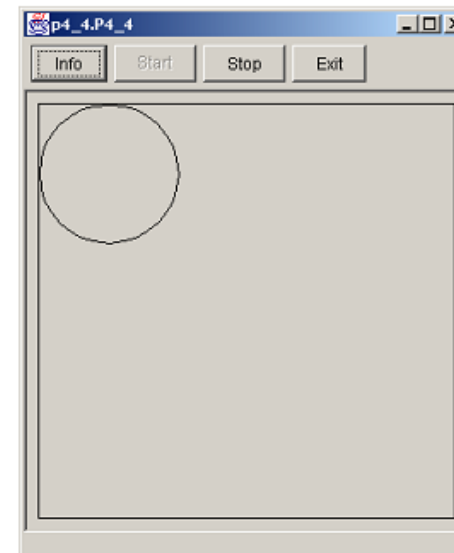
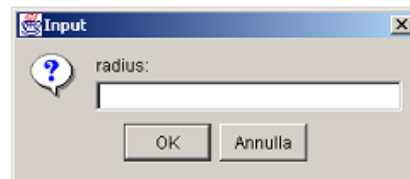


Esercizio 0

- Dotare il programma Bank account di una interfaccia grafica in modo da richiedere in input (con grafica) il valore da depositare/prelevare ed avere come risultato la conferma dell'avvenuta operazione

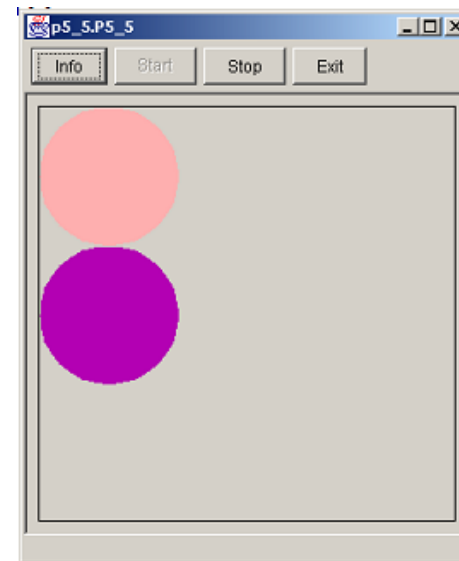
Esercizio 1 – Progr. Grafica

- Scrivere un'applicazione che chieda all'utente di inserire la misura di un raggio e tracci una circonferenza con quel raggio



Esercizio 2 – Progr. Grafica

- Scrivere un'applicazione che disegni due cerchi pieni, uno rosa e uno viola. Usate un colore standard per uno e uno personalizzato per l'altro



Esercizio 4 – Gest. Eventi

- Scrivere un'applicazione che chieda all'utente di inserire un numero intero e disegni un tal numero di rettangoli in posizioni casuali.
- Inserite in un frame un campo di testo e un pulsante Draw.

