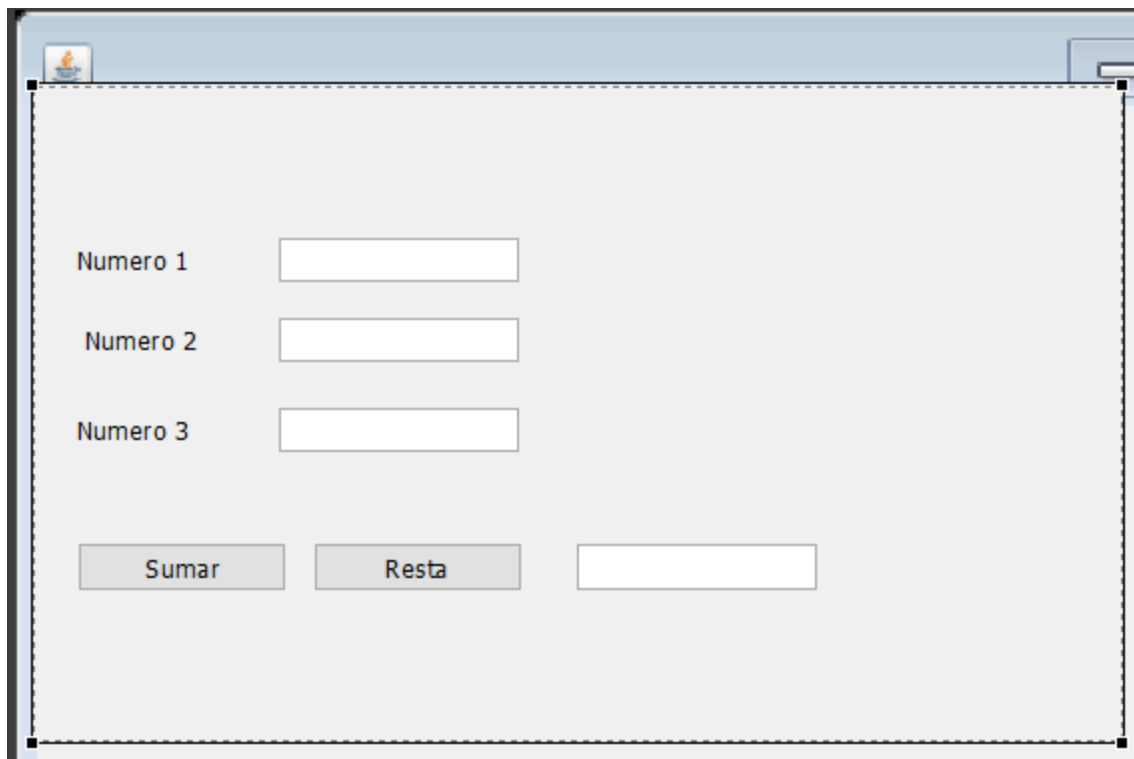


Primer comenzamos con la elaboración de la ventana a través de la interfaz grafica con Java Swing, Creamos los 3 JLabel con el nombre de los números para diferenciarlos y sus respectivos JTextField, también colocamos los botones para sumar y para restar respetivamente y por ultimo el JTextField que mostrara el resultado de dicha Suma o resta. Una vez todo creado y colocado nos quedaría una ventana de este estilo:



Una vez tengamos la parte grafica de nuestra ventana pasamos a modificar el código del mismo para darle funcionalidad. Lo importante en esta ventana es la función de los botones de Suma y Resta.

Para el botón de Sumar , tenemos que guardar en variables lo que el usuario introduzca en los JTextField creados con anterioridad convirtiendo el valor del texto en Integer para luego sumarlos y mostrarlos en el ultimo JTextField en mi caso llamado Resultado para diferenciarlo mejor .

```

JButton btnNewButton = new JButton("Sumar");
btnNewButton.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {

        int num1=Integer.parseInt(textField.getText());
        int num2=Integer.parseInt(textField_1.getText());
        int num3=Integer.parseInt(textField_2.getText());
        int suma= num1+num2+num3;
        resultado.setText(String.valueOf(suma));

    }
});

```

Realizamos el mismo código para la interacción del botón resta cambiando la operación de sumarlos por restarlos y que siga mostrando el valor obtenido en el JTextField resultado.

```

JButton btnResta = new JButton("Resta");
btnResta.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        int num1=Integer.parseInt(textField.getText());
        int num2=Integer.parseInt(textField_1.getText());
        int num3=Integer.parseInt(textField_2.getText());
        int resta= num1-num2-num3;
        resultado.setText(String.valueOf(resta));

    }
});

```

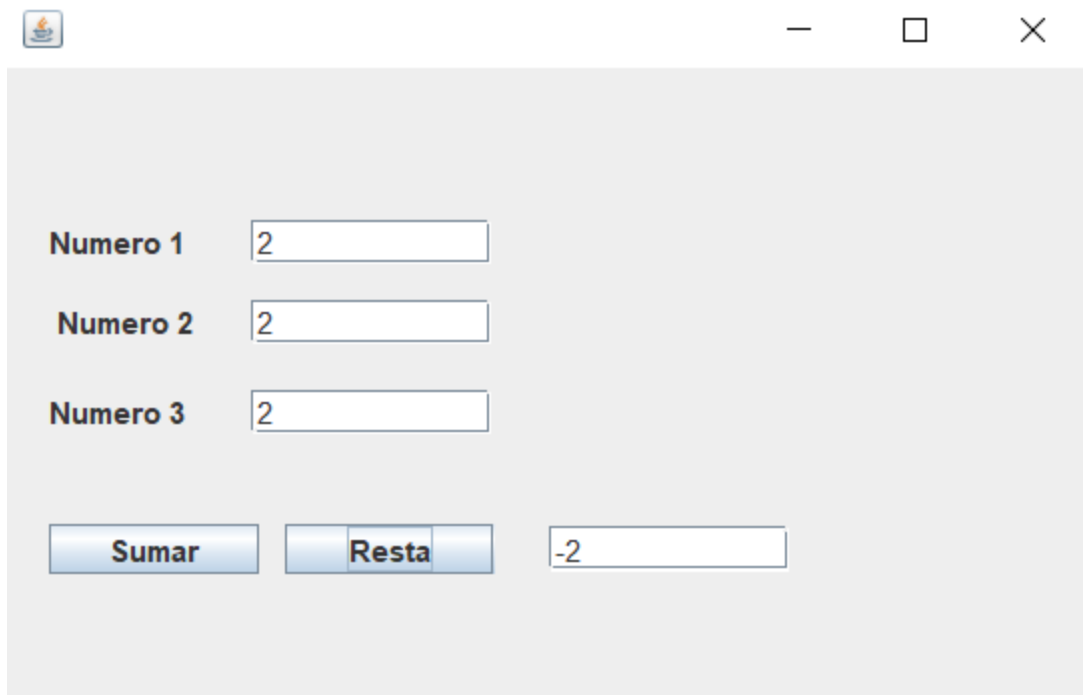
Una vez introducido el código pasamos a la comprobación del programa.

Primero probamos una Suma



A screenshot of a Java Swing window titled "Calculadora". The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. Inside, there are three input fields labeled "Numero 1", "Numero 2", and "Numero 3", each containing the value "2". Below these fields are two buttons: "Sumar" and "Resta". To the right of the "Resta" button is a text field containing the value "6".

Vemos que la Suma la realiza correctamente, procedemos a probar el botón resta



A screenshot of the same Java Swing window titled "Calculadora". The input fields for "Numero 1", "Numero 2", and "Numero 3" still contain the value "2". In this screenshot, the "Resta" button is highlighted, and the text field to its right now displays the value "-2".

y como podemos observar realiza la operación también correctamente , comprobando que el programa funciona correctamente.