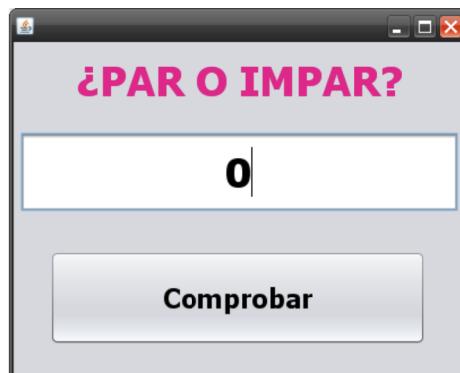


01. **OPTATIVO - Ejercicio 01:** Crea el siguiente programa en JAVA con interfaz gráfica:



- Al pulsar en el botón "Comprobar" aparecerá una ventana emergente (JOptionPane) que nos dirá si el número introducido en la caja de texto (JTextField) es par o impar.

02. **OPTATIVO - Ejercicio 02:** Crea el siguiente programa en JAVA con interfaz gráfica:



- Al pulsar el botón "Convertir" calculará el cambio con el contenido de la caja de texto de los dólares y lo escribirá en la caja de texto de los euros.

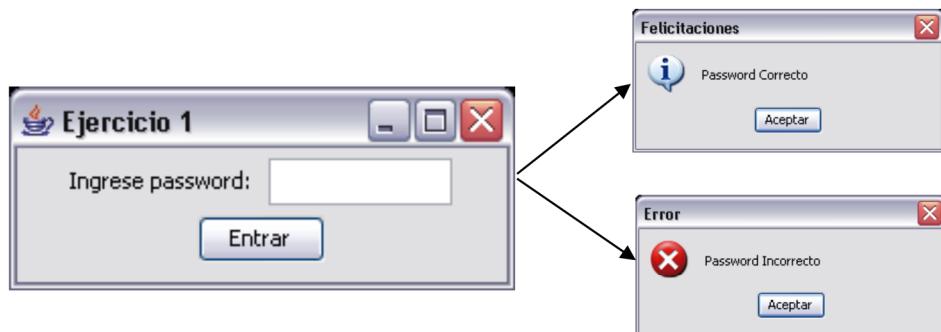
03. **OPTATIVO - Ejercicio 03:** Crea el siguiente programa en JAVA con interfaz gráfica:



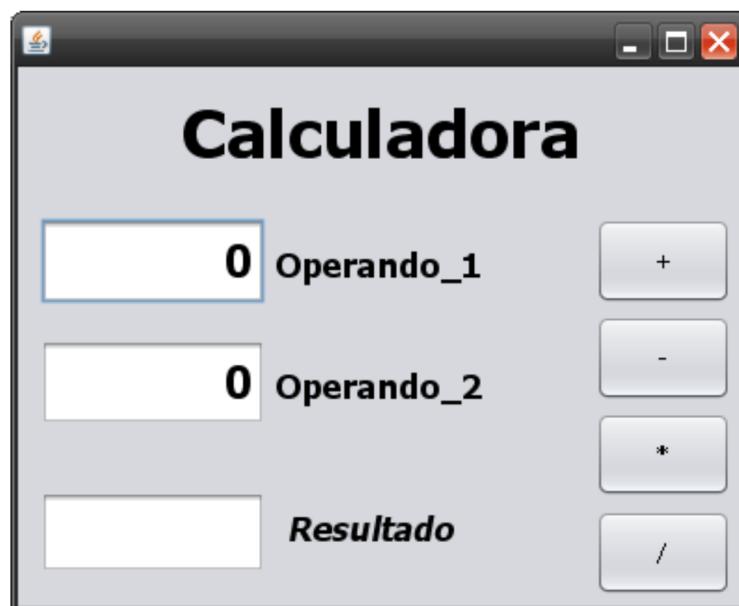
- Al pulsar en el botón “Autor” aparecerá una ventana emergente (JOptionPane) que nos mostrará tu nombre y apellidos.
- Los JRadioButton “Rojo” y “Verde” estarán agrupados (ButtonGroup) para que solo pueda estar activado uno de los dos. Estos botones cambiarán el color de fondo de la caja de texto.
- “Izquierda”, “Centro” y “Derecha” también están agrupados y cambiarán la alineación del texto de la caja.
- “Cursiva” y “Negrita” son dos JCheckBox que afectarán al texto de la caja en consecuencia.

04. **OBLIGATORIO - Ejercicio 04:** Realizar una aplicación simple en donde implemente la siguiente interfaz.

- Debe simular el ingreso de un password.
- Dependiendo del resultado de la password (correcto - incorrecto) se debe desplegar los mensajes de dialogo correspondientes.



05. **OBLIGATORIO - Ejercicio 05:** Implementa la siguiente calculadora:

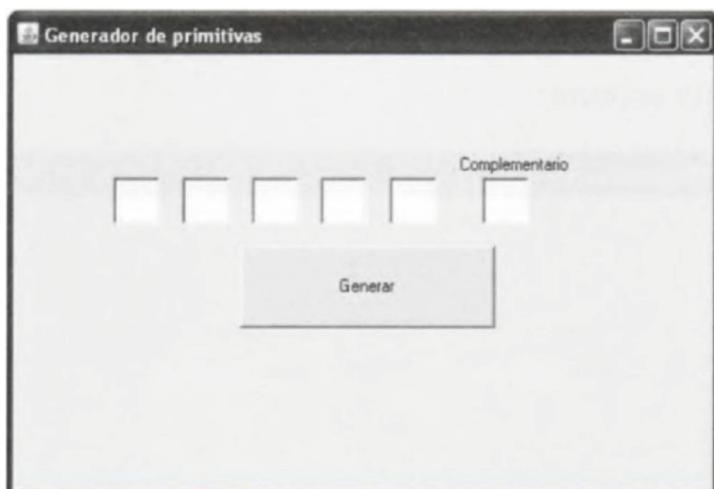


06. **OBLIGATORIO - Ejercicio 06:** Diseña un programa que traduzca palabras del español al inglés. Para almacenar el diccionario de datos el alumno deberá utilizar ficheros. Se deja a elección del alumno el formato del fichero de datos.

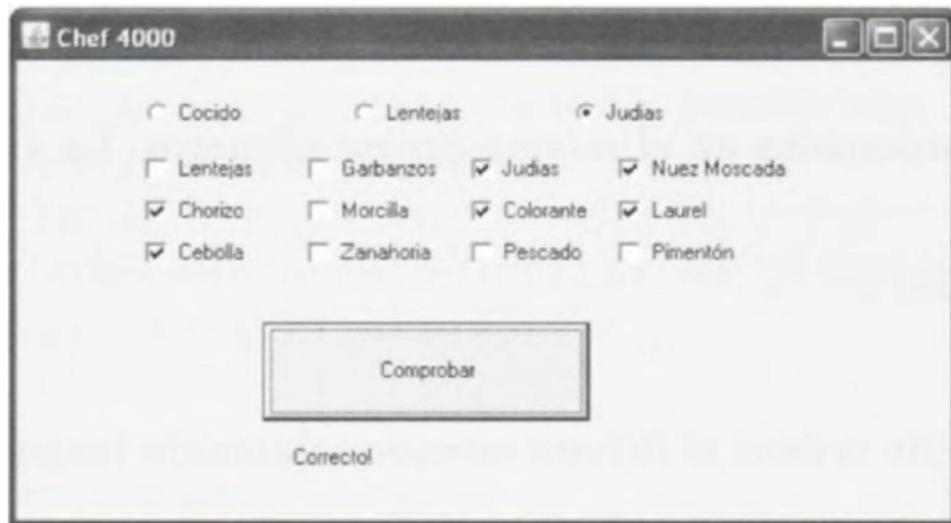


07. **OPTATIVO - Ejercicio 07:** Realiza un programa en JAVA que genere primitivas de manera aleatoria.

- En el sorteo de "La Primitiva" se eligen 6 números al azar entre el 1 y el 49.
- Ten en cuenta que los números no se pueden repetir.



08. **OPTATIVO - Ejercicio 08:** Realiza un programa que compruebe si el usuario conoce los componentes de tres platos.

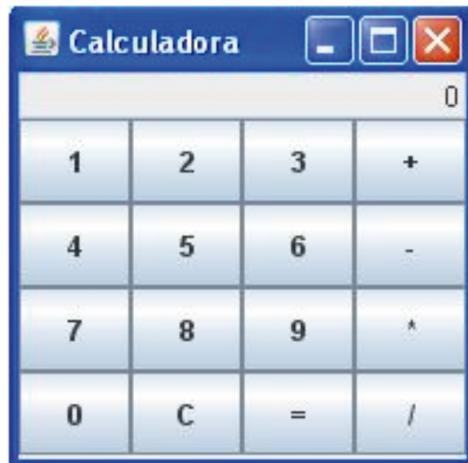


El programa dará correcto si tras comprobar el usuario ha elegido lo siguiente:

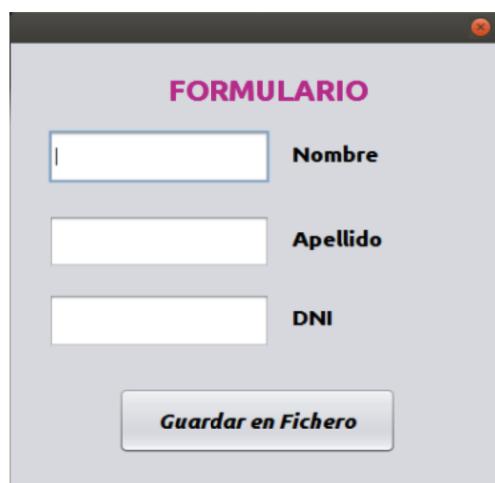
Tabla 6.13. Tabla ejercicio 5

Cocido	Lentejas	Judías
Chorizo	Lentejas	Judías
Morcilla	Chorizo	Nuez moscada
Garbanzos	Cebolla	Laurel
Zanahoria	Zanahoria	Colorante
	Pimentón	Chorizo
		Cebolla

09. **OPTATIVO - Ejercicio 09:** Implementa la siguiente calculadora:



10. **OPTATIVO - Ejercicio 10:** Crea el siguiente programa en JAVA con interfaz gráfica:



- Utiliza, para ello, un fichero de objetos y una clase serializable.
- Intenta ser ordenado y crea 3 paquetes: uno para los métodos y clases de la interfaz gráfica Swing, otro paquete para la clase serializable, y otro paquete para el manejo del fichero.
- Ten en cuenta también que el campo Nombre tendrá 10 caracteres como máximo, el campo Apellido tendrá 20 caracteres como máximo y el DNI cumplirá el patrón de 8 números seguidos de una letra mayúscula. En caso de que no se cumplan estas condiciones, una ventana emergente (JOptionPane) nos avisará de nuestros errores y no se volcará la información al fichero.