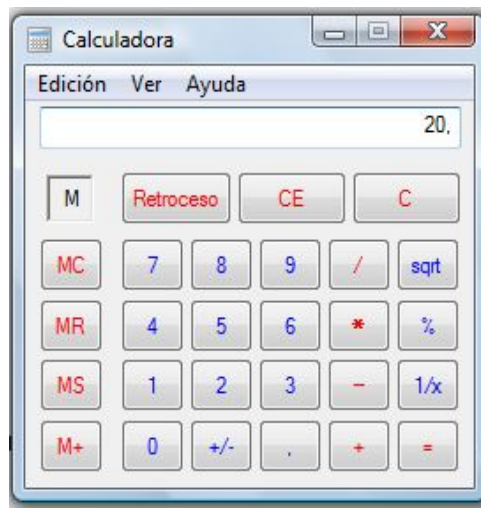


Taller de Lenguajes II

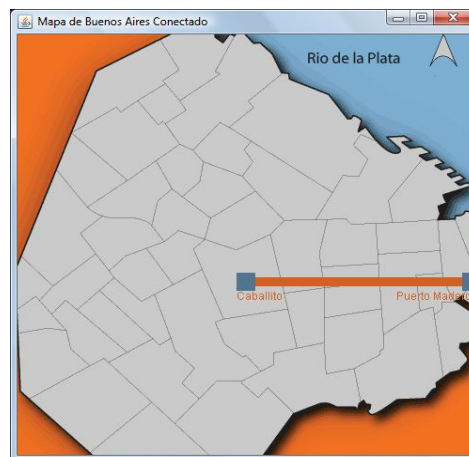
Práctica nº 8 – parte A

Temas: AWT/SWING

1. **Calculadora.** Implemente una aplicación que muestre una calculadora **similar** a la que se muestra. Por lo pronto la calculadora **NO** tendrá funcionalidad. Se debe respetar la diagramación indicada, y se sugiere que antes de implementar analice cómo distribuirá las componentes en la aplicación. La implementación se realizará usando componentes Swing.



2. **Mapa de Buenos Aires.** Implemente una aplicación Swing que muestre la imagen provista por la cátedra (buenos-aires.jpg) y dibuje sobre el mismo una línea que indique la conexión entre dos puntos remarcados en el mapa: Puerto Madero y Caballito.



NOTA: Revise las clases ImageIO, BufferedImage, Graphics2D para manipular imágenes.

3. Duke en Acción. Escriba el código necesario para mostrar en una aplicación Java imágenes de Duke (las imágenes son las provistas por la cátedra). Almacene las imágenes en una colección y luego itere sobre ellas con una estructura del tipo foreach

