11.A. Introducción a las GUI.

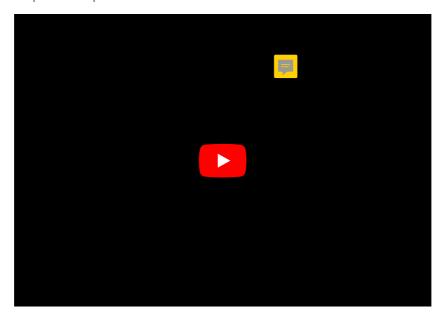
3. Creación de interfaces gráficos de usuario utilizando asistentes y herramientas del entorno integrado.

3.1. Diseñando con asistentes.

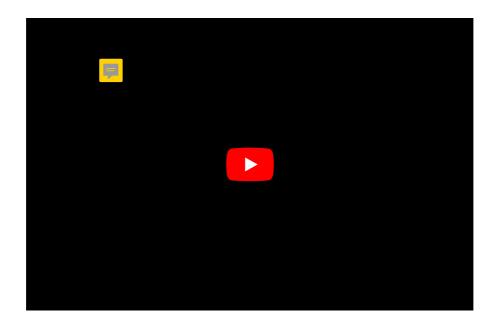
			olicaciones		

- Crear un proyecto.
- Construir la interfaz con el usuario.
- Añadir funcionalidad, en base a la lógica de negocio que se requiera.
- Ejecutar el programa.

Veamos un ejemplo con estos pasos en Eclipse:



Veamos un ejemplo con estos pasos en NetBeans:



EducaMadrid - Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades - Ayuda



