: 0488 – Desarrollo de Interfaces  UD4: Diseño interfaces. Netbeans |

**MEMORIA ACTIVIDAD IV**

**1. INTRODUCCIÓN/OBJETIVO**

Se va a diseñar y programar una aplicación para contabilizar "likes" y "dislikes". Con esto, exploraremos una nueva manera de estructurar los objetos en la interfaz, haciendo uso de los JPanels.

**2. ELEMENTOS UTILIZADOS**

LikeDislike :: Clase

jButtonDislike :: JButton

jButtonLike :: JButton

jLabelDislike :: JLabel

jLabelDislikeTitle :: JLabel

jLabelLike :: JLabel

jLabelLikeTitle :: JLabel

jPanel1 :: JPanel

jPanel2 :: JPanel

jPanel3 :: JPanel

MainScreen :: Clase

jButtonOpen :: JButton

jLabelTitle :: JLabel

**3. FUNCIONAMIENTO**

En esta aplicación, en primer lugar, diseñé la interfaz, ya que eso era lo que implicaba la práctica.

En la primera ventana, he creado una etiqueta y un botón; la etiqueta contiene el título y el botón está destinado a abrir otra pantalla.

En la segunda pantalla, he configurado tres paneles distintos, todos ellos dispuestos como un GridLayout de una fila y dos columnas. En el primer JPanel, se encuentran dos etiquetas con emoticonos de colores intercambiados. El segundo JPanel contiene dos etiquetas vacías que cambiarán y aumentarán el número de "likes" o "dislikes" al presionar los dos botones correspondientes en el tercer JPanel. Además, estos dos botones también ajustan el tamaño de las etiquetas y de la ventana según sea necesario.

**4. CAPTURAS**

**Source MainScreen**

*Texto

Descripción generada automáticamente*

**Source LikeDislike**

*Texto

Descripción generada automáticamente*

**Design MainScreen**

*Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente*

**Design LikeDislike**

*Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente*