

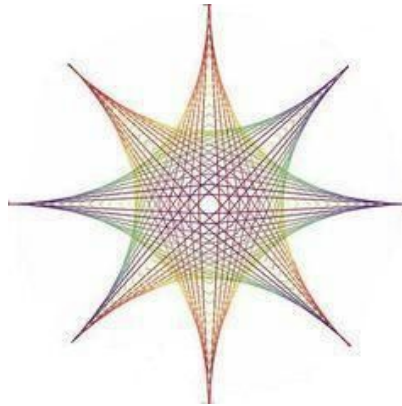
Modelado y Programación

Práctica 7 - Interfaces gráficas

Realiza las siguientes actividades.

Actividad 1

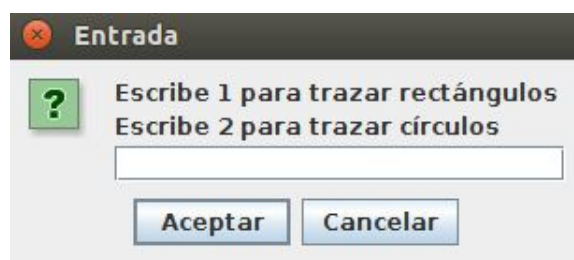
Mediante el trazado de líneas visto en clase, realiza una figura como la siguiente:



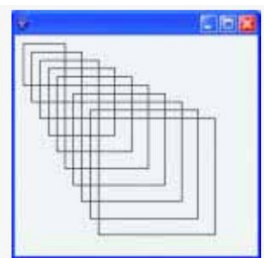
Actividad 2

Crea un programa que realice lo siguiente:

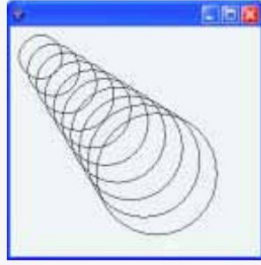
1. Preguntar mediante un cuadro de diálogo que se quiere dibujar, si rectángulos o círculos



2. Si la opción seleccionada es 1 deberás mostrar:



3. Si la opción seleccionada es 2 deberás mostrar:



Cada uno de estos dibujos a mostrar deberás generarlos usando los métodos: `drawRect()` y `drawOval()` vistos en clase.

Importante:

HAZ USO DE ITERACIONES EN CADA ACTIVIDAD, el uso de colores es opcional.

Fecha de entrega: 22 de abril de 2016 al correo: miguel_Pinia@ciencias.unam.mx con la siguiente estructura:

Practica07

- Actividad01
 - archivos .java
- Actividad02
 - archivos .java
- Readme.txt

El archivo Readme.txt deberá incluir tu nombre, número de cuenta e instrucciones de compilación y ejecución de tu programa.