

	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

Puntuación:	
--------------------	--

Instrucciones:

Únicamente se puede utilizar como referencia los códigos incluidos en el anexo de este documento. No se podrá utilizar internet ni cualquier otro documento.

Completar este documento con capturas de pantalla del diseño en ejecución. Una vez finalizado el examen convertirlo a PDF y subirlo a la tarea correspondiente de classroom.

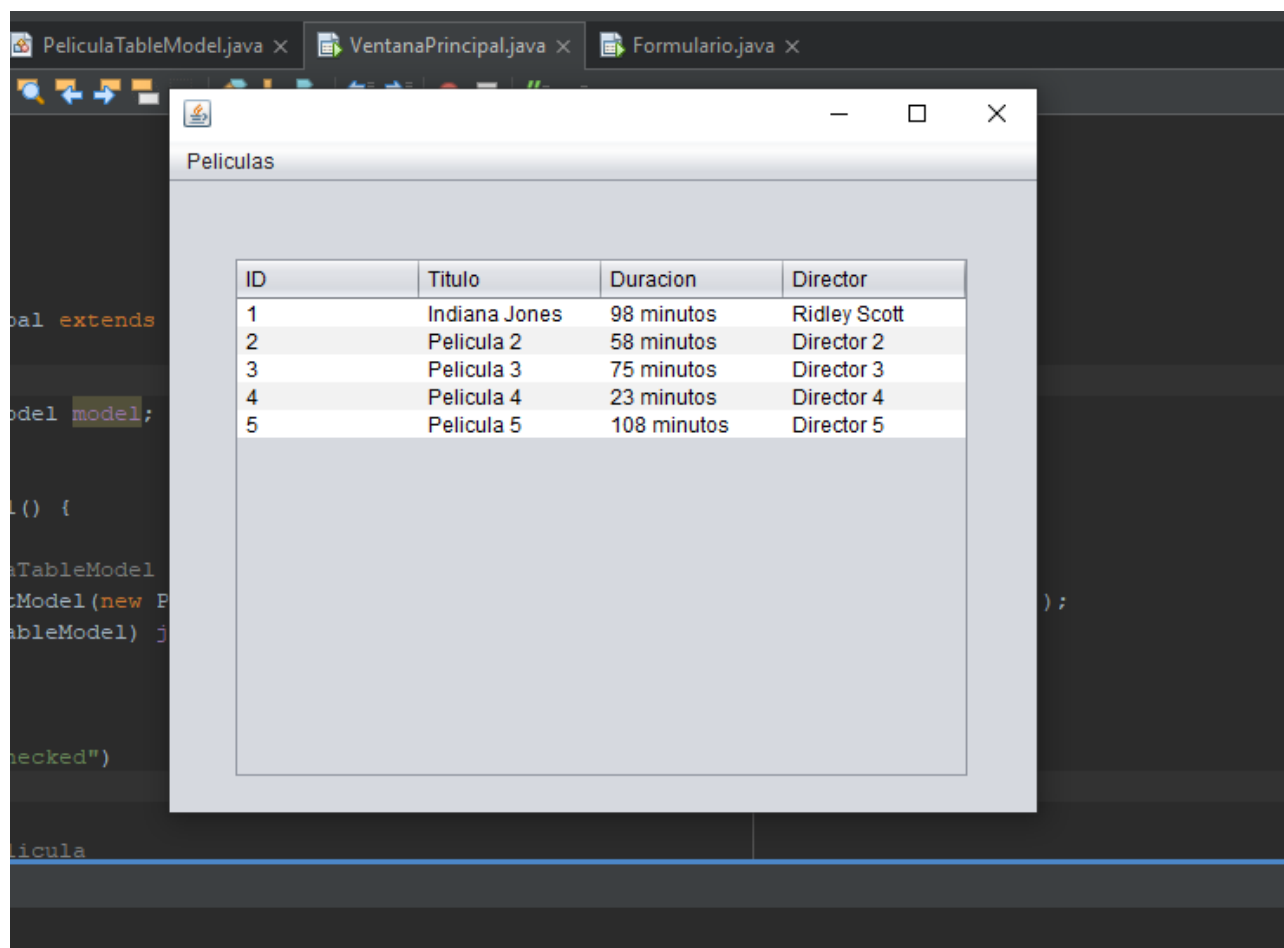
Subir en un mismo documento comprimido los cuatro proyectos. Indica tu nombre y apellidos en el nombre del archivo comprimido.

Ejercicio 1 Table Model. 2,5 puntos .Realiza capturas de pantalla de la ejecución.

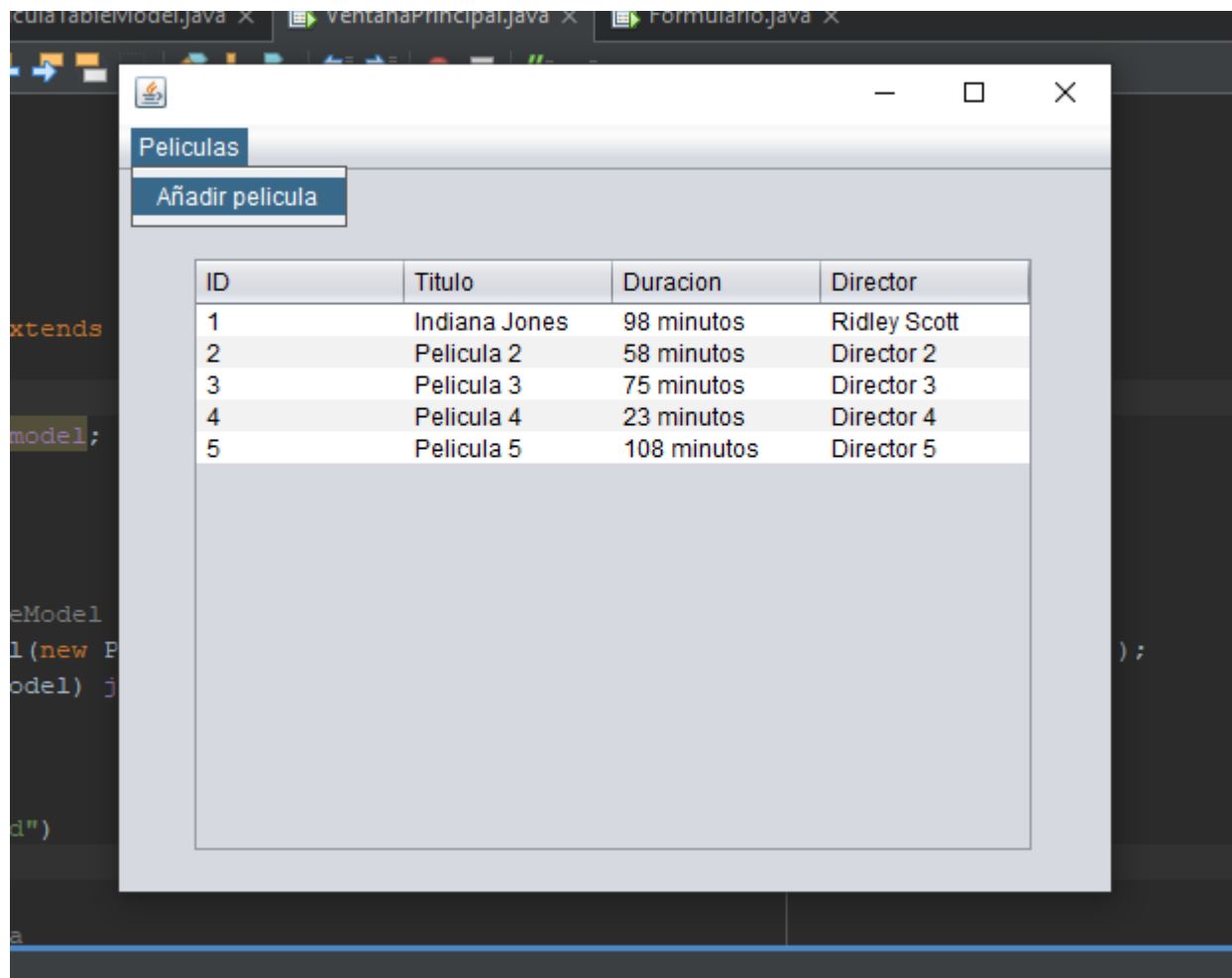
Crea una aplicación que gestione la cartelera de un cine.

- La clase Pelicula tendrá los siguientes parámetros: idPelícula, Titulo, Duración, Director. La clase LogicaNegocio creará 5 películas diferentes y las devolverá como un array de películas. **(0,5 puntos)**
Ejemplo de película: "1", "Indiana Jones", "98 minutos", "Ridley Scott".
- Crea un table model propio que herede de la clase Abstracta AbstractTableModel generando los métodos abstractos correspondientes para mostrar las películas en una tabla. No olvides poner en los títulos de la tabla los nombres correspondientes haciendo override al método getColumnNames.
Crea la ventana correspondiente para que se vea la tabla con los datos. (1 punto).
- Crea en una nueva ventana, que se abrirá desde una barra superior de menú, un formulario para añadir nuevas películas y que se actualicen en la tabla**(1 punto)**

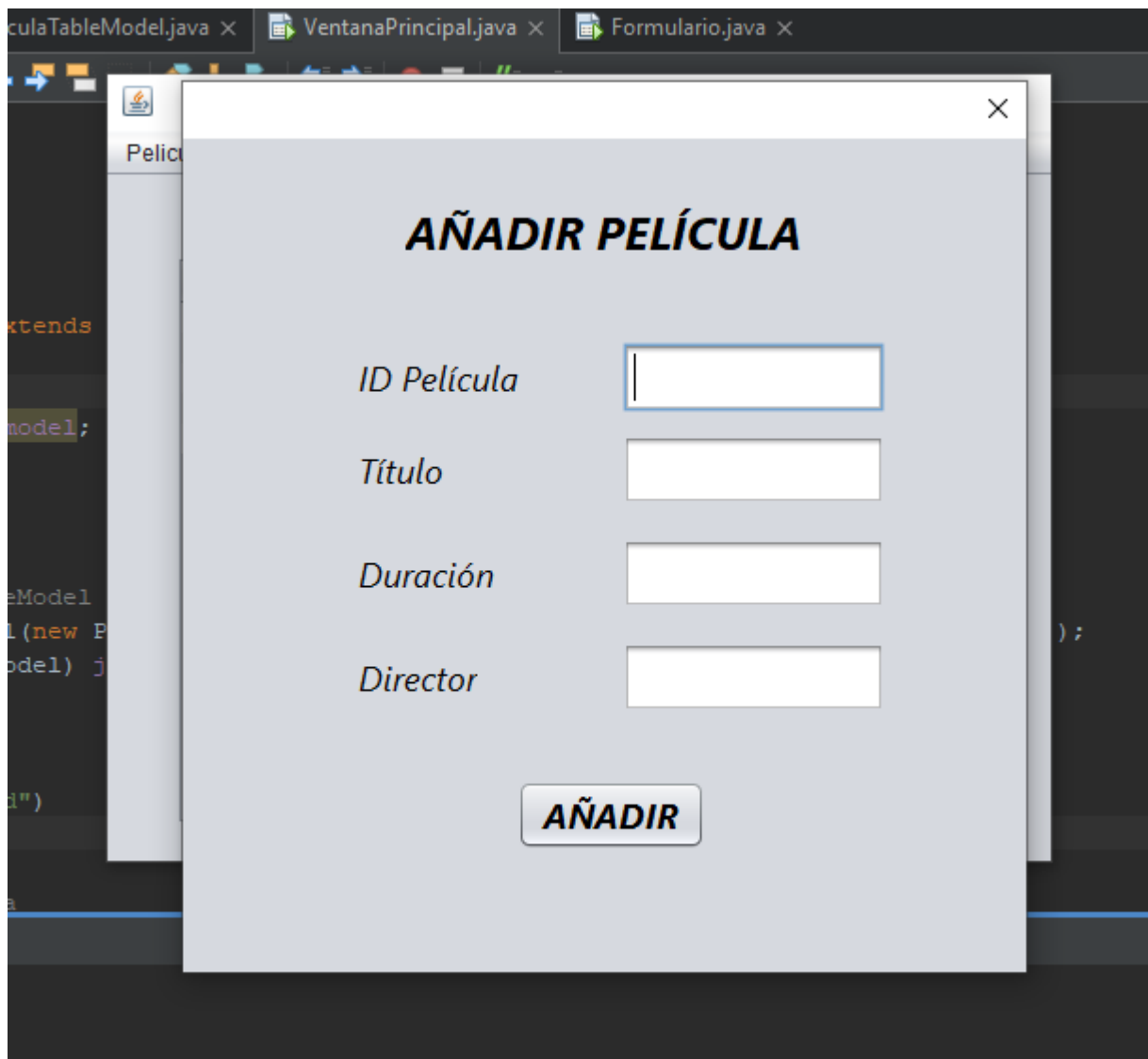
	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



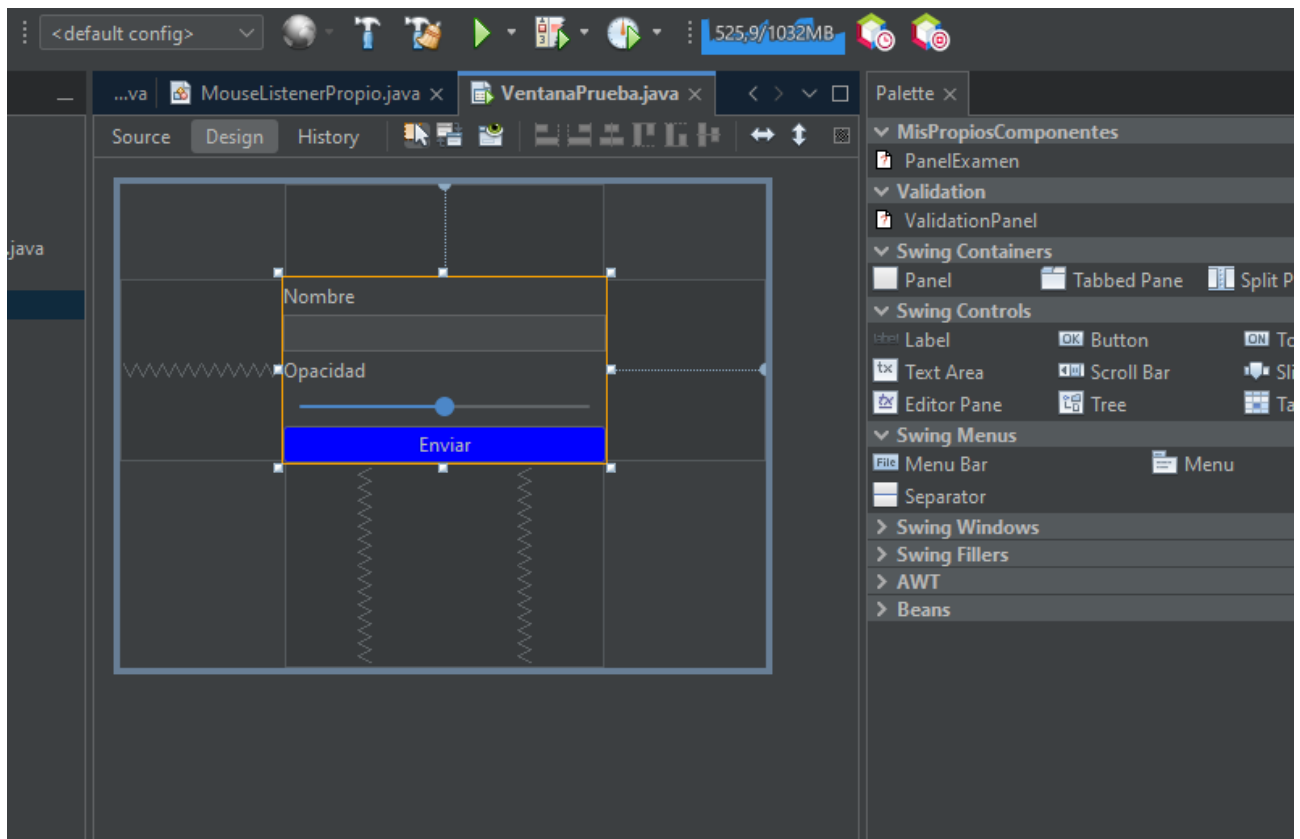
The screenshot shows a Java Swing application with a dialog box titled "AÑADIR PELÍCULA". The dialog box has a light gray background and a close button (X) in the top right corner. It contains four input fields for the following labels: "ID Película", "Título", "Duración", and "Director". Below the input fields is a button labeled "AÑADIR". The background of the application shows a code editor with Java code.


	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

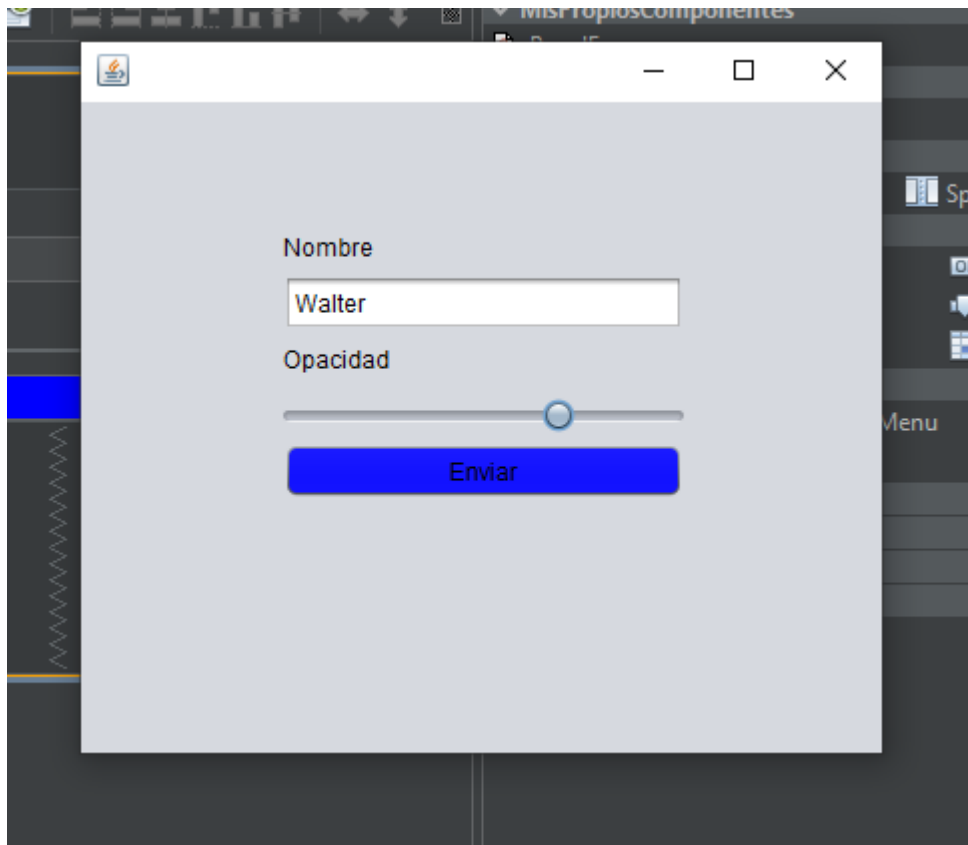
Ejercicio 2 Extensión de Componentes. 2,5 puntos. Completar con capturas de pantalla de código y de ejecución.

- Crea un componente nuevo en un nuevo proyecto llamado PanelExamen que extienda de JPanel a partir de un JPanel Form con el nombre PanelExamen que contenga un jTextField con un label “Nombre”, un JSlider con un label “Opacidad” y un botón “Enviar”:
Se debe inicializar el botón con un color de fondo azul. Añade el componente a la paleta de componentes(haz capturas de pantalla)(**1 punto**)
- Utiliza el componente en otro proyecto de la siguiente forma:
Al pulsar el botón se generará un JOptionPane con el icono Warning y con el texto “la opacidad elegida por *nombre* es: *valor del jslider*”. (**0,5 puntos**)
- En el proyecto del apartado b crea un MouseListener propio y añadelo a un botón que haga:: (**1 punto**)

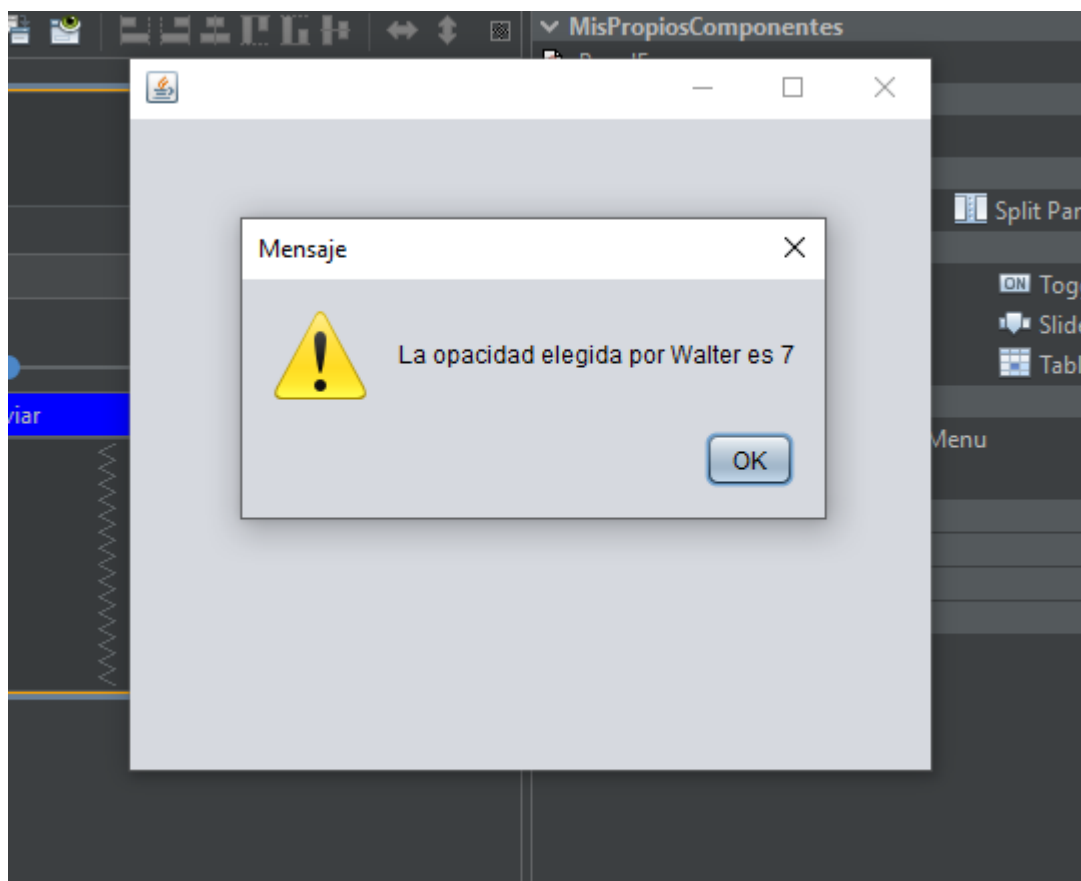
 - Al pasar el ratón por encima, el botón cambiará su texto a “No pulses”.
 - Al salir, el botón se ponga amarillo y cambiará el texto a “Gracias por no pulsar”.
 - Si se pulsa el botón, saldrá un JOptionPane indicando que no deberías haber pulsado el botón.



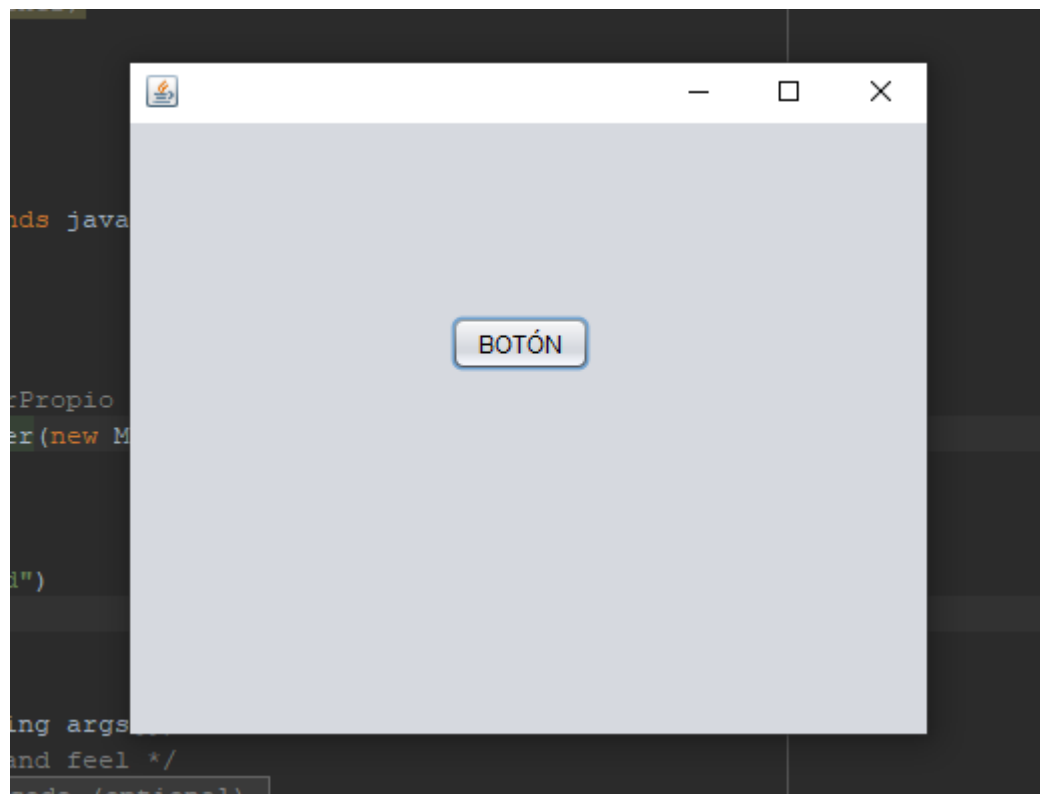
	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



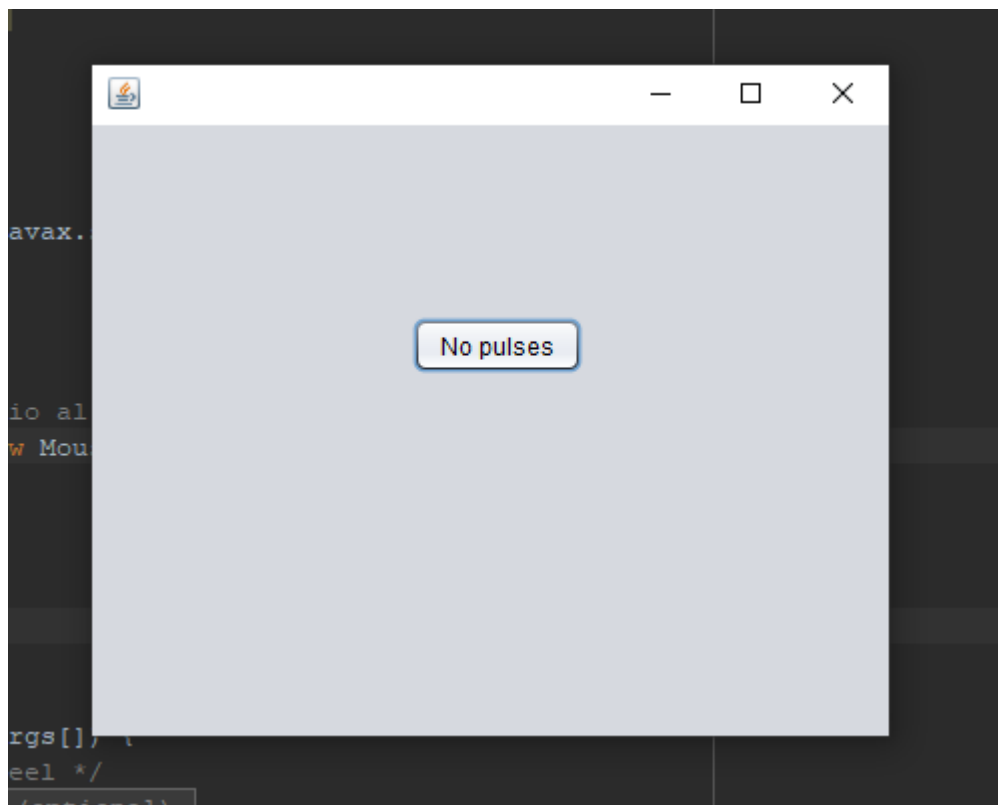
	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes




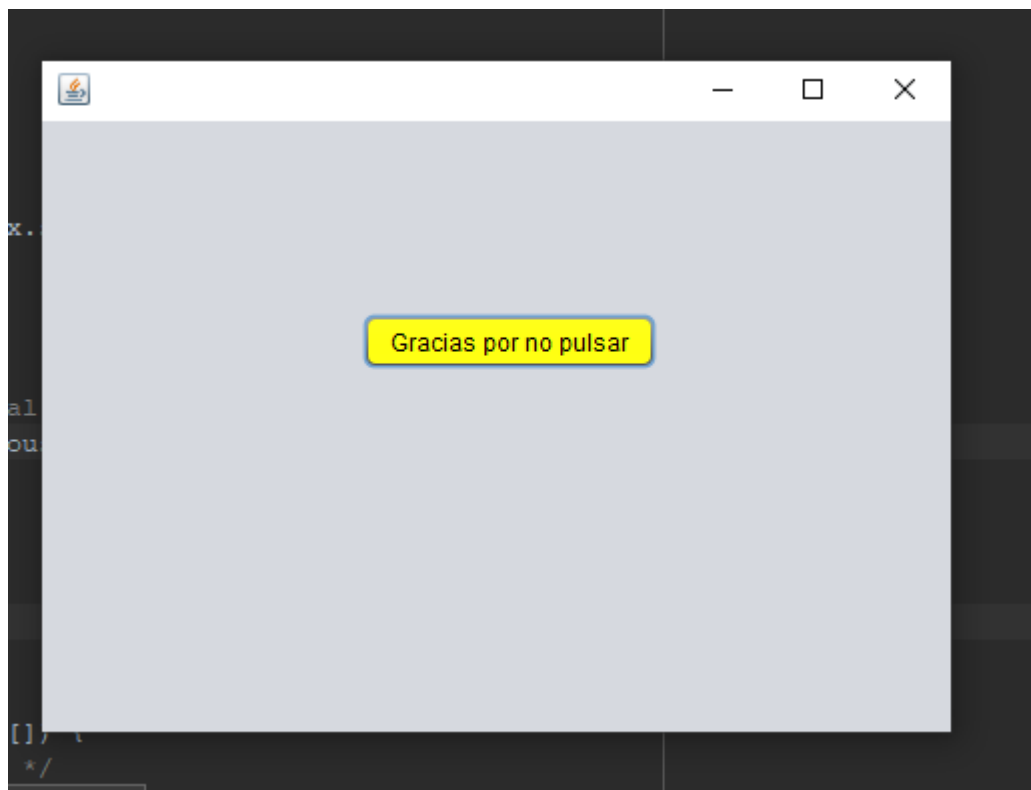
	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



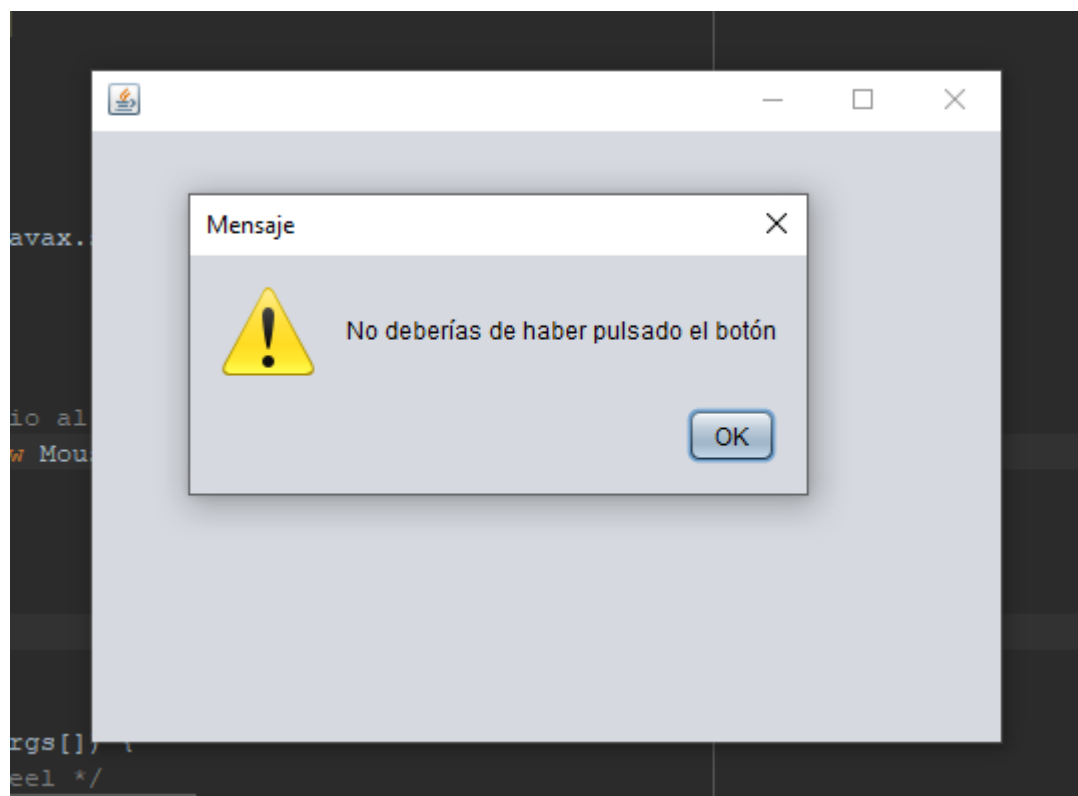
	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

Ejercicio 3. Crea un nuevo proyecto llamado Ejercicio3Examen (3,5 puntos)

Crea el juego Hundir la flota.

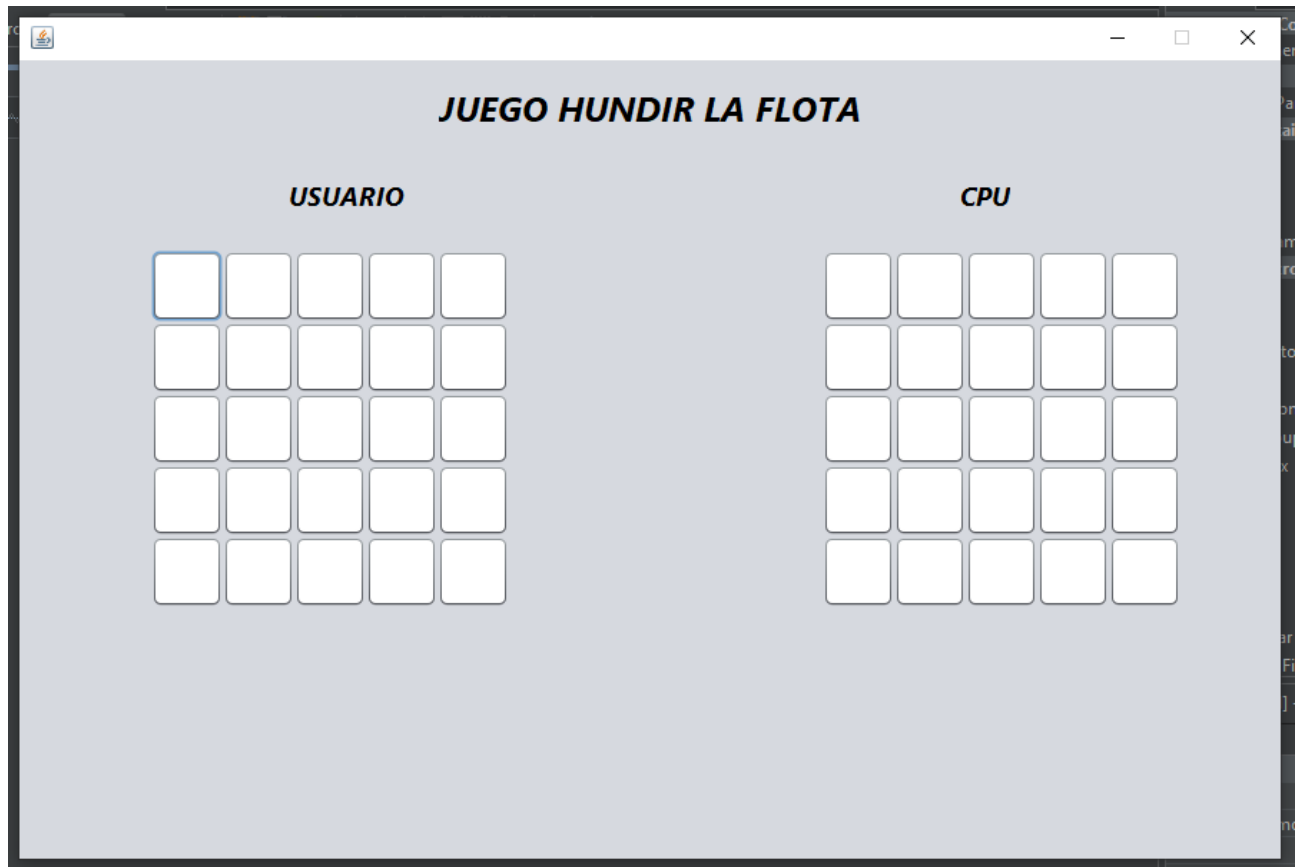
Crea el juego hundir la flota con los siguientes parámetros:


- Se creará una ventana en la que se incluirán dos paneles de 5 x 5 casillas cada uno. Panel Usuario y Panel CPU. **0,5 puntos.**
- En el panel usuario el usuario al pulsar, marcará la ubicación de 7 barcos. (Cada barco es una casilla) y se mostrará con una imagen adjunta en el anexo. **0,5 puntos.**
- La CPU marcará aleatoriamente 7 casillas, pero no se mostrarán al usuario pero saldrán por consola las posiciones marcadas. **0.5 puntos.**

Una vez marcado los barcos empieza el juego por turnos:

- Si es el turno del usuario, marcará en el panel de CPU, si es agua aparecerá el botón en azul, y si es barco aparecerá el botón en rojo. **0.5 puntos.**
- Si es el turno de la máquina, aleatoriamente marcará una casilla del usuario, si es agua se marcará como agua en azul, y si es barco se marcará como barco hundido en rojo. La máquina no podrá repetir casilla. **0,5 puntos.**
- Gana el primero en hundir los barcos del contrincante. Finalización del juego y aspecto visual: **1 punto.**

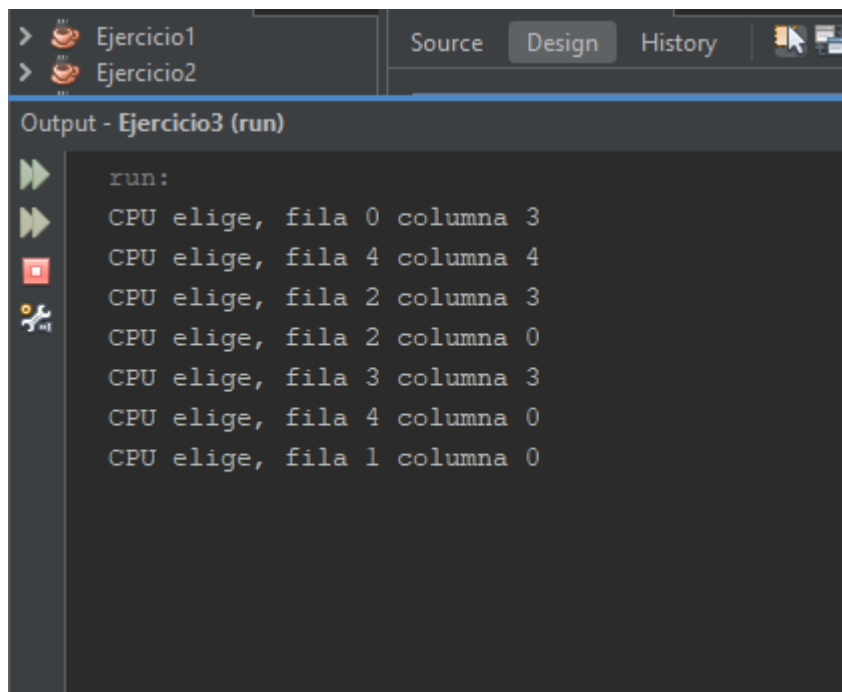
	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



Source Design History

Output - Ejercicio3 (run)

```
run:
CPU elige, fila 0 columna 3
CPU elige, fila 4 columna 4
CPU elige, fila 2 columna 3
CPU elige, fila 2 columna 0
CPU elige, fila 3 columna 3
CPU elige, fila 4 columna 0
CPU elige, fila 1 columna 0
```

	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

Ejercicio 4. Informe con JasperSoft 1,5 puntos.

Crea un Jasper Report que conecte a la siguiente base de datos.

Se pide el proyecto de jaspersoft donde se incluya la conexión y el jrxml. Se pide captura de pantalla con la previsualización del Jasper.

Base de datos a crear: Videojuegos

- Tabla Juegos
 - idJuego
 - Titulo
 - Precio
 - Descripción
 - Foto
 -


Se creará un informe donde se mostrarán todos los datos en un formato visualmente agradable, tipo tienda online, con al menos 4 juegos. Las url de las imágenes de los juegos serán:

https://spinaaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/images/videojuegos/01_metroid_dread.jpg

https://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/screenshot/default/250px-skyrim-cover_x2fv.jpg

https://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/screenshot/default/castle-of-illusion-starring-mickey-mouse-cover_zzan.jpg

https://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/screenshot/default/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-cover-360-euro_k41c.jpg

	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

Examinar Estructura SQL Buscar Insertar Exportar Importar Privilegios Operaciones Seguimiento

✓ Mostrando filas 0 - 3 (total de 4. La consulta tardó 0,0002 segundos.)

SELECT * FROM `juegos`

Perfilando [Editar en línea] [Editar] [Explicar SQL] [Crear código PHP] [Actualizar]

☐ Mostrar todo | Número de filas: 25 | Filtrar filas: Buscar en esta tabla | Ordenar según la clave: Ninguna

Opciones extra

	idJuego	título	precio	descripcion	foto
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	1	Juego 1	25,56€	Juego de lucha	https://spinaudiovisualhub.mineco.gob.es/content/...
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	2	Juego 2	15,65€	Juego de colocar cosas	https://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/scre...
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	3	Juego 3	54,65€	Juego de estrategia	https://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/scre...
<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Copiar <input type="checkbox"/> Borrar	4	Juego 4	69,85€	Juego de lucha	https://im.ziffdavisinternational.com/ign_es/scre...

☐ Seleccionar todo | Para los elementos que están marcados: ☐ Editar ☐ Copiar ☐ Borrar ☐ Exportar

☐ Mostrar todo | Número de filas: 25 | Filtrar filas: Buscar en esta tabla | Ordenar según la clave: Ninguna

Operaciones sobre los resultados de la consulta

☐ Imprimir ☐ Copiar al portapapeles ☐ Exportar ☐ Mostrar gráfico ☐ Crear vista

☐ Guardar esta consulta en favoritos

Etiqueta: ☐ Permitir que todo usuario pueda acceder a este favorito

ANEXOS

Ejemplos para la Práctica 1

	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

```

@Override
public Object getValueAt(int rowIndex, int columnIndex) {

    switch (columnIndex){
        case 0:
            return listAlumno.get(rowIndex).getNombre();
        case 1:
            return listAlumno.get(rowIndex).getCurso();
    }
    return null;
}

```

```

public List<Alumno> listaAlumnos = new ArrayList<>();

```

```

public List<Alumno> getListAlumnos() {
    return listaAlumnos;
}

```

```

public PantallaPrincipal() {
    initComponents();
    this.jTable1.setModel(new AlumnosTableModel(logicaNegocio.getListAlumnos()));
}

```

	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

Ejemplos práctica 2:

Cambiar color a un botón:

```
this.setBackground(Color.red);
```

Ejemplo JOptionPane

<pre>private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) { // TODO add your handling code here: JOptionPane.showMessageDialog(this, "Un mensaje", "titulo", JOptionPane.WARNING_MESSAGE); }</pre>	Tipo de icono
Mensaje de info	

	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes

Ejemplos práctica 3:

```

public class ventanaPrincipal extends javax.swing.JFrame {
    int actual=0;
    List<Alumno> lista;

}

public class Alumno {

    String nombre;
    String curso;
    static int contador;
    int identificador;

}

public VentanaPrincipal() {
    initComponents();

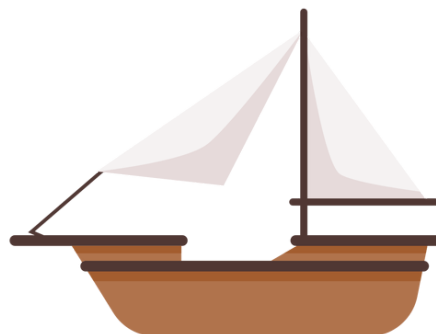
    ImageIcon imageIcon = new ImageIcon(getClass().getResource("/imagenmina/minal.png")); /.
    Image image = imageIcon.getImage(); // transform it
    Image newimg = image.getScaledInstance(50, 50, java.awt.Image.SCALE_SMOOTH); // scale
    imageIcon = new ImageIcon(newimg); // transform it back

    // Icon icon= new ImageIcon(getClass().getResource("/imagenmina/minal.png"));
    if(imageIcon !=null){
        jButton1.setIcon(imageIcon);
    }

}
}

```

	CICLO FORMATIVO DE GRADO 2º DAM
	Módulo: Desarrollo de Interfaces
	Profesor: José Jarones Bueno
	Primer Trimestre
Fecha: 1-12-2024	Nombre: Walter Martín Lopes



Barco para utilizar :