

Curso de Perfeccionamiento **JAVA**

Práctica

Creación del interface I

Pantalla Principal

La pantalla principal de la práctica tendrá como mínimo los siguientes elementos:



The screenshot shows a Java Swing window titled "TROGOLS" with a light gray background. At the top, it says "Autor: José Luis". In the center, there is a light blue rectangular panel titled "Login" containing two text input fields labeled "Nombre" and "Password". Below this panel is a button labeled "Entrar". At the bottom of the window, it says "Bienvenido" in red text and "Curso Java Universidad de Extremadura" in gray text. A red arrow points from the text "Es un JPanel que contiene los datos" to the light blue login panel.

Es un JPanel que contiene los datos

Creación del interface I

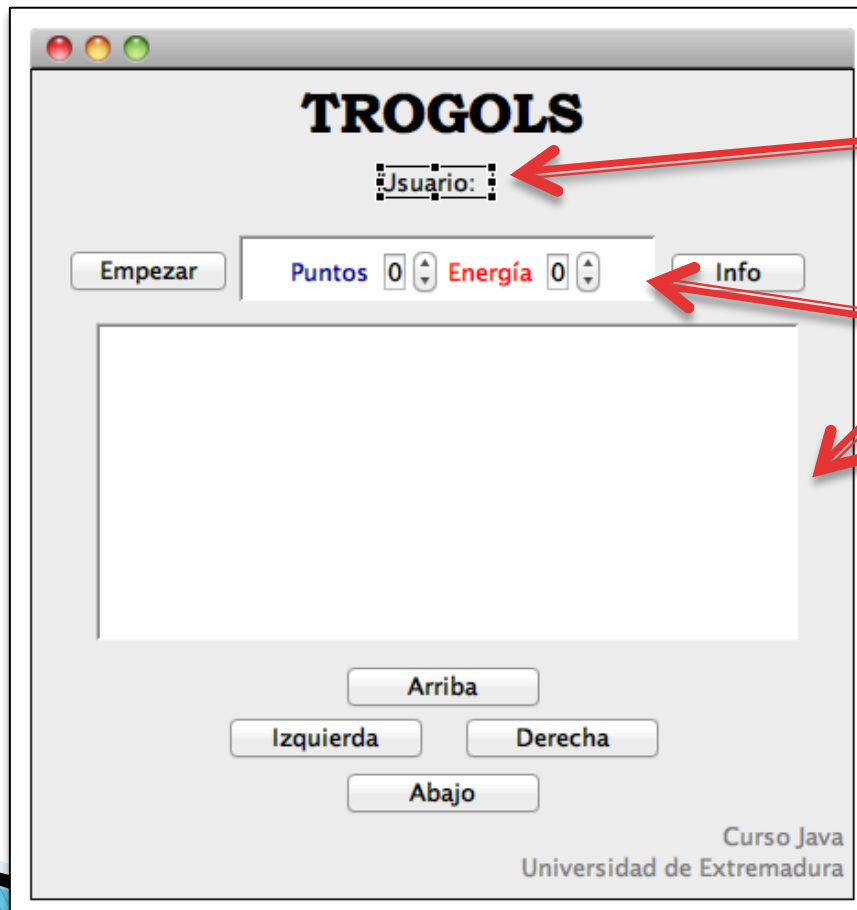
Al pulsar el botón “*Entrar*”, se deberá comprobar que el campo nombre y password no están vacíos. Si están vacíos se deberá mostrar un mensaje de error cambiando el texto “*Bienvenido*”, en caso contrario, se abrirá otro frame, al cual se le deberá pasar el nombre del usuario.



The image shows a Java Swing window titled "TROGOLS" with a light gray background. At the top center, the text "TROGOLS" is displayed in a large, bold, black serif font. Below it, "Autor: José Luis" is written in a smaller, italicized black font. In the center, there is a light blue rectangular box containing the text "Login" at the top. Below "Login" are two text input fields: the first is labeled "Nombre" and the second is labeled "Password". Below the input fields is a button labeled "Entrar". At the bottom center of the window, the word "Bienvenido" is displayed in a red font. In the bottom right corner, the text "Curso Java" and "Universidad de Extremadura" is displayed in a small, gray font.

Pantalla del Juego

Esta pantalla tendrá como mínimo los siguientes elementos:



Al ejecutarse, deberá mostrar el nombre del usuario introducido en la ventana anterior.

Son JPanel.

Pantalla del Juego

Al pulsar el botón “Información” deberá aparecer la siguiente pantalla:

