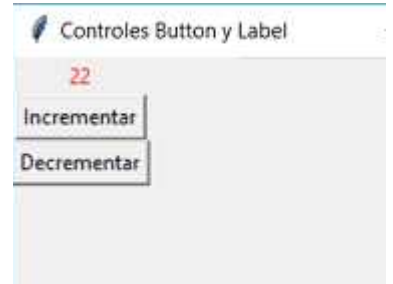


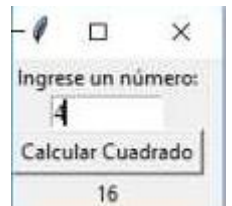
Practicamos

1. Mostrar una ventana y en su interior dos botones y una label. La label muestra inicialmente el valor 1. Cada uno de los botones permiten incrementar o decrementar en uno el contenido de la label.



2. Confeccionar una aplicación que permita ingresar un entero por teclado y al presionar un botón muestre dicho valor elevado al cuadrado en una Label.

Cuando debemos rescatar el dato ingresado por el operador en el control de la clase Entry en realidad lo hacemos del objeto de la clase StringVar mediante el método get:



```
def calcularcuadrado(self):  
    valor=int(self.dato.get())  
    cuadrado=valor*valor  
    self.label2.configure(text=cuadrado)
```

3. Ingresar el nombre de usuario y clave en controles de tipo Entry. Si se ingresa las cadena (usuario: juan, clave="abc123") luego mostrar en el título de la ventana el mensaje "Correcto" en caso contrario mostrar el mensaje "Incorrecto". Para mostrar '*' cuando se ingresa la clave debemos pasar en el parámetro 'show' el caracter a mostrar:
- 4- Modificar la Ventana de Ingreso de Datos realizada en la Clase anterior utilizando set() y get()