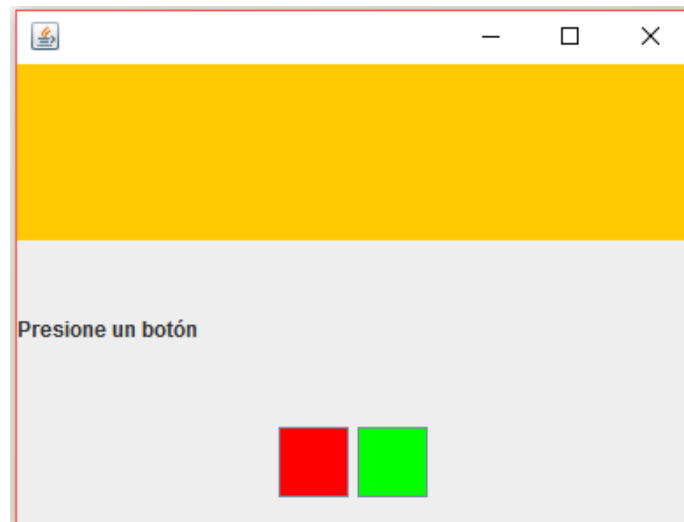


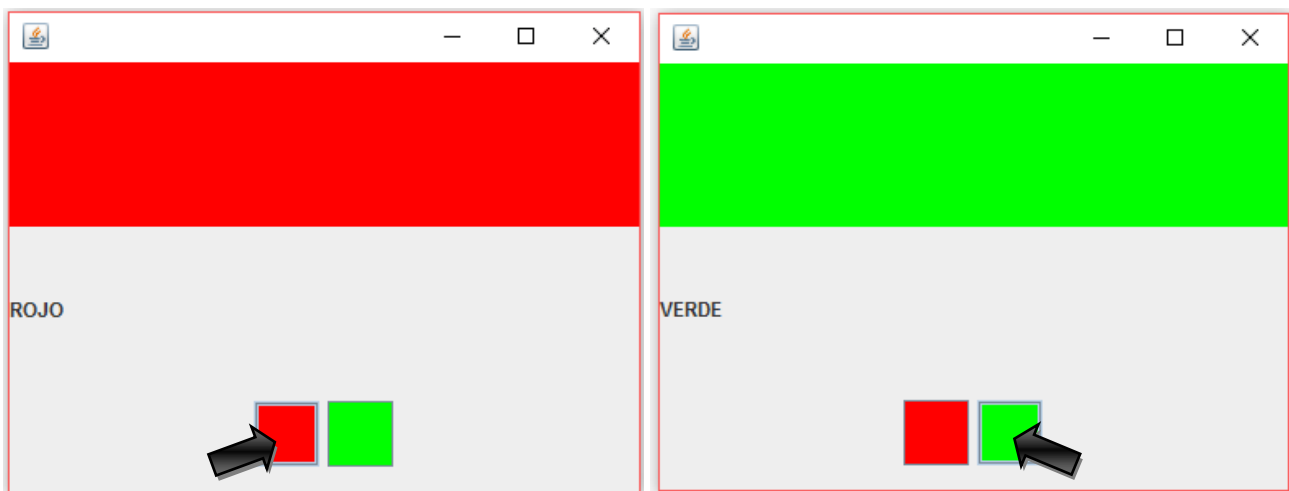


LABORATORIO N^{RO} 10 GUI: PANEL DOS COLORES

El objetivo del presente laboratorio es completar la siguiente GUI:



Al presionar cada uno de los botones, se debe establecer su color al panel superior y poner en la etiqueta el nombre del mismo, como se muestra en las siguientes imágenes:



Para realizar el siguiente laboratorio deberá resolver los siguientes ejercicios:

Ejercicio 1: Cree e inicialice el `panelColor` de acuerdo a lo que se debe mostrar inicialmente en la GUI y lo que se encuentra comentado en el código fuente.

Ejercicio 2: Cree cada uno de los botones, estableciéndoles su respectivo color y tamaño. Registre los oyentes correspondientes.

Ejercicio 3: Agregue los botones creados anteriormente a su correspondiente panel.

Ejercicio 4: Complete cada uno de los oyentes para que los botones cumplan con la funcionalidad pedida.



Introducción a la Programación Orientada a Objetos

DCIC - UNS

2019



Métodos a utilizar:

`add(Component comp)`

`addActionListener(ActionListener l)`

`setBackground(Color c)`

`setPreferredSize(Dimension d)`

`setText(String s)`