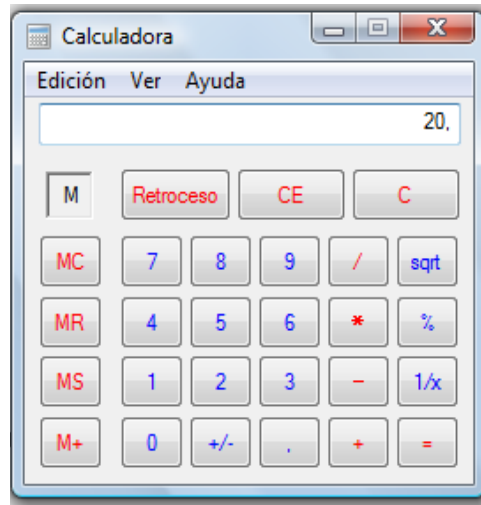


Taller de Lenguajes II

Práctica nº 10

Temas: SWING

1. **Calculadora.** Implemente una aplicación que muestre una calculadora **similar** a la que se muestra. En este ejercicio la calculadora **NO** tendrá funcionalidad. Se debe respetar la diagramación indicada, y se sugiere que antes de implementar analice cómo distribuirá las componentes en la aplicación. La implementación se realizará usando componentes Swing.



2. Modifique el ejercicio 1 e implemente las operaciones "+", "-", "*", "/" entre 2 valores numéricos (por ej: $15 + 100 = 115$) de modo que el resultado se visualice en la calculadora