



Universidad de Costa Rica
Sede de Guanacaste
Bachillerato en Informática Empresarial



En proceso de
Autoevaluación
Acreditación

Infórmate y Participa!!

TAREA PROGRAMADA
FECHA: 13 de mayo del 2014
Hora de Entrega: antes de las 5:00 p.m.
Enviarla al correo: sanchezad@gmail.com

Desarrollar una aplicación con INTERFAZ GRAFICA – PAINT - en el cual deberán de implementar los siguientes requerimientos:

1. La aplicación deberá tener dos paneles. Uno en la parte superior y otro en la parte inferior del **JFrame principal**.
2. Deberán de implementar administradores de contenidos, no se permite el uso de FlowLayout en ninguna parte del programa.
3. En el panel de la parte superior deberá de haber un grupo de “botones de radios” con las siguientes opciones de colores: Negro, Amarillo, Azul, Rojo. Dependiendo del color que seleccione así se pintará el color del fondo del JFrame. El fondo de este panel deberá de pintarlo del color que desee.
4. En el panel de la parte inferior deberá de haber un grupo de “botones” con las siguientes opciones: Cuadrado, Círculo, Rectángulo, Triángulo. Dependiendo de la opción que seleccione el usuario se le mostrará otro JFrame donde se le solicitará los datos de entrada para que calcule el Perímetro y el área de la figura seleccionada por el usuario, esto una vez que el usuario ha completado los datos de entrada y presiona un botón con el nombre calcular. Cada uno de los botones deberá contener: una imagen a parte del texto descriptivo(Cuadrado, Círculo, Rectángulo, Triángulo). Además deberá de ponerles mensajes informativos utilizando el método visto en clases. El fondo de este panel deberá de pintarlo del color que desee. A cada botón además deberán de implementarle el método “rollover” visto en clases.

5. En la parte central del **JFrame Principal** el usuario podrá utilizar una herramienta de dibujo por medio de la cual podrá construir cualquier tipo de polígonos dibujando las líneas que desee.

Notas:

La aplicación deberá programarse de tal forma que sea totalmente interactiva con el usuario. Deben elaborar la documentación interna. NO DEBEN ELABORAR LA DOCUMENTACIÓN EXTERNA.

La tarea programada es en los grupos de siempre.

Recuerden que tienen que pasar a explicarla como parte de la evaluación.

Utilizar programación orientada a objetos.