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.