Práctica 02: Valor numérico.

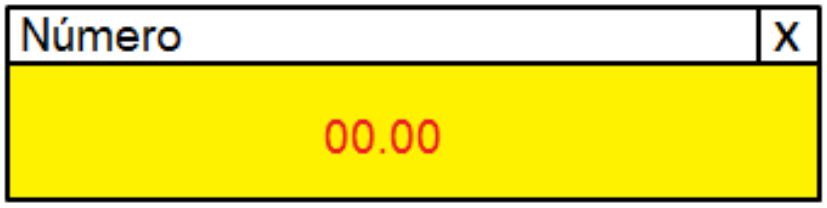
Objetivo:

Que el estudiante diseñe e implemente un programa de computadora en un lenguaje de programación orientada a objetos, con el propósito de mostrar un valor numérico que cambia su valor de forma temporal.

Recursos:

- Computadora personal o de escritorio.
- Instalación de un lenguaje de programación orientada a objetos (por ejemplo: C, C++, C Sharp, Python, etc.).
- Instalación de un sistema de desarrollo (por ejemplo: Borland C++, Netbeans, Visualnet, Ultimate, etc.).

Condiciones.

Mostrar en una ventana la cuenta de un número. El fondo de la ventana es de color amarillo, la ventana es de 200 pixeles de largo por 50 pixeles de altura. El nombre de la ventana es: Número. Las características de presentación del nombre de la ventana se dejan a gusto del programados-

El incremento del número es de 0.05, de forma que cada segundo se incrementa en 0.05 la cuenta. El número inicia en 00.00 y termina en 10.00. El formado de presentación es de dos dígitos antes del punto, y dos dígitos después del punto.
El número se mostrará centrado con respecto a las dimensiones de la ventana.
El tamaño del texto del número es de 16pt, con Font tipo Arial, negrita. El color del texto del número es rojo .