

Recomendaciones de uso del libro

Este libro presenta los conceptos básicos necesarios para la construcción de interfaces gráficas de usuario. Para ello, se emplea la librería Swing de Java.

Los autores han pretendido ofrecer una visión global y de alto nivel, exponiendo unos contenidos acorde con ello, y en un orden y cuantía adecuados para la comprensión y el estudio de las interfaces gráficas de usuario en Java. Con esto, se quiere hacer hincapié en que la mejor forma de leer este libro es siguiendo el orden en el que se van desarrollando los diferentes temas. Sólo para aquellos con conocimientos más avanzados, puede ser recomendable una lectura de temas o apartados concretos, sin necesidad de seguir un orden secuencial. Decidir la estructura del libro no ha resultado una tarea fácil. Separar unos contenidos de otros para que se puedan estudiar de uno en uno es complicado, por la propia naturaleza de la librería Swing. Todo está muy relacionado, por ello, en ocasiones, desde un capítulo determinado se hace referencia a otro capítulo para ampliar información, para hacer uso de algún ejemplo ya expuesto, etc.

A lo largo del libro, formando parte de algunos apartados, aparece un título del estilo “Aprendiendo la API...”. Se trata de apuntes sobre la librería, que quizá no tienen entidad suficiente para dedicarles un apartado completo, pero sí son importantes y están relacionados con lo que se trata en el apartado en el que se encuentran.

Algo destacable son los diferentes ejemplos repartidos por todos los capítulos del libro. Estos ejemplos intentan reflejar usos de los conceptos expuestos. Y lo más importante es que, en la medida de lo posible, se ha desarrollado un ejemplo conductor que se ha ido ampliando a lo largo de los diferentes temas. De esta manera, el estudiante puede unificar mejor los conceptos estudiados. Todos los ejemplos del libro están disponibles en formato adecuado en la dirección web <http://www.escet.urjc.es/~smontalvo/interfacesgraficasenjava/>.

Además, los ejemplos se acompañan de diagramas de clases y objetos que facilitan la comprensión de los mismos, permitiendo que la estructura de la aplicación gráfica que se presenta sea más clara. Los diagramas de

clases y objetos se representan siguiendo el Lenguaje Unificado de Modelado (UML, *Unified Modeling Language*) [Booch99], exceptuando lo referente a las relaciones de gestión de eventos y de pintado (cuya notación se indica en el libro). UML es un lenguaje estándar, basado en una notación gráfica, que se utiliza para modelar software.