

PRACTICA 3

Interfaz gráfica en Swing a la práctica 1

En esta práctica hay que añadir una interfaz gráfica de usuario a la práctica 1. El objetivo es practicar con los elementos gráficos de Swing y añadirles comportamiento para conectarlos de forma adecuada con el código de la aplicación ya existente.

El propósito es obtener una interfaz gráfica de usuario amigable y fácil de utilizar. Mediante dicha interfaz se tienen que poder realizar, por lo menos, las operaciones de la parte obligatoria de la práctica 1.

Parte opcional

Incluir la posibilidad de que las operaciones se puedan realizar tanto desde el interfaz en modo texto que ya existía en la práctica 1 como desde el interfaz en modo gráfico. Es decir añadir la posibilidad de cambiar de interfaz de modo texto a modo gráfico y viceversa.

Notas de implementación y referencias

En la implementación se deben utilizar clases Swing (no AWT) siempre que sea posible.

Además de la información que se proporciona en la página web de la asignatura

(<http://bogart.sip.ucm.es/~balta/>) se puede encontrar información complementaria y ejemplos en la página del otro grupo de la Facultad (<http://www.fdi.ucm.es/>). Por otro lado, en los libros *Java 2: Iniciación y Referencia*. Ed. McGraw-Hill hay ejemplos breves de uso de los distintos elementos gráficos y un ejemplo completo, y en *Thinking in Java* (disponible en Internet en versión HTML y en PDF) se puede encontrar una descripción completa de todos los elementos gráficos.

Memoria de la práctica

Se entregará el disquete con el código del proyecto *CodeWarrior*, correctamente comentado y formateado, así como la documentación generada automáticamente mediante *javadoc* siguiendo las pautas explicadas en clase. En cada disquete se indicará el nombre de los alumnos, así como el turno (miércoles o jueves) y el número de grupo.

Cada grupo entregará la memoria exclusivamente en el laboratorio y en el turno correspondiente. La práctica se entregará después de las vacaciones de Navidad.

El CodeWarrior 6.0 está instalado también en el laboratorio 5 del campo de deportes.