

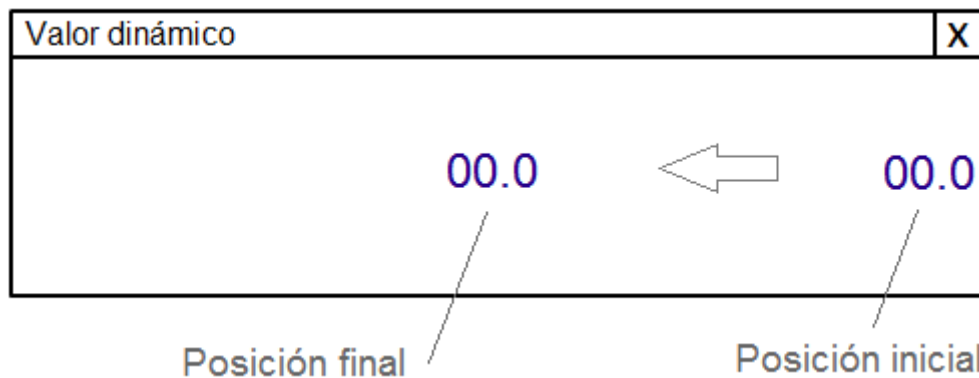


Práctica 03: Valor dinámico por teclado.

Objetivo:

Que el estudiante recuerde y aplique sus conocimientos de programación orientada a objetos diseñando e implementando una aplicación que permita visualizar un texto dinámico.

- a) Diseñar e implementar un programa de forma que se muestre una ventana de 500 píxeles de largo por 200 píxeles de ancho con fondo blanco, se desea mostrar el valor numérico: 00.0, dicho valor deberá mostrarse al inicio de la aplicación a una altura de 100 píxeles sobre la horizontal y del lado derecho de la ventana como muestra la figura. Manteniendo dicha altura constante. El valor deberá desplazarse de derecha a izquierda, hasta posicionarse al centro de la ventana. Se desea que el texto recorra la mitad de la ventana en 5 segundos. El tipo de letra a utilizar es de tipo Arial, tamaño 24 pt y color Azul oscuro ■.



- b) Una vez posicionado el valor de acuerdo a lo indicado en el inciso a) el valor numérico aumentará o disminuirá su valor al presionar una tecla, de acuerdo a la siguiente tabla:

Tecla	Acción
◀	El valor disminuye en 0.5 unidades.
▶	El valor aumenta en 0.5 unidades
▲	El valor aumenta en 1.0 unidades
▼	El valor disminuye en 1.0 unidades
Letras "i" o "l"	Inicializa el valor a 00.0

Si se presiona alguna tecla diferente a las teclas indicadas en la tabla, el programa no deberá realizar ninguna acción.