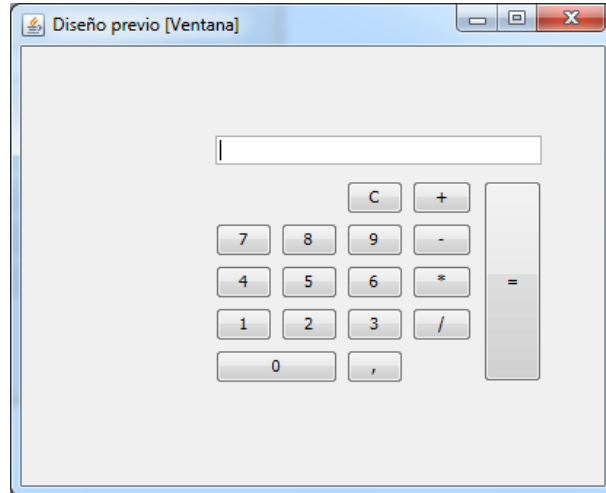
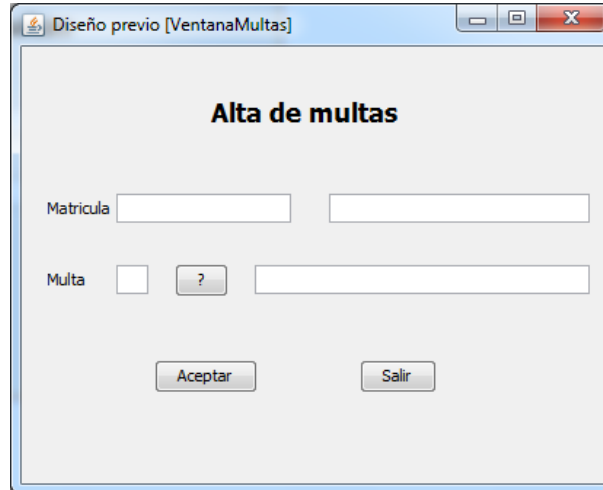


Capítulo 8: Práctica número dos

1. Desarrolla un proyecto que permita implementar una calculadora sencilla.

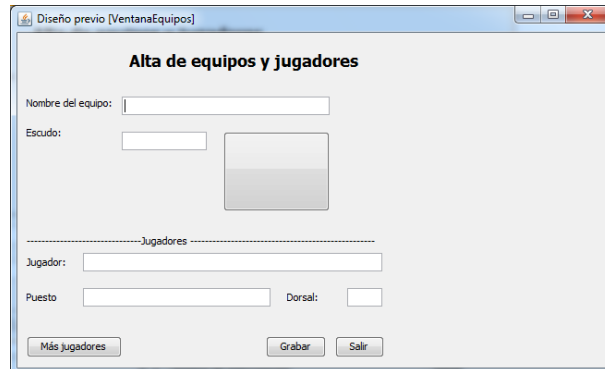


2. Desarrolla un proyecto java que te permita guardar las multas impuestas a un vehículo. Los vehículos suponemos que ya están dados de alta en la DGT. De cada uno de ellos se guarda la matricula, marca, modelo, color , nombre y dni del propietario.



El botón con la interrogación mostrará los tipos de multa que existen (10 Exceso de velocidad, 20 Hablar por teléfono, 30 No llevar el cinto,)

3. Desarrolla un proyecto java que te permita dar de alta a los equipos de xx que van a participar en un torneo. De cada equipo también hay que guardar los datos de los jugadores.



The screenshot shows a Java Swing window titled "Diseño previo [VentanaEquipos]" with a subtitle "Alta de equipos y jugadores". The window contains a form with the following elements:

- Nombre del equipo:** A text input field.
- Escudo:** A small text input field and a larger square area for a team crest.
- Jugadores:** A section header followed by a "Jugador:" label and a text input field.
- Puesto:** A text input field.
- Dorsal:** A small text input field.
- Buttons:** "Más jugadores", "Grabar", and "Salir" at the bottom.