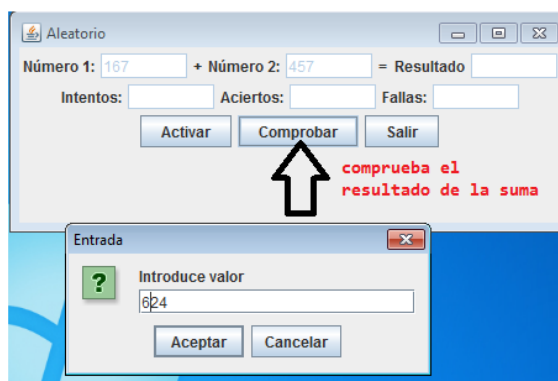
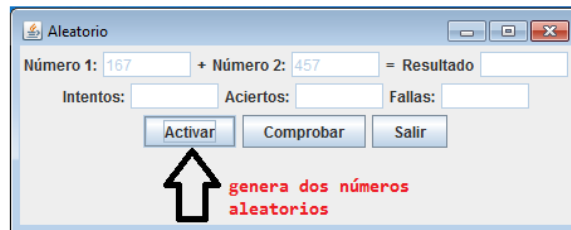


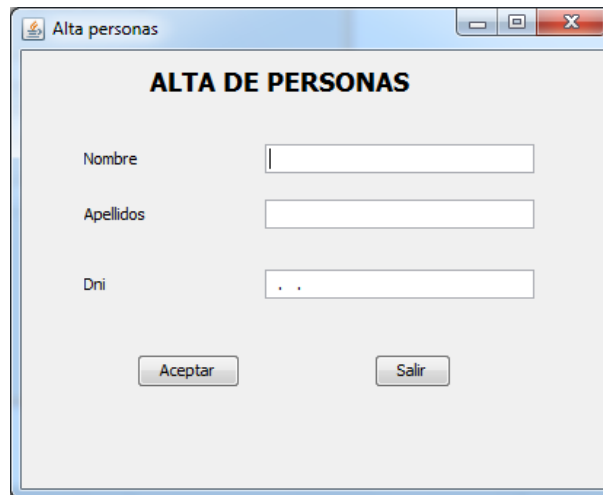
Capítulo 8: Práctica número uno

1. Nuestro primer ejercicio consistirá en hacer un juego de adivinar la suma de dos números generados aleatoriamente.

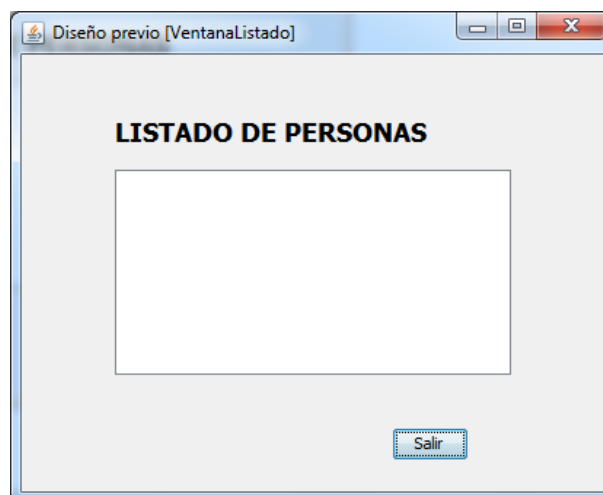


2. Crea un proyecto con una ventana que te permita obtener los datos de un grupo de personas (nombre, apellidos y dni). Cuando el usuario termine de teclear los datos (clic del botón salir), mostraremos en una segunda ventana todos los datos de todas las personas.

En la primera ventana hay etiquetas, cajas de texto y botones. En la segunda una etiqueta, un textarea y el botón para finalizar la ejecución del ejercicio.



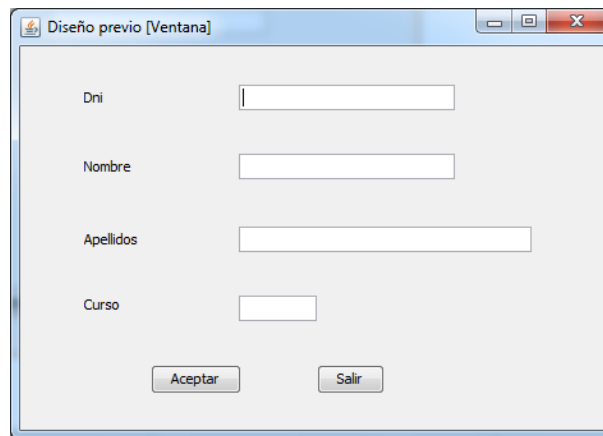
The screenshot shows a window titled 'Alta personas' with a standard Windows-style title bar. The main content area has a title 'ALTA DE PERSONAS' in bold. Below the title, there are three labels: 'Nombre', 'Apellidos', and 'Dni', each followed by a text input field. The 'Dni' field has two dots as placeholders. At the bottom, there are two buttons: 'Aceptar' and 'Salir'.



The screenshot shows a window titled 'Diseño previo [VentanaListado]' with a standard Windows-style title bar. The main content area has a title 'LISTADO DE PERSONAS' in bold. Below the title, there is a large empty rectangular box, likely intended for a list or text area. At the bottom right, there is a button labeled 'Salir'.

3. Desarrolla un proyecto que te permita guardar los datos de todas las personas (nombre, apellidos y dni) que estudian en Egibide Arriaga. Si la persona es nueva, nos tienen que indicar su nombre, apellidos, dni y curso en el que se matricula. Vamos a suponer que hay 16 cursos (4 primeros, 4 segundos, 4 terceros y 4 cuartos, A, B, C y D respectivamente).

Si la persona no es nueva (ya tenemos una persona con ese dni), vamos a suponer que hay que matricularla en otro curso o borrarla. En estos dos últimos casos, mostraremos sus datos en la ventana y luego preguntaremos al usuario que operación quiere realizar a través de un cuadro de diálogo.

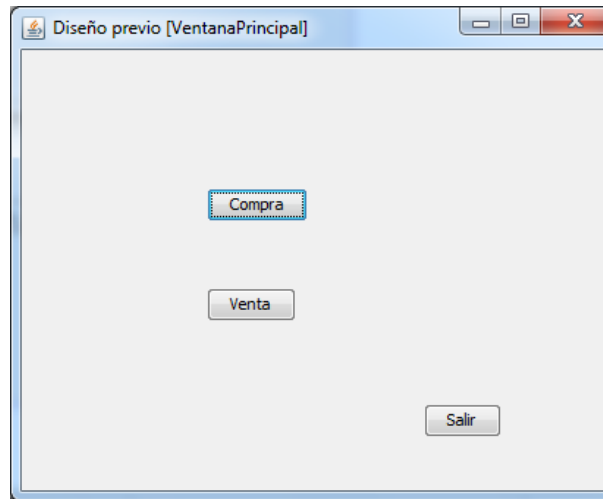


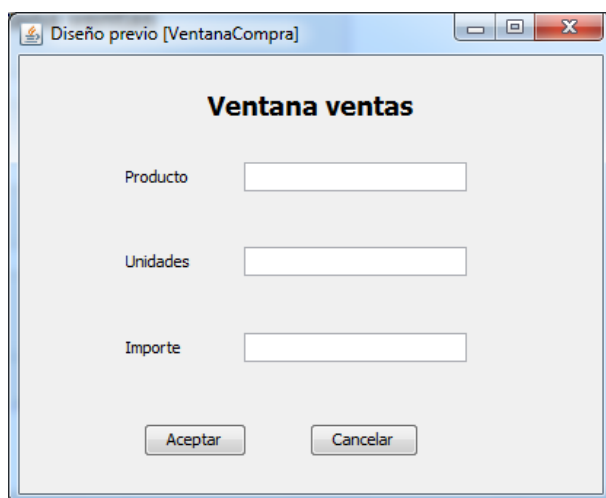
The image shows a Windows-style dialog box titled "Diseño previo [Ventana]". It contains four labeled text input fields: "Dni", "Nombre", "Apellidos", and "Curso". Below these fields are two buttons: "Aceptar" and "Salir". The dialog box has a standard Windows window frame with minimize, maximize, and close buttons in the top right corner.

4. Desarrolla un proyecto que te permita contabilizar las compras y ventas de productos en un almacén. Desde el principio existirán un grupo de productos de los que tendremos su nombre, precio unitario y número de unidades. Posteriormente, en nuestro proyecto tendremos una ventana principal a partir de la cual el usuario nos indicará que operación se quiere registrar (compra o venta).

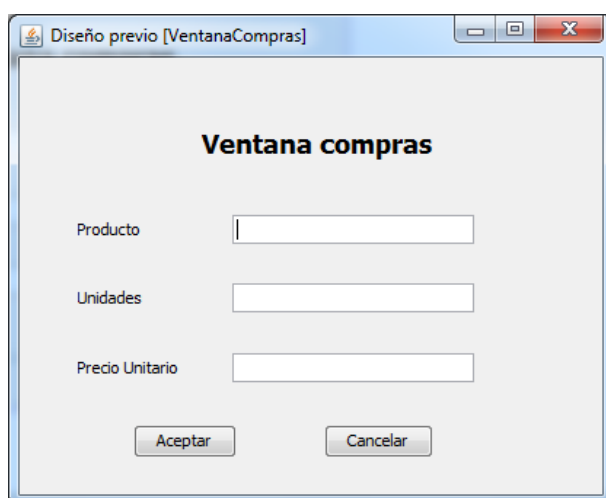
Si es una venta, nos deben proporcionar el nombre del producto y las unidades que se venden. Con esta información nosotros mostraremos el importe de la venta (unidades x precio) y modificaremos el número de unidades que quedan en el almacén de este producto.

Si es una compra, nos deben proporcionar el nombre del producto, las unidades que se compran y el precio. Con esta información, modificaremos el número de unidades que hay de este producto y el precio unitario.





The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Diseño previo [VentanaCompra]". The main content area is titled "Ventana ventas". It contains three text input fields: "Producto", "Unidades", and "Importe". At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Diseño previo [VentanaCompras]". The main content area is titled "Ventana compras". It contains three text input fields: "Producto", "Unidades", and "Precio Unitario". At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".