

Guía de Ejercicios GUI

Resultado de Aprendizaje 2

Joel Torres Carrasco
Programación Orientada Objetos
2022-2

Ejercicios:

- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que muestre un botón que, al presionarlo, muestre un número aleatorio.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que permita ingresar una palabra y al presionar un boton, se muestre la palabra al revés.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que permita ingresar una palabra y muestre la cantidad de letras de la palabra.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que permita ingresar un número y determine si es primo o no.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que permita ingresar dos números y muestre el resultado al presionar un botón.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que permita ingresar una palabra de fruta, y al presionar el botón, se agregue a un listado y se limpie el ingreso de palabras.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que muestre un botón y cambie de color al presionarlo.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que permita ingresar un correo electrónico, y determine si tiene el formato de correo electrónico.
- Desarrolle un programa que permita desplegar una GUI que permita ingresar el nombre y apellido de una persona y, al presionar un botón, se cree un objeto con esa información, creando un listado de personas.

Se pide desarrollar el código en python:

- El desarrollo de esta guía es en **equipos de 3 o 4 integrantes**, indique claramente en el código quienes son los integrantes. Solamente un integrante del equipo debe entregar el avance correspondiente en la plataforma ULagos Virtual.
- La copia será sancionada para todos los equipos involucrados.