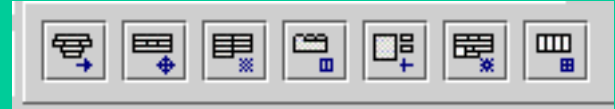


Composición de GUIs

No sólo veremos cómo hacer interfaces gráficas, sino que esto refuerza la idea de “clase” y da una primera visión del concepto de “herencia”

java.lang.Object

Layout Managers



Componentes



java.lang.Object

java.awt.Component

Layout Managers

Swing no cambia esto y aporta poco más

java.awt.MenuComponent

Componentes

Estas zonas las desarrollamos para java.awt por sencillez, aunque usaremos javax.swing al practicar.

Componentes tipo menú

Prácticamente todos los componentes que veremos tienen una versión mejorada en Swing con el nombre precedido por una "J" (java.awt.Frame → javax.swing.JFrame).
Swing proporciona también más componentes y otras mejoras importantes.

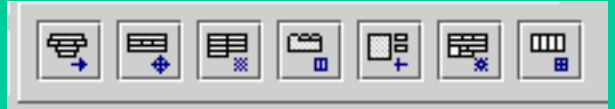
java.lang.Object

java.awt.Component

java.awt.Container

java.awt.MenuComponent

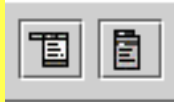
Layout Managers

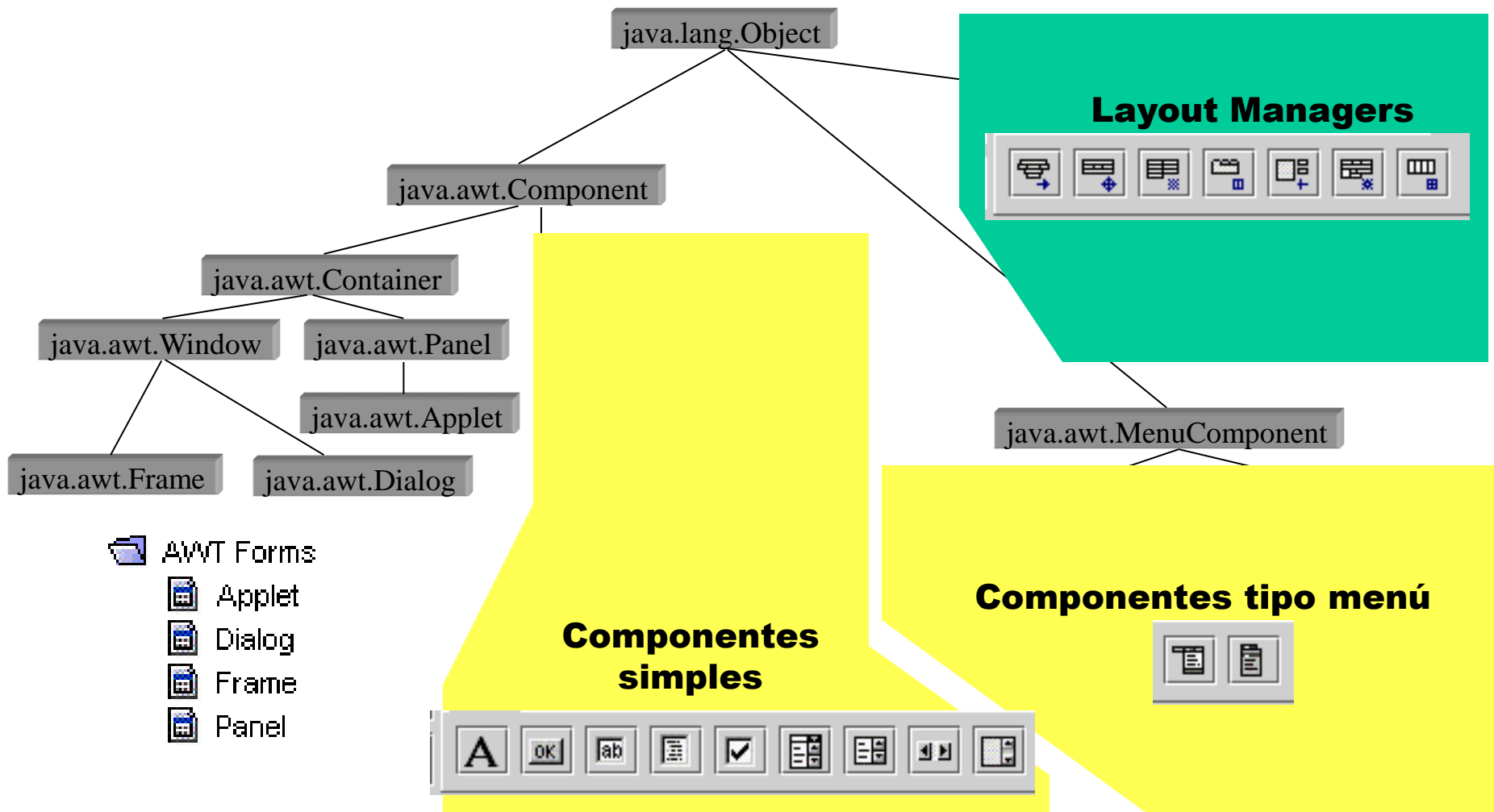


Contenedores

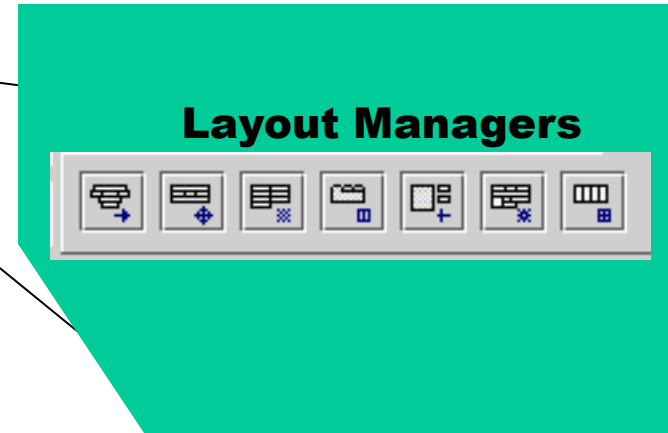
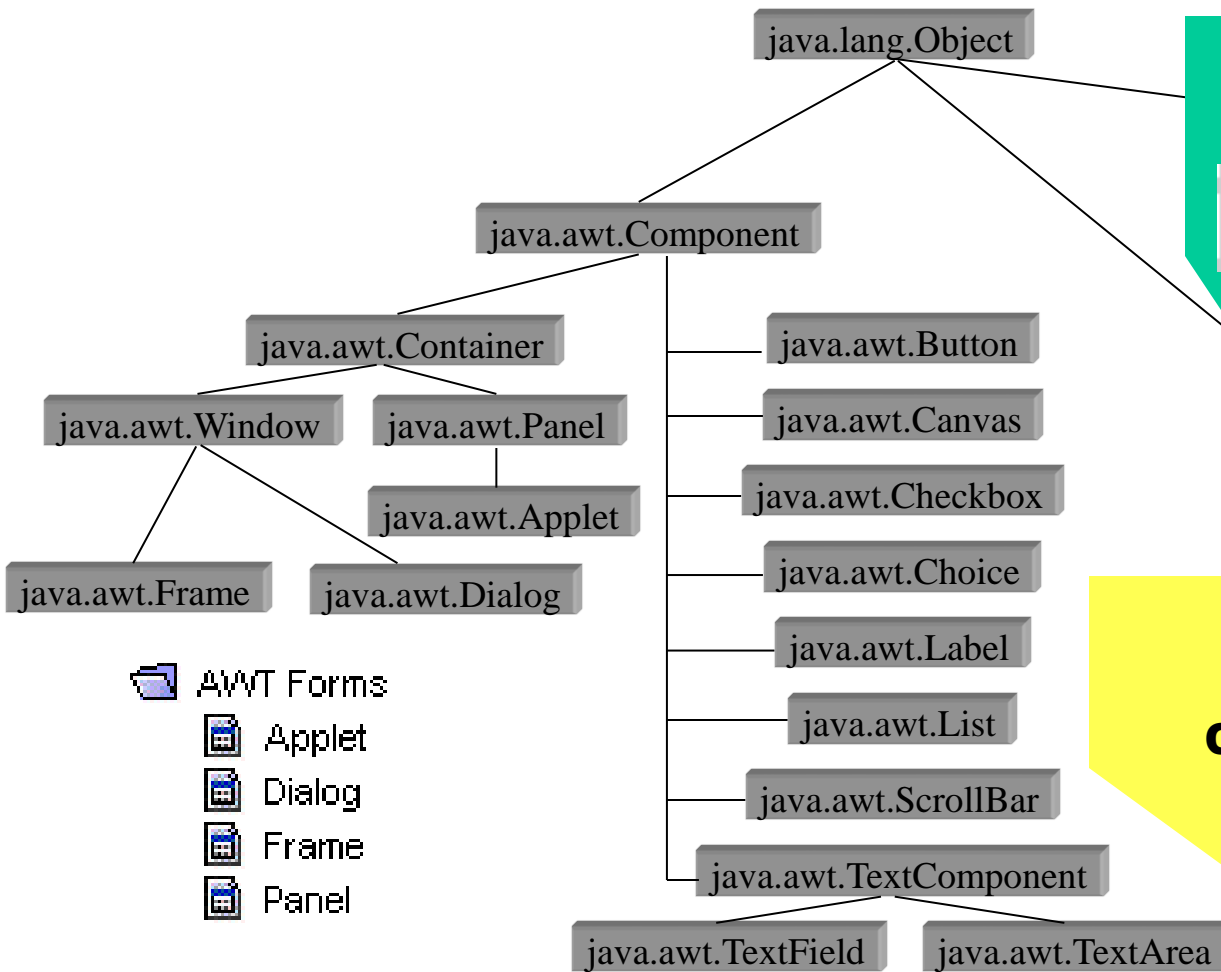
Componentes simples

Componentes tipo menú





- **Frame:** Típicamente usados como ventana principal de aplicaciones “autónomas”.
- **Dialog:** Ventanas utilizadas típicamente para interactuar puntualmente con el usuario (pueden ser modales o no).
- **Panel:** Frecuentemente usados para agrupar componentes. Un panel puede ser un componente en un Frame o Dialog.
- **Applet** es una clase Java que puede correr en un navegador habilitado para Java.



java.awt.MenuComponent



- AWT Forms
- Applet
- Dialog
- Frame
- Panel



