





















## ⌘ Ejercicio: control de motores

- ☒ En el mismo proyecto que el ejercicio anterior, crear una nueva página, que también se abra al ejecutar el programa. En dicha página se debe:
- ☒ Realizar una interfaz que permita controlar 2 motores (objetos de la librería gráfica) independientemente, cada uno con su botón.
- ☒ Cuando se pulsa cada botón el motor correspondiente aparecerá y cuando se vuelva a pulsar desaparecerá.
- ☒ Añadir un reloj de la librería gráfica en la interfaz.

