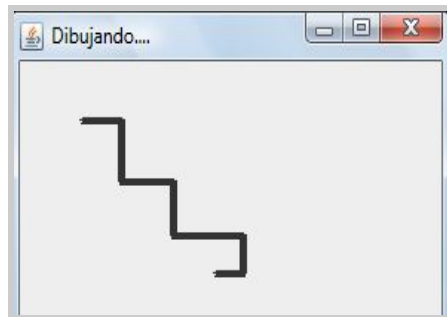


Taller de Lenguajes II

Práctica nº 9

Temas: SWING - MANEJO DE EVENTOS

1. **Calculadora.** Modifique el ejercicio 1 de la práctica 8 - parte A e implemente las operaciones "+", "-", "*", "/" entre 2 valores numéricos (por ej: $15 + 100 = 115$) de modo que el resultado se visualice en la calculadora
2. **Dibujando con el teclado.** Implemente una aplicación que muestre un carácter en pantalla continuamente, según se lo indique el teclado (flechas ← → ↑ ↓). En el ejemplo, se usa el carácter "*" para ser dibujado repetidas veces.



Tenga en cuenta lo siguiente:

- Elija una posición a partir de la cual se dibujará el carácter. El dibujo puede empezar en cualquier posición de la pantalla
- No es necesario hacer las validaciones para que no salga fuera del área de dibujo
- Dibuje sobre un panel, NO sobre el frame.
- Puede obtener más información acerca del dibujo en Swing en <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/painting/closer.html>