

Guía de Trabajos Prácticos II

1. Explique para que se usa la clase Command. Detalle los constructores predefinidos de la clase y explique los argumentos de cada constructor.
2. Explique brevemente las distintas alternativas en las que se puede configurar una lista para manejar la forma de interactuar con la lista.
3. Programe una aplicación que mediante listas implemente el siguiente menú:

- Oficina
 - Block de Notas
 - Agenda
 - Volver a Principal
- Juegos
 - Buscaminas
 - Sudoku
 - XIII
 - Volver a Principal
- Salir

Cuando se seleccione alguna opción final, mostrar un mensaje por 2 segundos informando la opción seleccionada y volver al menú.

4. Programe una aplicación que permita navegar entre distintas imágenes (avanzar y retroceder) a modo de presentación, manejando las opciones de navegación de la siguiente forma:
 - En la primera imagen permitir solo avanzar
 - En imágenes intermedias permitir avanzar y retroceder
 - En la última imagen permitir solo retroceder

Brindar siempre la opción de abandonar la presentación.

5. Cree un midlet que implemente el juego “Piedra, Papel o Tijera” llevando el puntaje del jugador y la máquina. Estos se mostraran luego de la selección.
6. Cree una aplicación que permite seleccionar un tipo de unidad (Dec, Bin, Oct o Hex), presente un cuadro de texto restringiendo el ingreso para el tipo seleccionado y cuando se presione **siguiente** permita especificar uno o varios sistemas y muestre todos los resultados en una pantalla.
7. Cree un midlet “Ayuda Memoria” que permita registrar hasta 10 textos y seleccionarlos para su modificación.