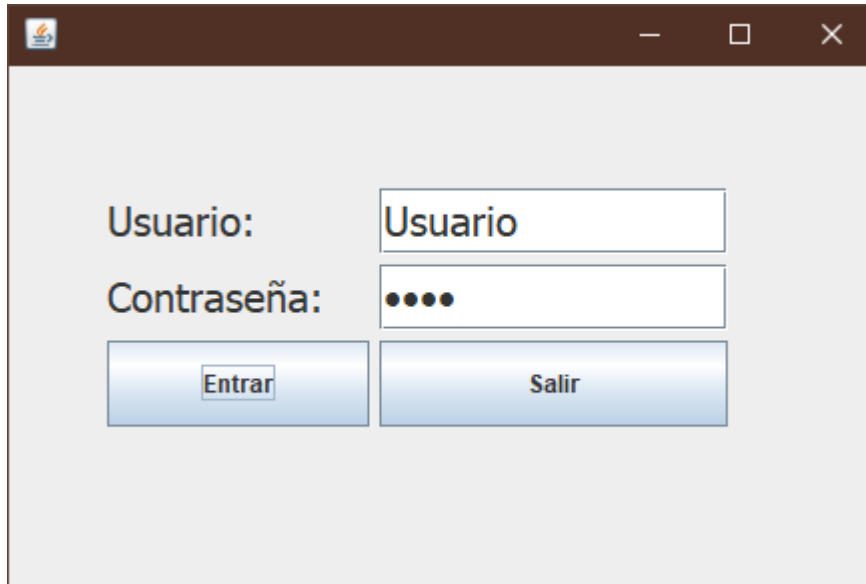
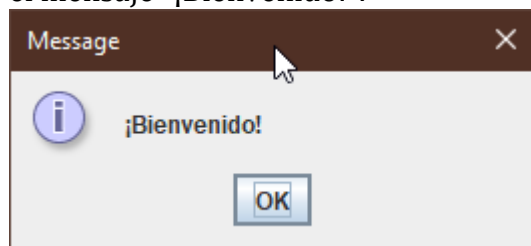


## Ejercicio 1 (Usuario – Contraseña)

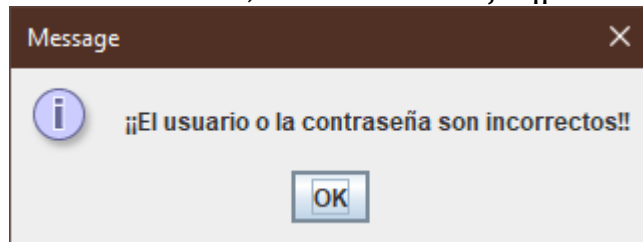
1. Crea una ventana en java que pida el nombre de usuario y la contraseña:



- ≡ Si coinciden el usuario y la contraseña oculta (por ejemplo, Usuario -> 1234) muestra el mensaje “¡Bienvenido!”.



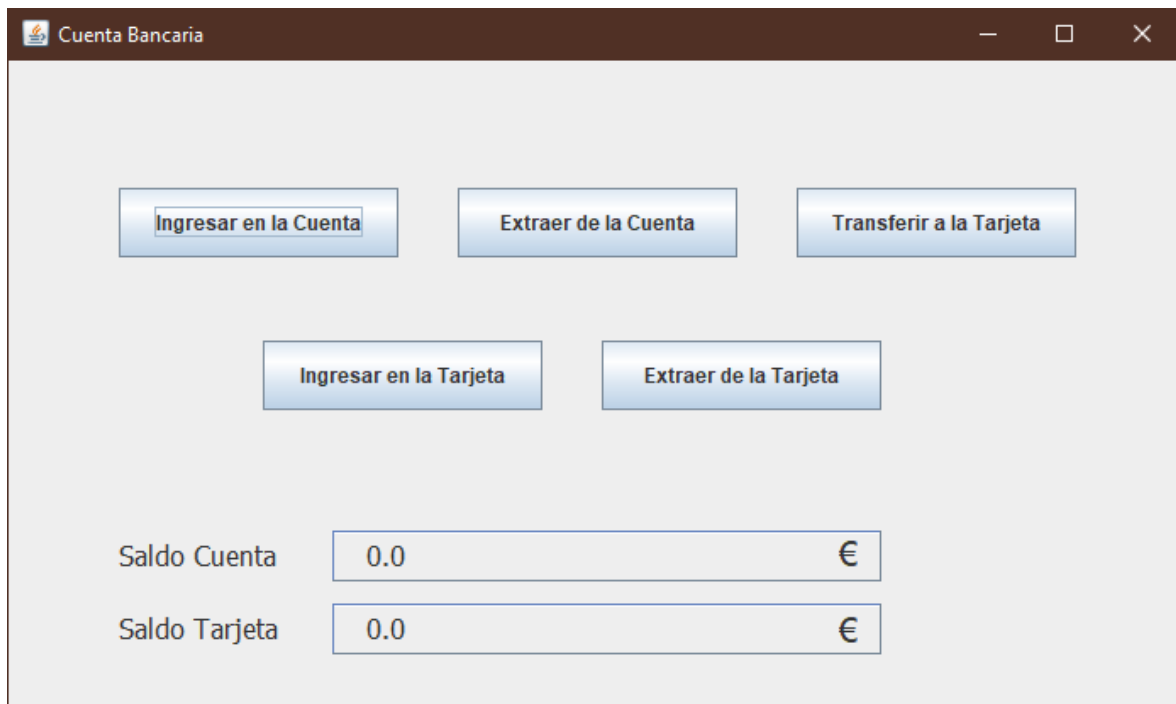
- ≡ En caso contrario, escribe el mensaje “¡¡El usuario o la contraseña son incorrectos!!”.



- ≡ Para mostrar el mensaje puedes usar un `JOptionPane.showMessageDialog(...)` o asignar a un campo de texto o a una etiqueta, el mensaje de bienvenida.

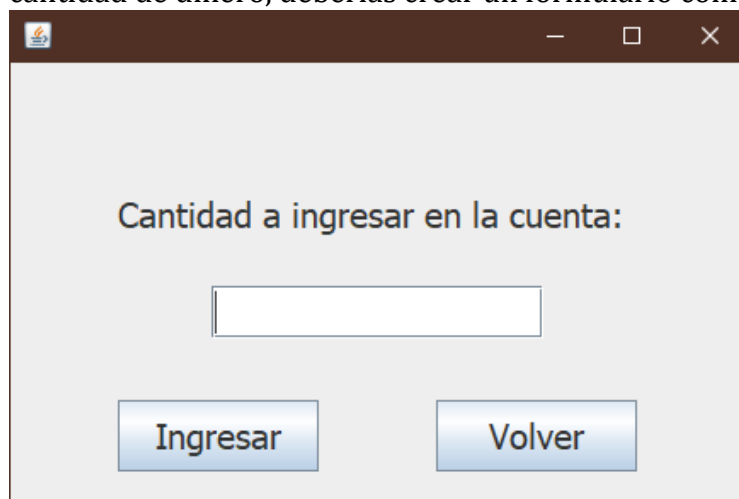
## Ejercicio 2 (Cuenta Bancaria)

1. Crea una ventana principal en java con un formulario que se parezca al de la imagen adjunta:



The screenshot shows a Java Swing window titled "Cuenta Bancaria". The window has a light gray background and a dark brown title bar with standard window controls. Inside the window, there are five buttons arranged in two rows. The top row contains "Ingresar en la Cuenta", "Extraer de la Cuenta", and "Transferir a la Tarjeta". The bottom row contains "Ingresar en la Tarjeta" and "Extraer de la Tarjeta". At the bottom of the window, there are two labels: "Saldo Cuenta" and "Saldo Tarjeta". Each label is followed by a text field containing the value "0.0" and a Euro symbol (€).

- ≡ Cuando pulses el botón correspondiente a una operación bancaria, se abrirá el formulario que gestiona dicha operación; por ejemplo, para ingresar en la cuenta una cantidad de dinero, deberías crear un formulario como éste:



The screenshot shows a smaller Java Swing window. It has a light gray background and a dark brown title bar with standard window controls. Inside the window, there is a label "Cantidad a ingresar en la cuenta:" followed by a text input field. Below the input field, there are two buttons: "Ingresar" and "Volver".

- ≡ Al darle a ingresar saldo, el formulario desaparece y se vuelve al formulario principal, que ya tiene actualizado el nuevo saldo.