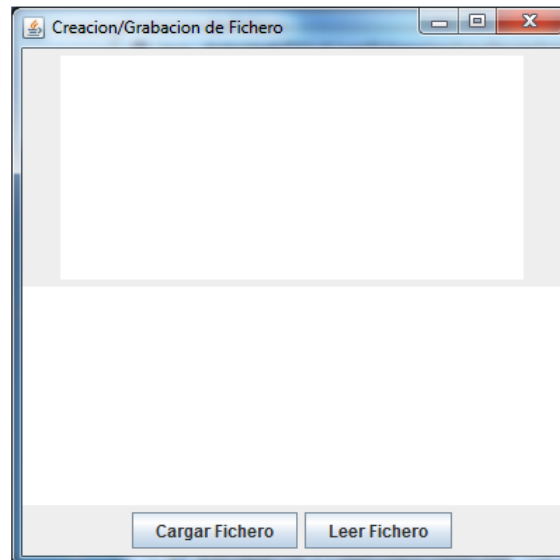


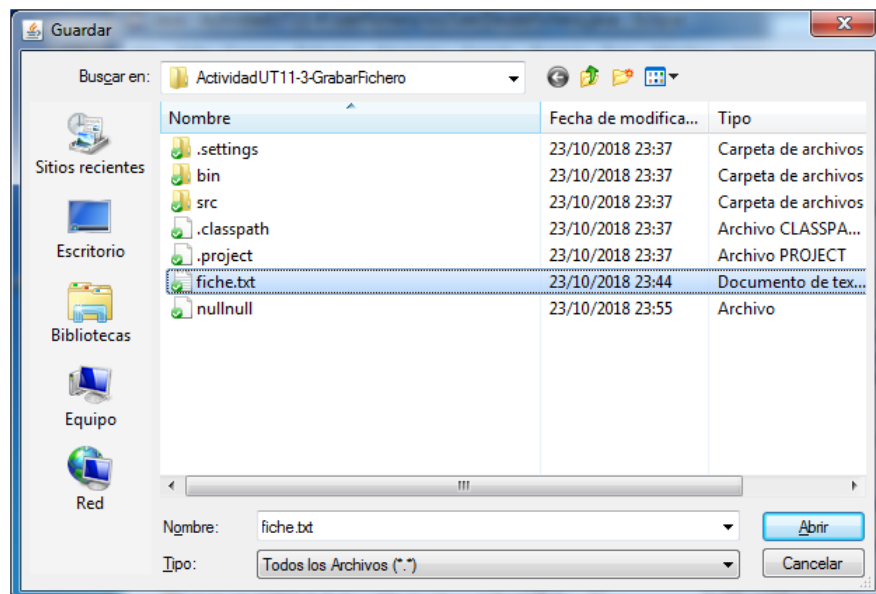
11.F. Actividades propuestas.

4. Actividad UT11-4: Lectura de fichero.

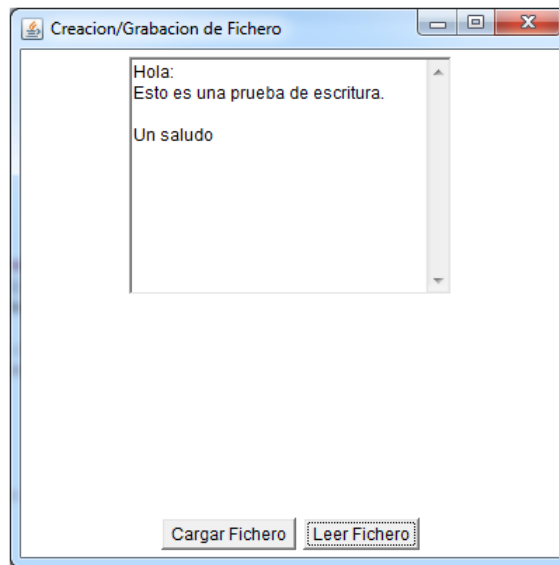
Crear una aplicación que permita hacer la lectura de un fichero. Podemos tratar de leer el fichero que hicimos en el ejercicio anterior. Para ganar en aspecto visual y versatilidad, en lugar de utilizar componentes de la **AWT**, usaremos la librería **Swing**. El aspecto será el siguiente:



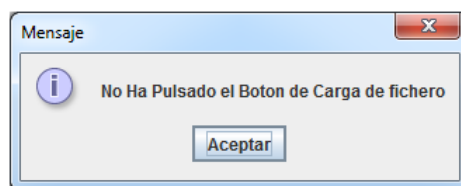
Si tratamos pulsamos en "Cargar fichero", se abrirá un **FileDialog**, que permitirá buscar un fichero de texto plano como el creado en el ejercicio anterior:



Una vez seleccionado, si damos a "Leer Fichero", se mostrará el contenido:



Si pulsamos a "Leer Fichero" sin haber seleccionado el archivo previamente, aparecerá un mensaje de error a través de un **JOptionPane**, de la forma:



Además, para la ventana usaremos un **JJFrame** en lugar de un **Frame**. Comprobar cómo **JJFrame** gestiona directamente el evento de cierre de la ventana con la "X", igual que lo hace el **JOptionPane**.