



Ejercicio de nivel 6 **Explorador de Cuevas** **Consideraciones adicionales** **de diseño**

Consejos prácticos para la construcción de la interfaz gráfica de la aplicación

1. Recomendación para la distribución de los paneles en la ventana principal.



Cada cuadro de color es un componente gráfico como se describe a continuación:

- A. Componente con la imagen del banner.
 - B. Panel el tablero de juego.
 - C. Panel con los movimientos restantes.
 - D. Panel con los controles del juego.
 - E. Panel con la información de cantidad de bombas.
 - F. Panel con las opciones del juego.
2. Tamaño de los componentes de juego.
- El tamaño recomendado para la ventana principal de la aplicación es de 890 x 680 pixeles.
- El ancho recomendado para los paneles que se encuentran en la derecha es de 210 pixeles.
3. Para el manejo de las etiquetas de la aplicación, puede usar los siguientes métodos:
- **setIcon**: Agrega una imagen a una etiqueta. Recibe un objeto de tipo `ImageIcon`.:
`lblImagen.setIcon(new ImageIcon(rutaImagen));`
 - **setText**: Agrega un texto a una etiqueta. Recibe el `String` a agregar.
 - **setHorizontalAlignment**: Configura el alineamiento de la etiqueta. Recibe una constante con la alineación que se desea usar. Por ejemplo, si se desea centrar el contenido, se usaría la siguiente instrucción:
`etiqueta.setHorizontalAlignment(JLabel.CENTER);`
 - **setFont**: Configura la fuente del texto. Recibe un objeto de tipo `Font` como etiqueta. Un ejemplo de cómo utilizarla es el siguiente:
`etiqueta.setFont(new Font("Arial", Font.BOLD, 40));`
 - **setForeground**: Configura el color del texto. Recibe un color como parámetro.
`etiqueta.setForeground(Color.CYAN);`
4. Todas las imágenes necesarias en la interfaz se encuentran en la carpeta `data/imágenes`. Para llamarlas, haga uso de su ruta relativa (la ruta que indica dónde se encuentran las imágenes en su proyecto) y no la ruta absoluta (la ruta que indica dónde se encuentran las imágenes en su computador), para que le funcione sin problema corriendo la aplicación en diferentes lugares. Para esto, la ruta de sus imágenes debe empezar con `./data/imágenes`.
5. Para eliminar todos los elementos pertenecientes a un panel, se utiliza el siguiente método:
- `removeAll();`
- Debe llamar a este método cada vez que desee volver a colocar elementos en un panel.
- Al editar los elementos que pertenecen a un panel es necesario pedir a este que los valide para que los muestre en compilación. Esto se hace llamando al siguiente método después de agregar los nuevos elementos:
- `validate();`