

Objetivos

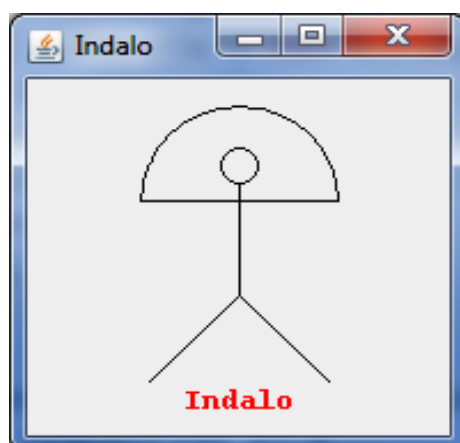
- Diseñar y crear una interfaz gráfica de usuario
- Conocer y utilizar la programación dirigida por eventos
- Conocer y reutilizar la librería gráfica Swing.

Requisitos

- Seguir el esquema de nombrado de paquetes **org.mp.sesion0x**. En este paquete, en la carpeta de fuentes **src**, se crearán todos los programas que se proponen en la sesión, dándoles un nombre alusivo a lo que realiza el programa y que se indica en cada ejercicio en negrita.
- Las pruebas JUnit, en el mismo paquete **org.mp.sesion08**, en la carpeta de fuentes **test**.
- Al final de la sesión, el alumno deberá cargar el trabajo realizado a su repositorio indicando la clave correspondiente a la sesión.
- Documentar todas las clases.
- Las sesiones se han diseñado para cubrir una semana de trabajo.

Ejercicios propuestos

1. Escriba un programa que genere un dibujo como el de la figura. El nombre de la clase es **Indalo**.



Trabajo autónomo

2. Escriba un programa que implementa una calculadora como la de la figura. El nombre de la clase es **CalculadoraSencilla**.

