

- Ejercicio Práctico 3 -

- 1) Abrir la aplicación Paint y dibujar una casa similar a la que se muestra.
- 2) Colorear las distintas partes de la casa usando colores a elección (el sol el que deberá ser amarillo).
- 3) Guardar el dibujo actual con un nombre que siga el siguiente formato NombreApellido1.bmp (por ejemplo: JaunPerez1.bmp) en el Disco (C:) o disco duro de su equipo.
- 4) Abrir otra instancia de la aplicación Paint (sin cerrar la anterior) y dibujar un auto similar al que se muestra. El color del vehículo es verde y las cubiertas grises.
- 5) Guardar este segundo dibujo realizado, nombrándolo con el siguiente formato NombreApellido2.bmp en el Disco (C:) o disco duro de su equipo.
- 6) Cerrar todas las ventanas de Paint abiertas hasta el momento.
- 7) Abrir nuevamente la aplicación Paint y en esta el dibujo nombrado como NombreApellido1.bmp almacenado en el Disco (C:).
- 8) Agregar un árbol al dibujo y posteriormente guardar los cambios efectuados manteniendo el mismo nombre de archivo.
- 9) En esta misma ventana de Paint, abrir el dibujo nombrado como NombreApellido2.bmp almacenado en el Disco (C:).
- 10) Modificar el color del vehículo a rojo y las cubiertas a negro. Posteriormente guardar los cambios realizados al dibujo con un nombre de archivo que tenga el siguiente formato NombreApellido2R.bmp.
- 11) Luego de verificar que se han guardado correctamente todos los archivos solicitados, cerrar todas las ventanas abiertas hasta el momento.

