

## Lenguajes Electrónicos

### Ejercicio 3

Habiendo terminado el ejercicio 2, se pide agregar al programa obtenido, lo siguiente:

- Cambiar la versión del programa a 3.0. Mantener el copyright.
- Teniendo como ejemplo el modelo del programa 3, se pide agregar los objetos necesarios para desarrollar uno similar. Para lo cual se le suministra en la carpeta recursos de Tutor de C algunos archivos de imágenes que le pueden ser útiles. **Sin embargo se espera que el programa que Ud. presente, cuente con otras imágenes que sean más atractivas para el usuario.** Es muy importante que vea los videos correspondientes antes de comenzar.
- Asociar al ejecutable del programa un **ICONO** de producción propia.

**Este trabajo será calificado de acuerdo al funcionamiento del mismo y el cuidado en la presentación de su pantalla.**

Entregar al docente durante la clase por medio de FTP, una carpeta con el ejecutable del programa y los archivos necesarios para su funcionamiento. La carpeta debe tener un nombre que identifique a los propietarios. No olvide el copyright.

