

PARCIAL N° 2 PROGRAMACIÓN INTERACTIVA – UNIVERSIDAD DEL VALLE (SEDE TULUÁ)

Docente: Miguel Ángel Askar Rodríguez

- 1) (30 puntos)** Se quiere diseñar un programa que almacene información relativa a los Circos existentes en el mundo (el usuario los ingresa por sí mismo dentro de la aplicación), así como los trabajadores que éstos albergan. De cada Circo se conoce el nombre, ciudad y país donde se encuentra, tamaño (en m²) y presupuesto anual. De cada animal del circo se almacena el nombre vulgar y nombre científico, familia a la que pertenece y si se encuentra en peligro de extinción. Diseñe la aplicación con una interfaz gráfica JavaFX o Swing y los botones que Usted considere necesarios para poder interactuar con la información (crear, editar, consultar y borrar animales y circos).

- 2) (20 puntos)** Cree un programa con una interfaz de usuario básica (JavaFX o Swing) donde se presione un botón y empiece a rebotar una pelota en un frame (como el ejercicio hecho en clase), pero para este caso, sólo saldrá una pelota y su movimiento puede ser detenido y reanudado usando otro botón. Nota: deshabilite el botón inicial después de ser presionado, así sólo podrá salir una bola rebotando.

Este parcial será entregado para la hora acordada con el profesor en el momento de entrega del enunciado, además, para recibir su calificación deberá sustentarlo el día acordado con el docente, donde recibirá su nota correspondiente y decidirá si presenta o no opcional.