A)

Crear dos listas y un botón. Ambas listas deben contener los números del 1 al 10, cuando se pulsa el botón debe mostrar por pantalla usando un MessageBox los valores multiplicados.

B)

Introducir un cuadro de texto, un listbox y dos botones. En el texto se deben poder introducir números, un botón agregarlos a la lista y otro debe indicar cual es el número mayor y cual es el número menor.

C)

Introducir un image y un botón en pantalla. Mediante el botón debe mostrarnos el selector de ficheros (FileOpenDialog) se debe cargar la imagen en el control de Image.

D)

Introducir dos textbox y un label, en uno solo se podrá introducir una letra y en el segundo se podrá escribir todo lo que se quiera. El label se debe actualizar cada vez que aparezca la letra introducida en el primer textbox, en el texto del segundo recuadro

E)

Introducir un timer, un label y un checkbox. Cuando el checkbox este seleccionado. El label debe moverse un pixel a la derecha, por cada Tick del timer.

F)

Introducir un botón, una lista. Cada vez que se pulse el botón se debe introducir un número del 1 al 6 en el listado.

G)

Introducir dos botones y dos listados. En el primer listado debe haber 10 elementos, uno de los botones pasará uno de los elementos del listado al otro listado y el otro botón realizará el proceso inverso.

H)

Introducir dos cuadros de texto, un combobox y dos botones. Un botón validará que el primer cuadro de texto es un numero y el segundo texto no excede de los 9 caracteres, además de ser solo letras, el combobox tendrá el valor (Camión, Moto y Coche en un enumerado). Se guardara en una clase llamado Conductor con un valor de entero, un string y un enumerado.

I)

Introducir un botón, cada vez que el ratón se acerque al botón. Este debe desplazarse por la pantalla alejándose del puntero del ratón.

j)

Crear una clase persona, con nombre, apellido, edad y dni. Crear un formulario con cuatro cuadros de texto en los cuales introducir distintas personas. Verificar que no se repiten los dni al introducir el mismo.

k)

Crear una clase familia (Nombre, Id) y una clase articulo(Nombre, IdFamilia, Id). Crear dos cuadros de texto para la familia y tres cuadros de texto para el artículo para insertar información. Verificar que el Id no se repita y que el Idfamilia exista para el artículo.

L)

Crear un botón que nos permita almacenar toda la información en un fichero o en una base de datos. Cargar la información cuando arrancamos la aplicación

M)

Tomar el anterior ejercicio e introducir un botón Mostrar. Abrir un nuevo formulario y mostrar en dos listados, en una las familias y en otra los artículos. Cuando selecciono una familia, se deben cargar los artículos de la familia seleccionada.

N)

Tomar el anterior ejercicio. Pero añadir a la clase artículo el precio. Y con ello, el cuadro de texto para introducirlo también.

Ñ)

Tomar el anterior ejercicio. Pero añadir en el listado de artículos dos botones uno de añadir y otro total. Además de otro listado. Al pulsar en añadir, introducir en el nuevo listado al darle total incluir el total de los valores

O)

Añadir un nuevo campo de Imagen a Familia y artículo. Almacenar este nuevo campo también

P)

Crear una nueva pantalla, en esa pantalla mostrar tantos controles Image como familias haya, al pulsar en uno, cargar tantas images como artículos tenga esa familia.

Q)

Añadir un listbox a esa nueva pantalla y repetir el proceso de total que se marcaba en el ejercicio Ñ. Con el botón Total, mostrar una nueva pantalla donde se muestre los elementos y el total.

R)

Tomar el ejercicio anterior y crear un botón cobrar que nos llevé a una pantalla nueva y en esta pantalla tener un cuadro de texto donde introducir el importe introducido. Realizar el calculo del cambio y mostrarlo en pantalla.