

## Orientaciones para el alumno UT11.

✓ Hecho

Nº y título de la UT	11.- Interfaces gráficas.
Índice o tabla de contenidos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción.</li> <li>2. Librerías de Java para desarrollar GUI.             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. AWT.</li> <li>2.2. Swing.</li> </ol> </li> <li>3. Creación de interfaces gráficas de usuario utilizando asistentes y herramientas del entorno integrado.             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Diseñando con asistentes.</li> </ol> </li> <li>4. Eventos.             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Introducción.</li> <li>4.2. Modelo de gestión de eventos.</li> <li>4.3. Tipos de eventos.</li> <li>4.4. Eventos de teclado.</li> <li>4.5. Eventos de ratón.</li> <li>4.6. Creación de controladores de eventos.</li> </ol> </li> <li>5. Generación de programas en entorno gráfico.             <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1. Contenedores.</li> <li>5.2. Cerrar la aplicación.</li> </ol> </li> <li>6. Organizadores de contenedores: layout managers.</li> <li>7. Contenedor ligero: JPanel.</li> <li>8. Controles básicos             <ol style="list-style-type: none"> <li>8.1. Etiquetas y campos de texto.</li> <li>8.2. Botones.</li> <li>8.3. Casillas de verificación y botones de radio.</li> <li>8.4. Listas (I).</li> <li>8.5. Listas (II).</li> <li>8.6. Listas desplegables.</li> <li>8.7. Menús.                 <ol style="list-style-type: none"> <li>8.7.1. Separadores.</li> <li>8.7.2. Aceleradores de teclado y mnemónicos.</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>
Objetivos	<p>Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos.</p>

### Consejos y recomendaciones

Te ofrecemos una serie de pautas que pueden ayudarte y facilitar la tarea de aprendizaje:

- Los conceptos teóricos desarrollados en esta unidad son de gran importancia, si bien, centra tu atención en comprenderlos, ya que serán utilizados en la gran mayoría de programas que realices.
- Valora la utilidad que puede aportar el conocimiento de cada una de las estructuras de control de flujo, sus particularidades y en qué situaciones es conveniente decantarse por unas u otras.
- Comprende cómo algunas de las estructuras repetitivas son equivalentes entre ellas, esto puede ayudarte a reforzar los conocimientos adquiridos.
- Utiliza las estructuras de salto cuando realmente sean necesarias y no compliques la solución de un problema mediante este tipo de estructuras, si puede solucionarse a través de otras más adecuadas.
- No descartes los procesos de prueba, depuración y documentación del software, pues en el mercado laboral tienen una especial relevancia.
- Es conveniente que dispongas de Internet para consultar dudas, y de textos bibliográficos que puedan aclararte aún más los conceptos teóricos que quizá te resulten más complejos.
- Organízate, elaborando un calendario y planificando un horario de estudio para evitar la acumulación de tareas.
- Busca tiempo para investigar y afianzar sobre los conocimientos adquiridos en cada unidad.
- Realiza la tarea correspondiente y envíala al buzón de actividades.
- Haz el examen de la unidad.
- Recuerda que con este tipo de enseñanza tienes flexibilidad de horario y tú marcas el ritmo de estudio que más te interese, aunque para que no se acumule el trabajo te recomendamos que sigas el ritmo de aparición de las unidades y entrega de tareas.
- Para completar conocimientos, puedes consultar los enlaces que encontrarás bajo el epígrafe "[Para Saber Más...](#)".
- Utiliza las herramientas de comunicación que esta plataforma pone a tu alcance para enriquecerte con las aportaciones de todos, y estar al día sobre novedades y temas de interés sobre el curso.
- No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.

Última modificación: viernes, 16 de noviembre de 2018, 09:09

◀ Dudas sobre la UT11

Ir a...

11.A. Introducción a las GUI. ▶