

Trabajo Práctico 1

Las interfaces solicitadas en este Trabajo Práctico deben ser programadas aplicando POO.

Ejercicio 1

Escribir una GUI con un botón con la leyenda “Mostrar fecha” y que al presionarlo muestre por consola la fecha del día.

Ejercicio 2

Escribir una GUI con dos botones, uno con la leyenda “Info” y otro con la leyenda “Advertencia”. Al hacer click a uno, debe mostrar una ventana emergente de información con el mensaje que Ud. quiera. Y el otro debe mostrar una ventana emergente de advertencia, también, con el mensaje que Ud. quiera.

Ejercicio 3

Escribir una GUI con una entrada de texto y un botón con la leyenda “Mostrar”. Al hacer click en el botón se debe mostrar el contenido de la entrada de texto por consola.

Ejercicio 4

Mejorar el ejercicio anterior revisando si la entrada de texto contiene algo antes de mostrar. Si no contiene nada (la cadena vacía) mostrar una ventana emergente de información con el mensaje: “Debe ingresar algo en la entrada de texto para poder mostrarlo.”

Ejercicio 5

Escribir una GUI con una etiqueta con el texto: “Ingrese un número”, seguido de una entrada de texto, y finalmente un botón con la leyenda: “Calcular la raíz cuadrada”.

Al hacer click en el botón, se debe ejecutar el cálculo de la raíz cuadrada del número ingresado en el Entry y mostrarlo por consola.

Ejercicio 6

Mejorar el ejercicio anterior revisando si la entrada de texto contiene algo y si el texto que contiene puede castearse a int.

Si no contiene nada, mostrar una ventana emergente informándolo.

Si contiene algo, pero no se puede castear a int mostrar una ventana emergente de error, informando que solo se espera que se ingresen números enteros.

Aplicar manejo de errores para resolver el casteo a int.

