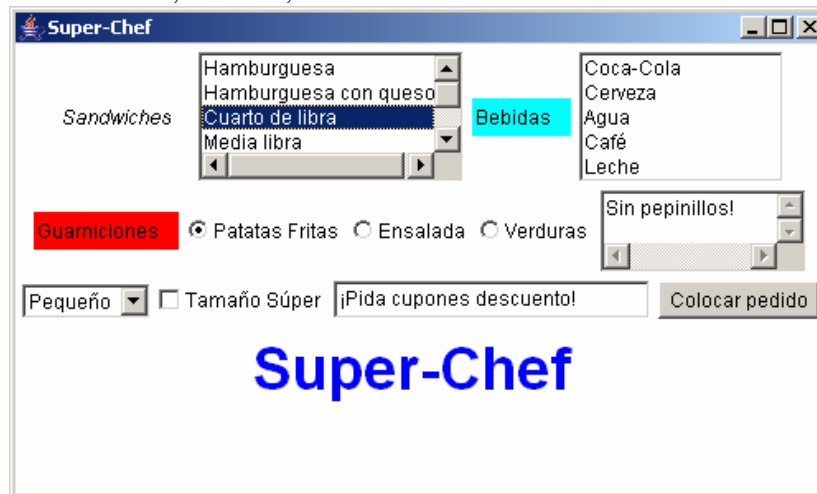
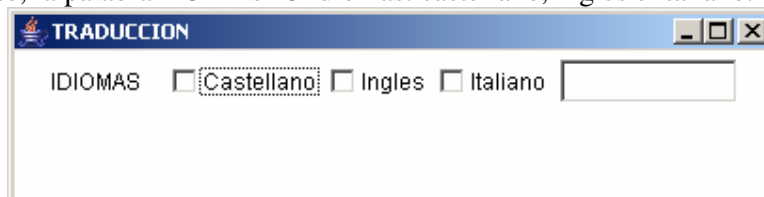


1. Crear un *Frame* que contenga 2 contenedores con la siguiente configuración:
 - a. Primer contenedor:
 1. Constructor: sin parámetro
 2. Dimensión: 300 x 200
 3. Crear un panel de color azul
 - b. Segundo contenedor:
 1. Constructor: recibe el título del *Frame*
 2. Coordenada: 100 x 100, Dimensión: 600 x 400
 3. Añadir un *ScrollPane* de color rojo y que muestre siempre las barras de desplazamientoProbar su funcionamiento para ambos casos.
2. Escribir una clase que despliegue seis *Checkbox*. Los tres últimos deben pertenecer a un mismo *CheckboxGroup*.
3. Escribir una clase que despliegue un *Choice* con el nombre de los alumnos de la materia.
4. En el ejercicio 3, usar una *List* en vez de una *Choice*.
5. Realizar la siguiente pantalla con los siguientes componentes, *Checkbox*, *TextField*, *List*, *CheckboxGroup*, *Checkbox*, *Choice*, *TextArea*, *Button*, *Label*. Crear dos tipos de fuentes (*Font*) del siguiente modo:
 - miFuente1 : "SansSerif", BOLD, 36
 - miFuente2 : "SansSerif", ITALIC, 12

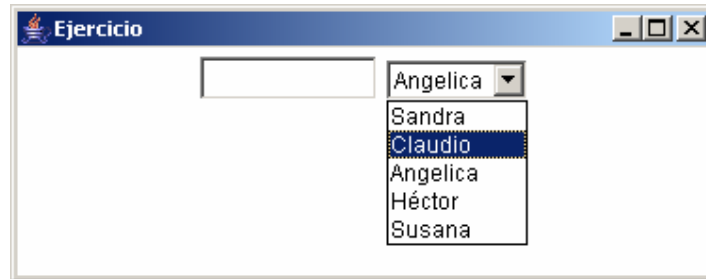


6. Realizar un programa que de acuerdo a la opción seleccionada (*CheckBox*), muestre en un cuadro de texto, la palabra HOLA en 3 idiomas: castellano, inglés e italiano.

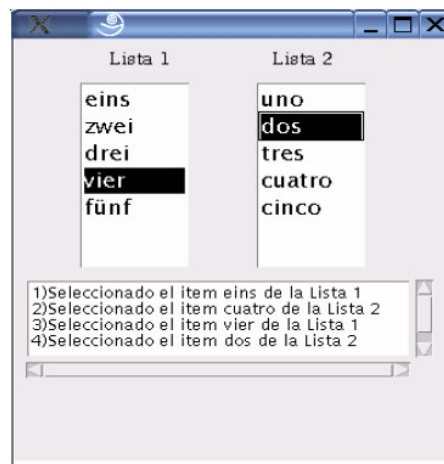


Trabajo Practico
Tema: GUI

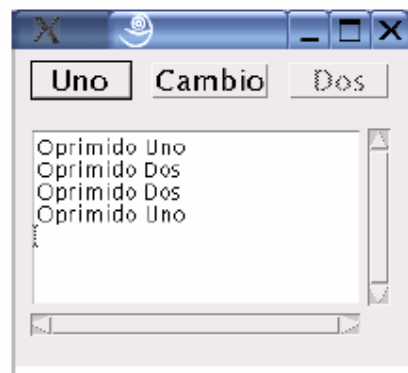
7. Realizar un programa que contenga un cuadro de texto y una lista desplegable que contenga nombre de alumnos, entonces una vez seleccionado un elemento de la lista, dicho nombre debe aparecer en el cuadro de texto.



8. Escribir una clase con dos *List* y una *TextArea* donde aparezcan los ítems seleccionados de cada *List*, indicando de que *List* fueron tomados.



9. Escribir una clase con tres botones. Dos de ellos se habilitan y deshabilitan según un tercero. Cada click debe quedar registrado en una *TextArea*.

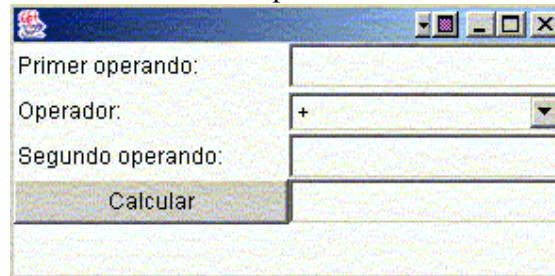


Trabajo Practico
Tema: GUI

10. Realizar un programa que convierta años a meses, ingresando en un cuadro de texto la edad. Pulsando el botón “años a meses”, se mostrará el resultado.

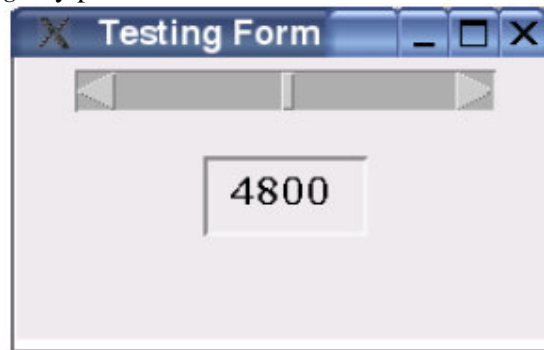


11. Realizar una calculadora sencilla, con este aspecto:



En el primer cuadro de texto ponemos el primer operando, luego elegimos la operación a realizar (suma '+', resta '-', o multiplicación '*'), y en el segundo cuadro de texto ponemos el segundo operando. Pulsando en Calcular mostraremos el resultado en el tercer cuadro de texto.

12. Escribir una clase con un *Scrollbar* horizontal, siendo su *Maximun* de 10000 y su *BlockIncrement* de 100. Al cambiar su posición, un *AdjustmentListener* implementará el método *adjustmentValueChanged* y pasará este valor a un *TextField*.



13. Modificar el ejercicio anterior, haciendo el paso inverso (un nuevo valor en el *TextField* cambia el *Scrollbar*).

14. Combinar el ejercicio anterior con una lista de unidades (km, metros, cm) y así convertir el valor contenido en la etiqueta y colocar lo obtenido en un *Label*.



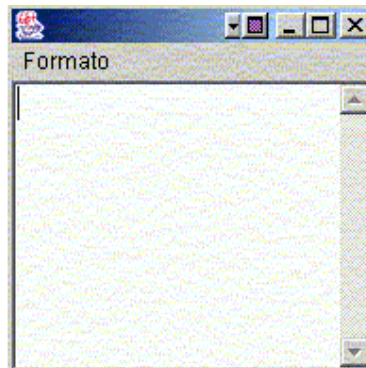
Trabajo Practico
Tema: GUI

15. Al ejercicio anterior añadirle otro *Label* donde aparezca el valor convertido en pulgadas.
16. Realizar un programa que utilice una barra de menús que contengan como opciones, los colores Primarios (amarillo, rojo, azul), Secundarios (verde y rosado) y Neutros (blanco y negro), de acuerdo a como se muestra en la siguiente pantalla:



Conforme el color seleccionado, cambiará el fondo de la ventana.

17. Realizar una aplicación que simule un Bloc de Notas "reducido", donde podremos cambiar algunas características de la fuente con que escribimos. La ventana tendrá una apariencia como la siguiente:



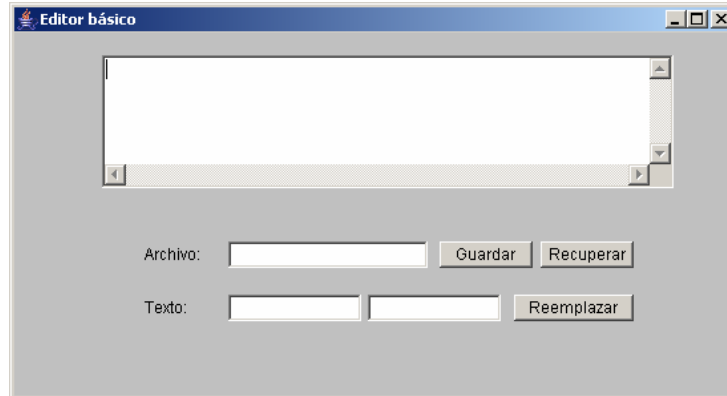
Vemos que sólo hay un cuadro de texto grande donde escribir, y un menú llamado *Formato* donde irán todas las opciones para cambiar el formato de la fuente. Dichas opciones serán cambiar el color entre rojo y negro, y cambiar el estilo entre normal, cursiva y/o negrita.

18. Realizar un editor de textos con las siguientes funcionalidades:

- a. Guardar archivo
- b. Recuperar/Abrir archivo
- c. Buscar y reemplazar.

Utilizar manejo de archivos para opciones de guardar y recuperar (por ejemplo, clases tipo *FileInputStream* y *FileOutputStream*).

Una ventana de ejemplo sería (no es necesario que sea así):



19. Realizar un programa que gestione una cuenta de banco con los siguientes datos: Número, Titular y Saldo. Con las opciones de dar de alta, borrar y buscar Cliente, siendo la clave de búsqueda por número. A su vez, se podrán realizar los movimientos de operaciones como: Depósito y Extracción. Para esto último se validarán los depósitos y extracciones, mostrando un mensaje de error en el caso de una operación inválida (por consola o en una ventana de dialogo). Realizar manejo de archivos como en el ejercicio anterior.

