

Programación - Práctica 2

Gonzalo Méndez

Fecha de Entrega: 25 de Mayo de 2007

Resumen

El objetivo de la presente práctica es que el alumno se familiarice con la creación de interfaces gráficas, así como con el uso de la herencia. Se pretende que el alumno sea capaz de decidir cuándo emplear herencia, así como que sea capaz de utilizar los distintos elementos que componen una interfaz gráfica y manejar sus eventos.

1. Descripción de la práctica

El objetivo de la presente práctica es dotar de una interfaz gráfica al diccionario realizado en la primera práctica. Esta interfaz deberá posibilitar la carga de un diccionario, la consulta de palabras, la inserción de nuevas palabras y el guardado del diccionario en un fichero.

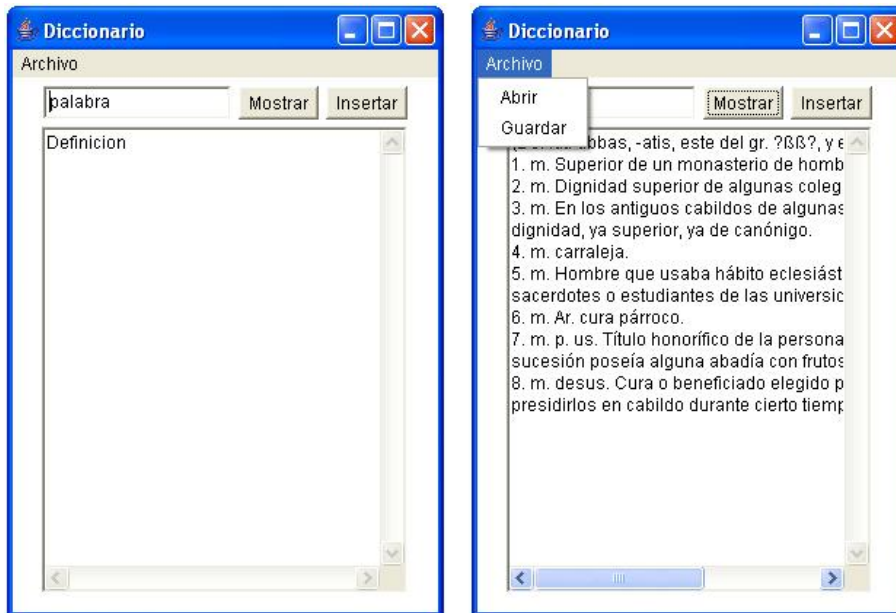


Figura 1: Ventana del diccionario

El funcionamiento de la práctica será el siguiente:

1. El programa se iniciará mostrando una ventana similar a la de la Figura 1.
2. La ventana contendrá una barra de menú con un menú llamado Archivo que ofrecerá las opciones de cargar y guardar un diccionario.
3. Una vez cargado un diccionario, el usuario podrá buscar palabras o insertar nuevas palabras.
4. Si la palabra que se quiere insertar existe, el programa preguntará si se desea sobrescribir la definición o insertarla al final de la existente.
5. Cuando el usuario cierre la aplicación, si no ha guardado el diccionario, el programa deberá preguntar si se desean guardar los cambios efectuados.