

TEMA 9. Programación de GUIs – Ejercicios



Diseño:

- 10 botones con los números del 0 al 9 distribuidos aleatoriamente.
- Caja de contraseña con un botón a su derecha con una imagen.

Funcionalidad:

- La pulsación de un botón “numérico” provocará la introducción de su número asociado en la caja de texto.
- Como máximo se podrá introducir un nº de 4 cifras. Cuando se introduzcan las 4 cifras los botones se deshabilitarán.
- La pulsación del botón con el “ojito”, hará que se visualice el contenido del cuadro de contraseña, y cuando se suelte se volverá a ocultar su contenido.