# TAREA 5

1. Diseño de una clase que simula un bucle despachador de eventos.

Rta: No se encontró una.

1. Definición de eventos personalizados dentro de la clase.

Texto

Descripción generada automáticamente Texto

Descripción generada automáticamente

1. Manipulación de eventos mediante suscripciones y desencadenamientos.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

1. Simulación de la recepción y procesamiento de mensajes utilizando eventos.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente