

4 pt. 3. Dado el siguiente programa:

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

class V extends Frame implements ActionListener {
    int n = 50;
    Label etiqueta = new Label ("0");
    V () {
        setBounds (0, 0, 200, 200);
        Button b = new Button ("Botón");
        add ("North", b);
        add ("Center", new Area (this));
        add ("South", etiqueta);
        b.addActionListener (this);
    }
    public void actionPerformed (ActionEvent ev) {
        n *= 2;
        etiqueta.setText ("valor: " + n);
    }
    public static void main (String a[]) {
        new V () .setVisible (true);
    }
}

class Area extends Canvas {
    V ventana;
    Area (V v) { ventana = v; }
    public void paint (Graphics g) {
        g.fillRect (0, 0, ventana.n, getHeight ());
    }
}
```

- Dibuja el aspecto inicial de la interfaz de usuario nada más arrancar el programa.
- Dibuja la interfaz inmediatamente después de pulsar una vez el botón.
- ¿Qué ocurriría si sustituimos `b.addActionListener(this)` por `addMouseListener(this)`? ¿Y si suprimimos `implements ActionListener` (sin el cambio anterior)? ¿Y si añadimos `implements MouseListener` a la clase `V` (sin los cambios anteriores)? Explicar concisamente las respuestas.
- Escribe un programa que cree una ventana que se comporte como la que se muestra a continuación, cuando el ratón se mueve sobre ella sin pulsarse:

