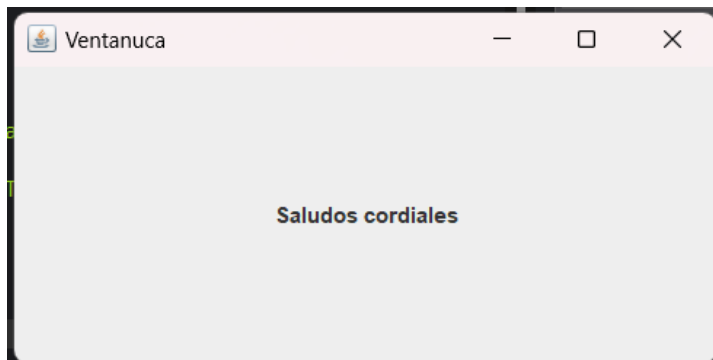


Tarea 20

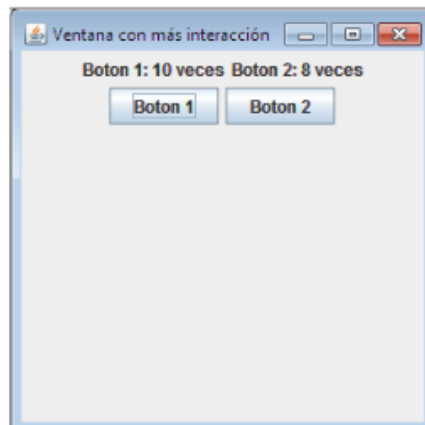
Ejercicio 1:

Intenta escribir una aplicación con interfaz gráfica en la que se construya una ventana con título y marco que tenga los controles básicos (es decir, restaurar, maximizar y cerrar) y que al pulsar sobre el aspa de la ventana (cerrar) se salga completamente de la aplicación. La ventana contendrá una etiqueta y el usuario debe poder cambiar su tamaño.



Ejercicio3:

Intenta escribir una aplicación gráfica con una ventana que tenga dos etiquetas y dos botones de operación. El comportamiento de la aplicación debe reflejar en el texto de las etiquetas el número de veces que el usuario ha hecho clic en cada uno de los botones.



Ejercicio8:

Intenta mejorar la aplicación gráfica del ejercicio anterior. Además de las funcionalidades anteriores, se debe permitir operar con los botones desde el teclado y hay que añadir un botón que permita borrar los campos de datos y resultado. También para darle mayor robustez, puedes incluir un control de errores que avise mediante una ventana emergente si se ha introducido un número en formato erróneo, evitando que la aplicación se detenga.

