

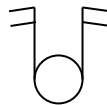


Universidad de los Andes
Ingeniería de Sistemas y Computación
ISIS 1205 - Algorítmica y Programación 2
Taller práctico nivel 10



1. [60%] Adicionar una nueva nota al Pentagrama

Se quiere agregar un nuevo tipo de **nota** llamada **Epsilon**, el cual tiene el siguiente aspecto:



- Modifique el mundo para agregar la nueva clase que representa la nota Epsilon.
 - Realice las modificaciones necesarias en la interfaz gráfica para permitir la creación y manipulación de epsilon, de manera idéntica a las demás notas del pentagrama.
- ### 2. [30%] Eliminación de notas
- Realice las modificaciones necesarias en su aplicación para adicionar el comportamiento borrar notas. En esta nueva versión de la aplicación, cuando el usuario decide eliminar una nota el programa debe solicitar al usuario que nota quiere eliminar, y este debe automáticamente eliminar TODAS las notas de ese tipo.
- ### 3. [10%] Uso de menús.
- Cree un nuevo menú cuyo título sea “Ayuda”. Este menú solo tiene un ítem titulado “Acercade”. Al oprimir en este botón debe salir un mensaje que diga “Desarrollado por <su nombre>”.