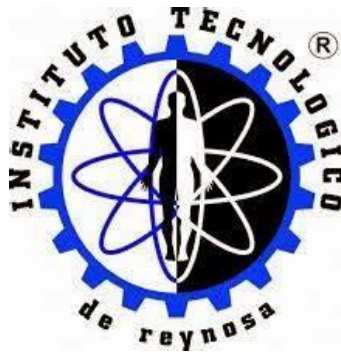




**TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO**



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**Jesus Gamaliel Cepeda  
Perea**

**2.B Ing. Mecatrónica**

**#24580141**

**Programación Básica.**

**Practicas.**

**Unidad III.**

The image shows a screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window has a standard Windows title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main content area has a light gray background. At the top, the text "Escribe los numeros del 1 al 10" is displayed in a bold, black font. Below this text is a white rectangular list box labeled "listBox1" in its top-left corner. To the right of the list box is a white button with the text "Listar" in bold black font. The window is set against a dark gray background.

```
Form1.cs [Diseño]
Practica_1
    Practica_1.Form1
        class
        : partial class Form1 : Form
        eferencia
        : public Form1()
            InitializeComponent();
        eferencia
        : private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
            int x = 0;
            do
            {
                listBox1.Items.Add(x);
                x++;
            }
            while (x <= 10);
```

Escribe los numeros del 1 al 10

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

Listar

Form1

## Tabla de Multiplicacion

Introduce el valor de la  
tabla de Multiplicar

Limite maximo para la  
tabla de multiplicar

listBox1

Calcular

```

Practica 2
Practica_2.Form1

namespace Practica_2
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            int n, count = 0, limite;
            n = int.Parse(textBox1.Text);
            limite = int.Parse(textBox2.Text);
            do
            {
                listBox1.Items.Add(n + " * " + count + "=" + n * count);
                count++;
            } while (count <= limite);
        }
    }
}

```

Form1

### Tabla de Multiplicacion

Introduce el valor de la  
tabla de Multiplicar

8

Limite maximo para la  
tabla de multiplicar

12

Calcular

8 * 0=	0
8 * 1=	8
8 * 2=	16
8 * 3=	24
8 * 4=	32
8 * 5=	40
8 * 6=	48
8 * 7=	56
8 * 8=	64
8 * 9=	72
8 * 10=	80
8 * 11=	88
8 * 12=	96

Form1

Este programa suma los numeros capturados

Introduce un Numero

**Añadir**

**Sumar numeros**

La suma de todos son:

listBox1

```

Practica 3
using System.Numerics;

namespace Practica_3
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        float f_num, Total = 0;

        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            textBox2.Text = Total.ToString();
        }

        1 referencia
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            listBox1.Items.Add(textBox1.Text);
            f_num = float.Parse(textBox1.Text);
            Total += f_num;
            textBox1.Text = " ";
            textBox1.Focus();
        }
    }
}

```

0 % No se encontraron problemas.

Form1

**Este programa suma los numeros capturados**

Introduce un Numero

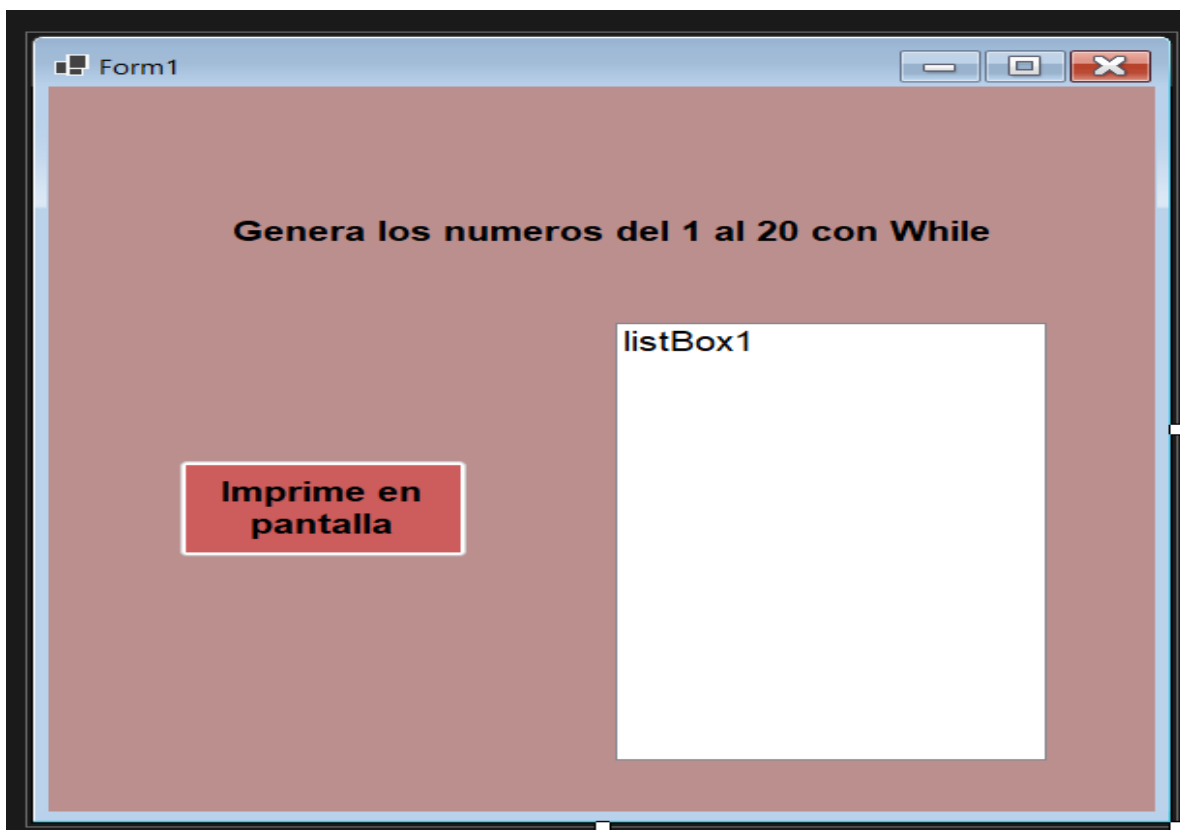
**Añadir**

**Sumar numeros**

La suma de todos son:

15

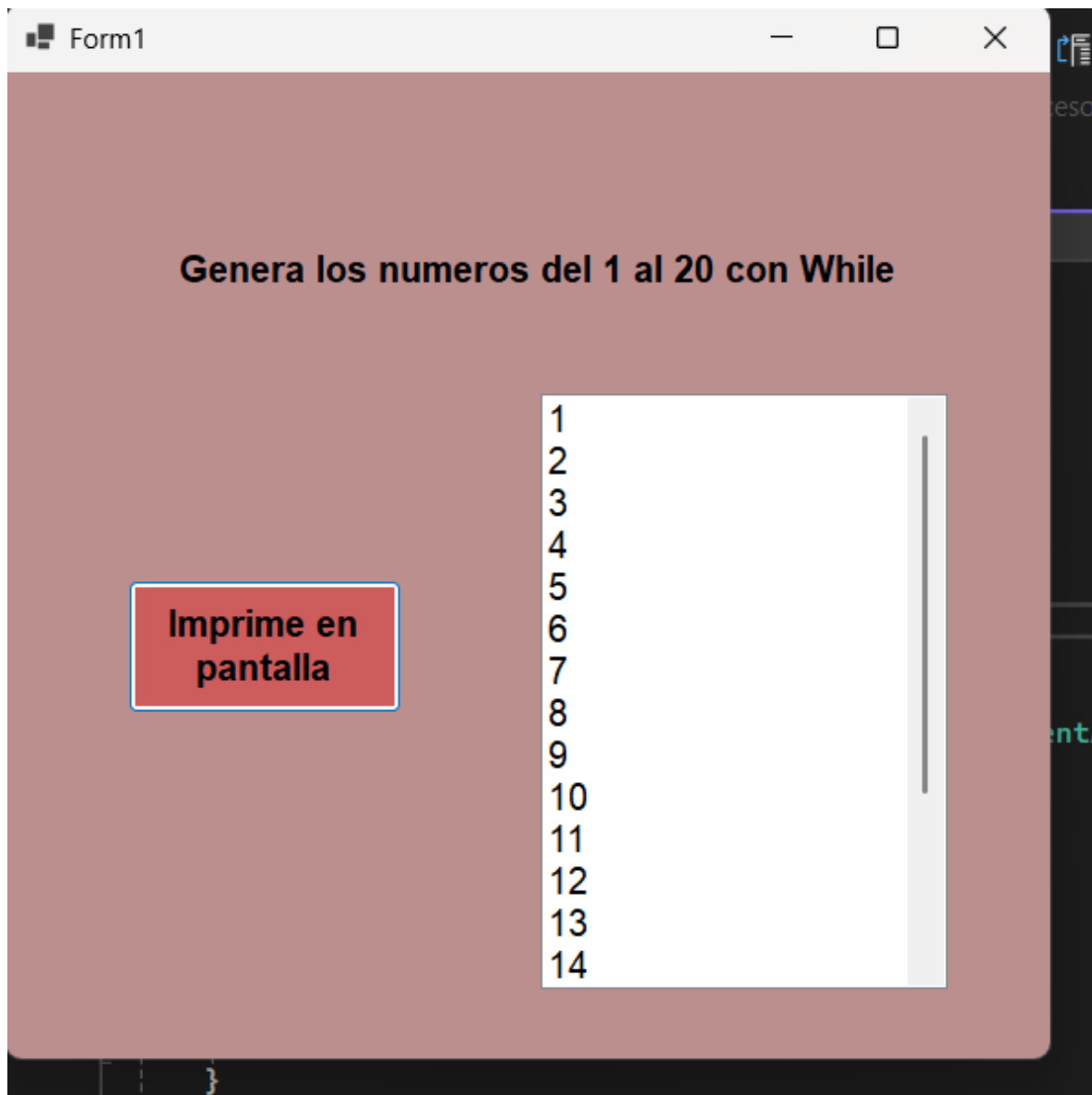
20



```
Form1.cs  x  Form1.cs [Diseño]
Practica 5  Practica_5.Form1
namespace Practica_5
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            int a = 1;
            while (a <= 20)
            {
                listBox1.Items.Add(a);
                a++;
            }
        }
    }
}
```





Form1

Verificar si un numero es par o impar

Escribe un numero

Verifica

listBox1

```
Form1.cs x Form1.cs [Diseño]
Practica 6
namespace Practica_6
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            int numero = int.Parse(textBox1.Text);
            if (numero % 2 == 0)
            {
                listBox1.Items.Add(numero + " Par ");
            }
            else
            {
                listBox1.Items.Add(numero + " Impar ");
            }
            textBox1.Text = " ";
            textBox1.Focus();
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

Verificar si un numero es par o impar

Escribe un numero

**Verifica**

1 Impar

2 Par

3 Impar

4 Par

5 Impar

Form1

**Imprime numeros de un rango especifico y calcula la suma**

Rango Inferior  Rango Superior

Imprime

listBox1

Suma

```

Form1.cs  x  Form1.cs [Diseño]
Practica 7  Practica_7
namespace Practica_7
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            int rangoinferior, rangosuperior, suma = 0;

            rangoinferior = int.Parse(textBox1.Text);
            rangosuperior = int.Parse(textBox2.Text);
            for (int i = rangoinferior; i <= rangosuperior; i++)
            {
                listBox1.Items.Add(i);
                suma = suma + i;
            }
            textBox3.Text = suma.ToString();
        }
    }
}
100 %  No se encontraron problemas.

```

Form1

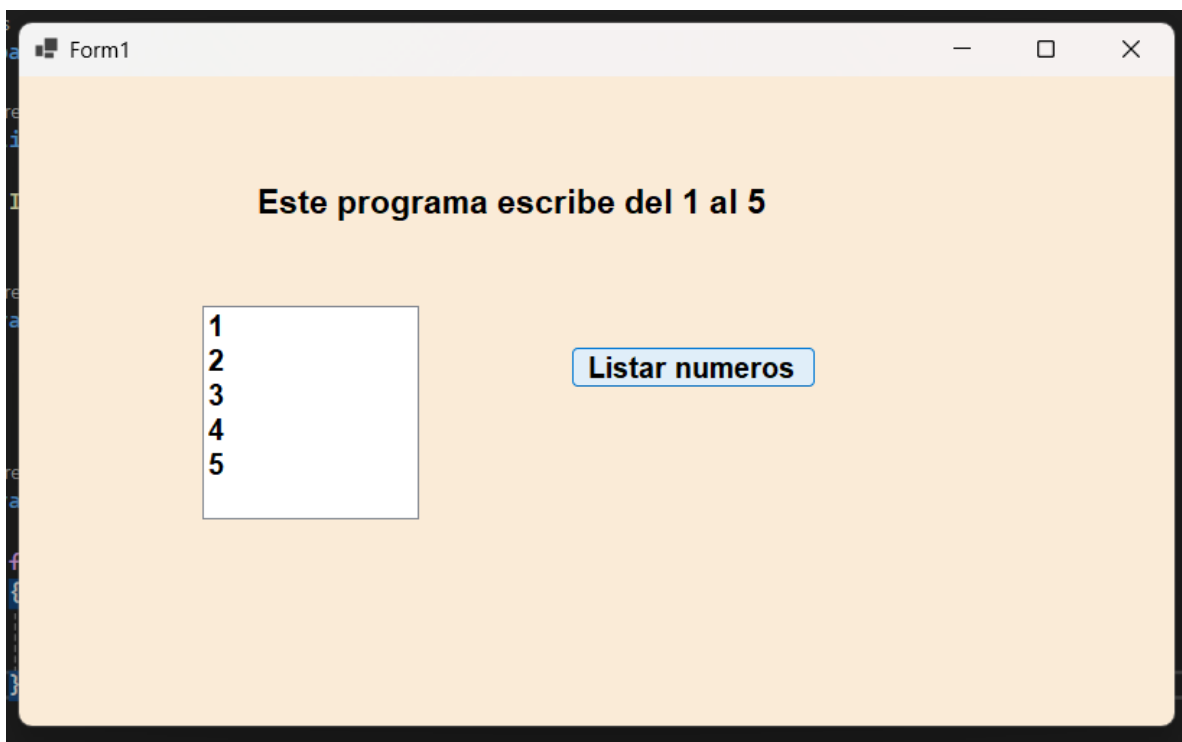
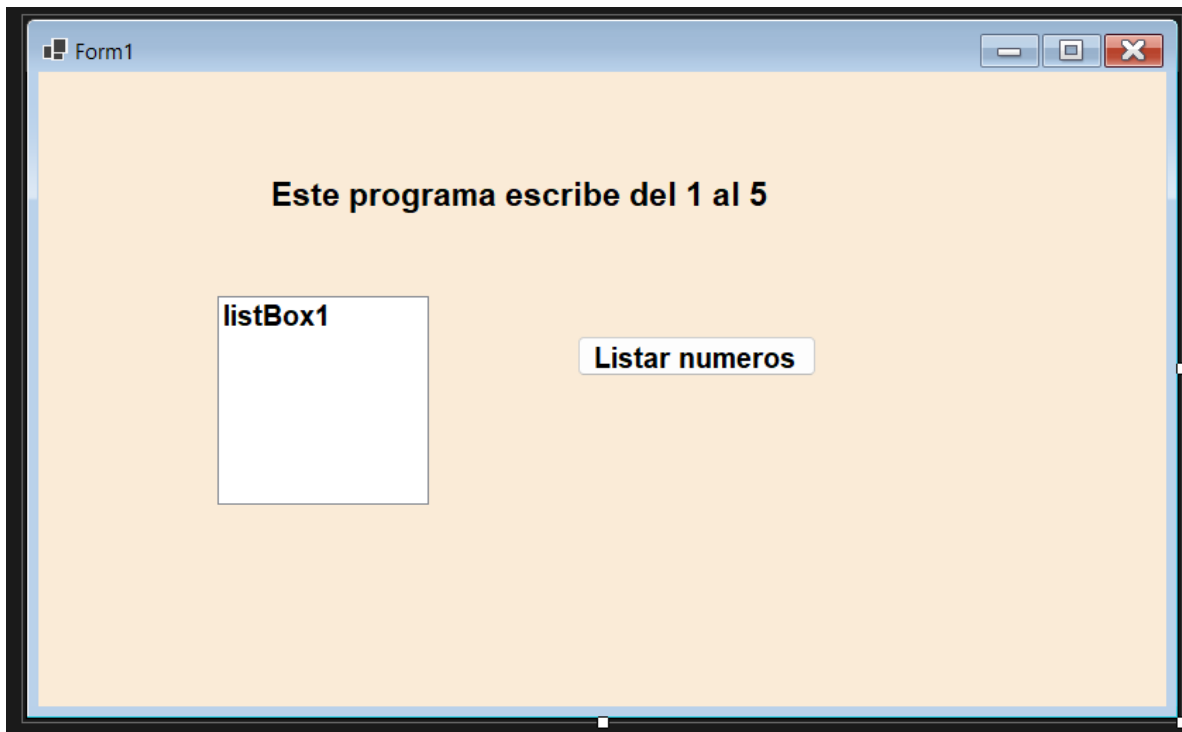
**Imprime numeros de un rango especifico y calcula la suma**

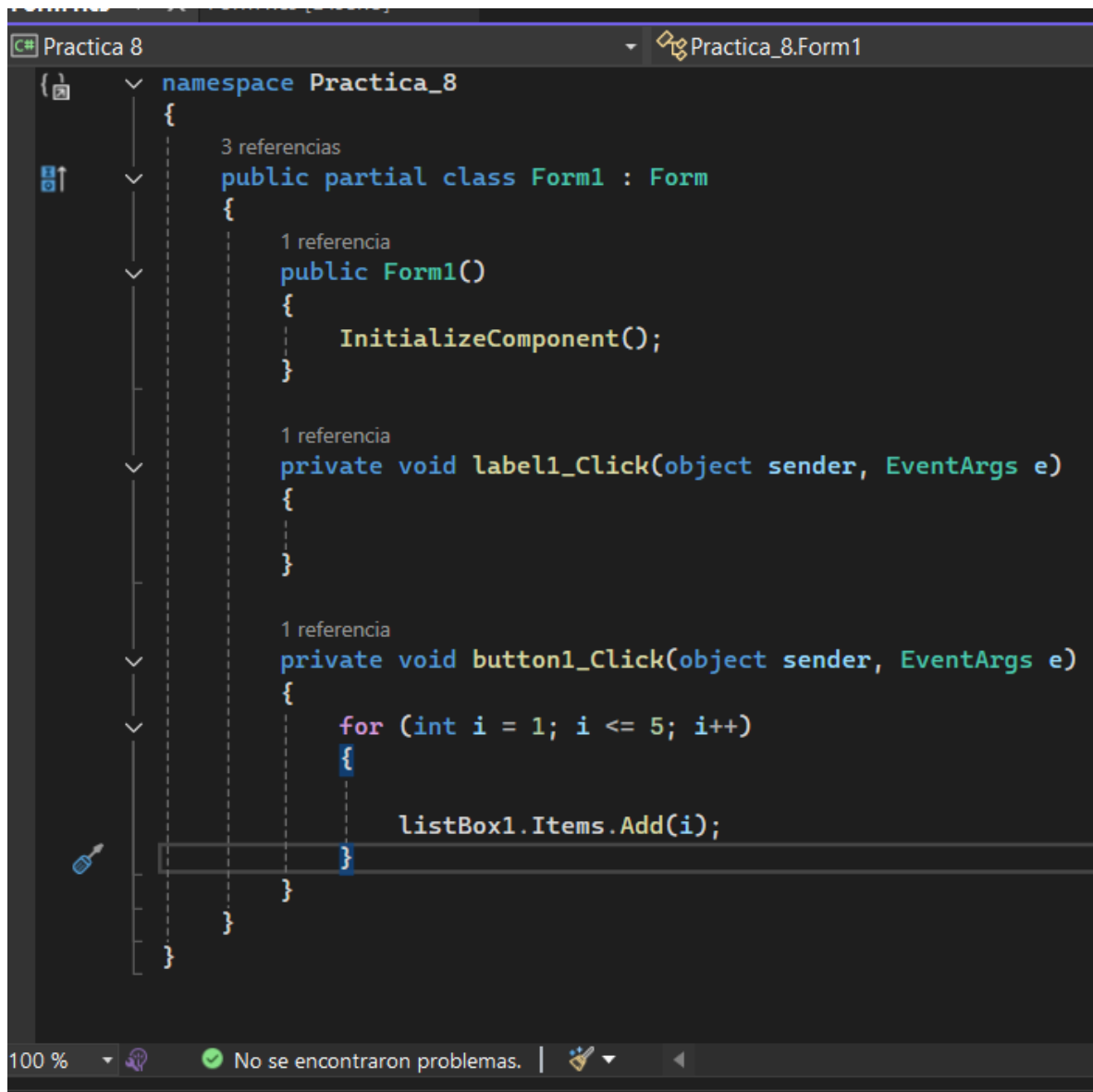
**Rango Inferior**  **Rango Superior**

**Imprime**

15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25

**Suma**





```
namespace Practica_8
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void label1_Click(object sender, EventArgs e)
        {

        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            for (int i = 1; i <= 5; i++)
            {
                listBox1.Items.Add(i);
            }
        }
    }
}
```

100 % | No se encontraron problemas.

Form1

Factorial de un Numero

Calcular

listBox1

Factorial del Numero  es

Form1

Factorial de un Numero

Calcular

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

Factorial del Numero  es



Form1.cs [Diseño] | Practica\_9.Form1

```
namespace Practica_9
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            ulong numero = ulong.Parse(textBox1.Text);
            ulong factorial = 1;
            for (ulong i = 1; i <= numero; i++)
            {
                listBox1.Items.Add(i);
                factorial = factorial * i;
            }
            textBox2.Text = numero.ToString();
            textBox3.Text = factorial.ToString();
        }
    }
}
```

100 % | No se encontraron problemas.

Form1

$z = x^2 + x^3$

x	$x^2$	$x^3$	z
listBox1	listBox2	listBox3	listBox4

Calcular Valores

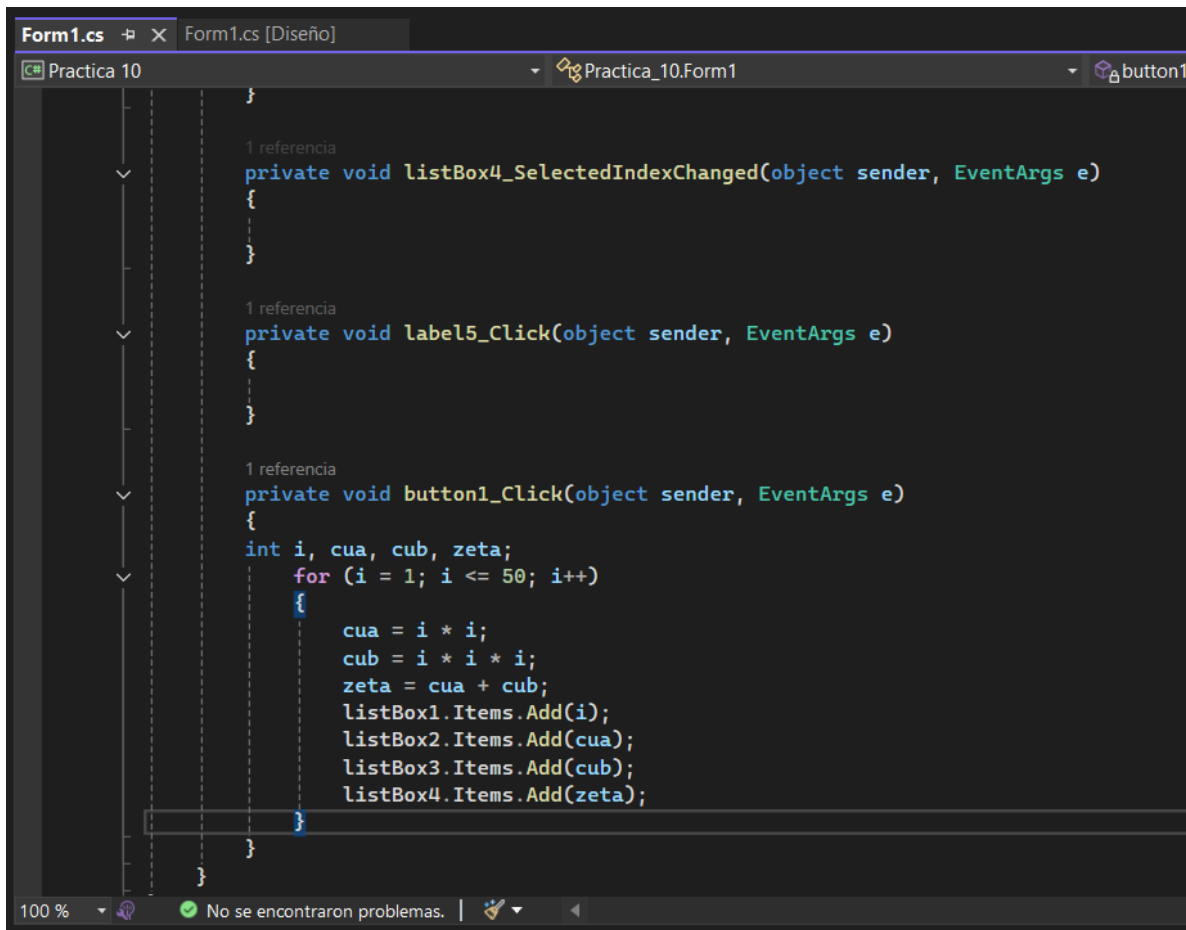
Form1

$z = x^2 + x^3$

x	$x^2$	$x^3$	z
1	1	1	2
2	4	8	12
3	9	27	36
4	16	64	80
5	25	125	150
6	36	216	252
7	49	343	392
8	64	512	576

Calcular Valores

```
listBox1.Items.Add(i);
```



```
Form1.cs [Diseño]
Practica 10
Practica_10.Form1
button1

1 referencia
private void listBox4_SelectedIndexChanged(object sender, EventArgs e)
{
}

1 referencia
private void label5_Click(object sender, EventArgs e)
{
}

1 referencia
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int i, cua, cub, zeta;
    for (i = 1; i <= 50; i++)
    {
        cua = i * i;
        cub = i * i * i;
        zeta = cua + cub;
        listBox1.Items.Add(i);
        listBox2.Items.Add(cua);
        listBox3.Items.Add(cub);
        listBox4.Items.Add(zeta);
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

$$f(x) = \frac{x}{1+x^2}$$

x                      f(x)

listBox1                      listBox2

for

while

do...while

Salir

Form1

$$f(x) = \frac{x}{1+x^2}$$

x                      f(x)

3                      0.3

4                      0.2352941176

5                      0.1923076923

6                      0.1621621621

7                      0.14

8                      0.1230769230

9                      0.1097560975

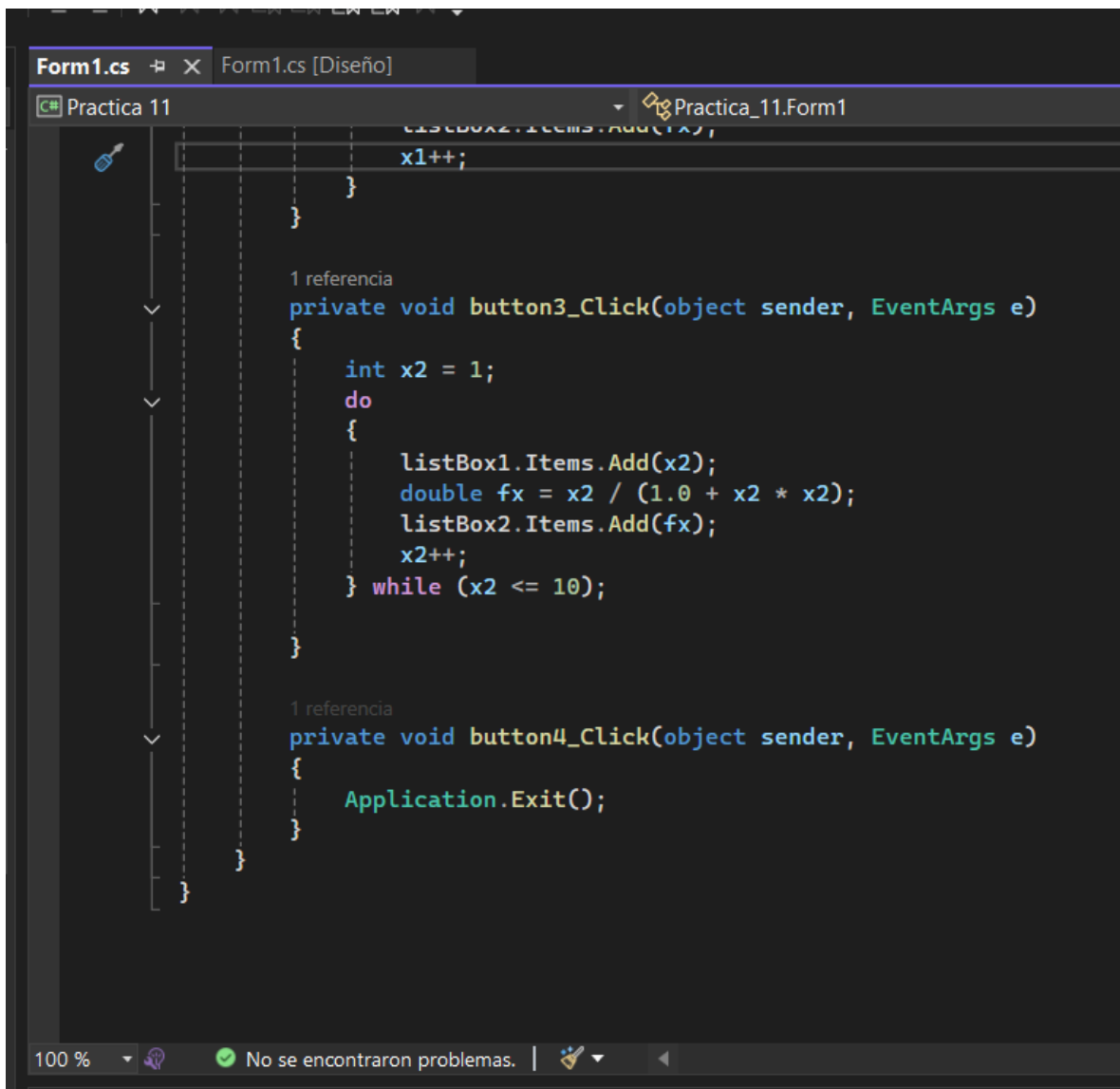
10                      0.0990099009

for

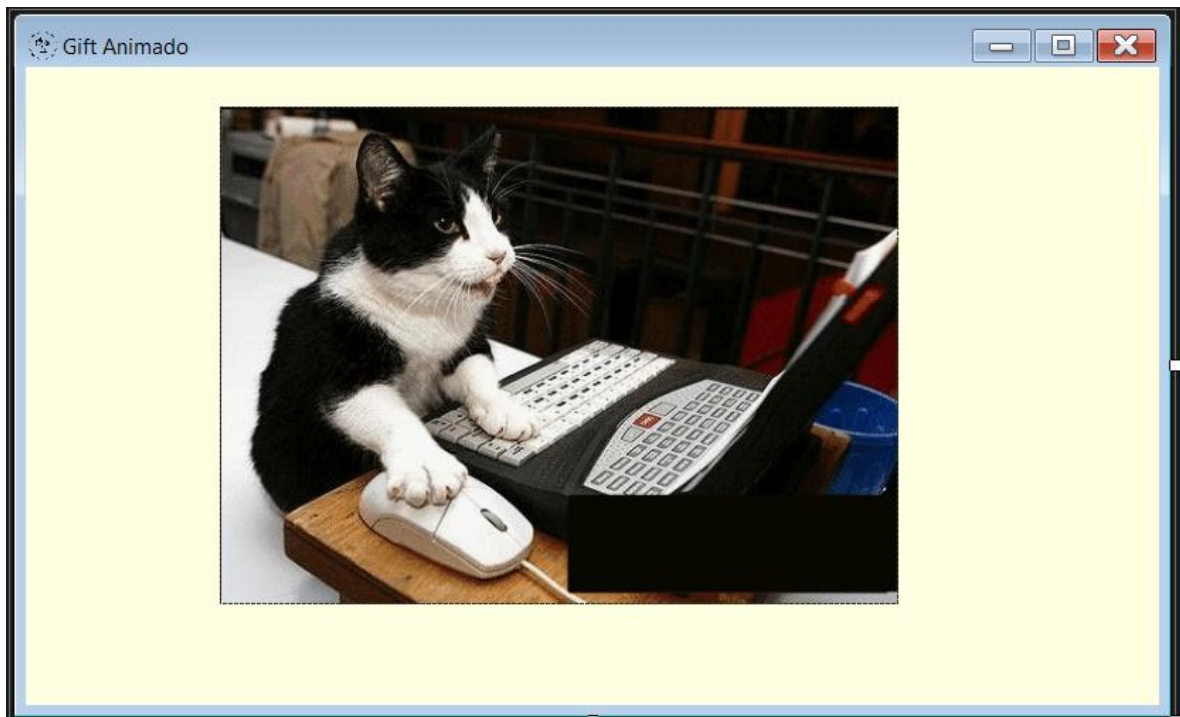
while

do...while

Salir



Actividad 1.



**Invertir Numero**

Escribe un Numero

Escribe un Numero

Escribe un Numero

Escribe un Numero

**Invertir**

**Salir**

N1 N2 N3 N4

**Invertir Numero**

Escribe un Numero

Escribe un Numero

Escribe un Numero

Escribe un Numero

**Invertir**

**Salir**

6 7 8 9

```
Form1.Designer.cs  Form1.cs [Diseño]
Practica 2  Practica_2.Form1  components

namespace Practica_2
{
    4 referencias
    partial class Form1
    {
        /// <summary>
        /// Required designer variable.
        /// </summary>
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;

        /// <summary>
        /// Clean up any resources being used.
        /// </summary>
        /// <param name="disposing">true if managed resources should be disposed; otherwise, false.</param>
        0 referencias
        protected override void Dispose(bool disposing)
        {
            if (disposing && (components != null))
            {
                components.Dispose();
            }
            base.Dispose(disposing);
        }

        Windows Form Designer generated code

        private Label label1;
        private Label label2;
        private Label label3;
        private Label label4;
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas. Línea: 1



Suma Numeros

Primer Numero

Segundo Numero

Sum =

SUMAR

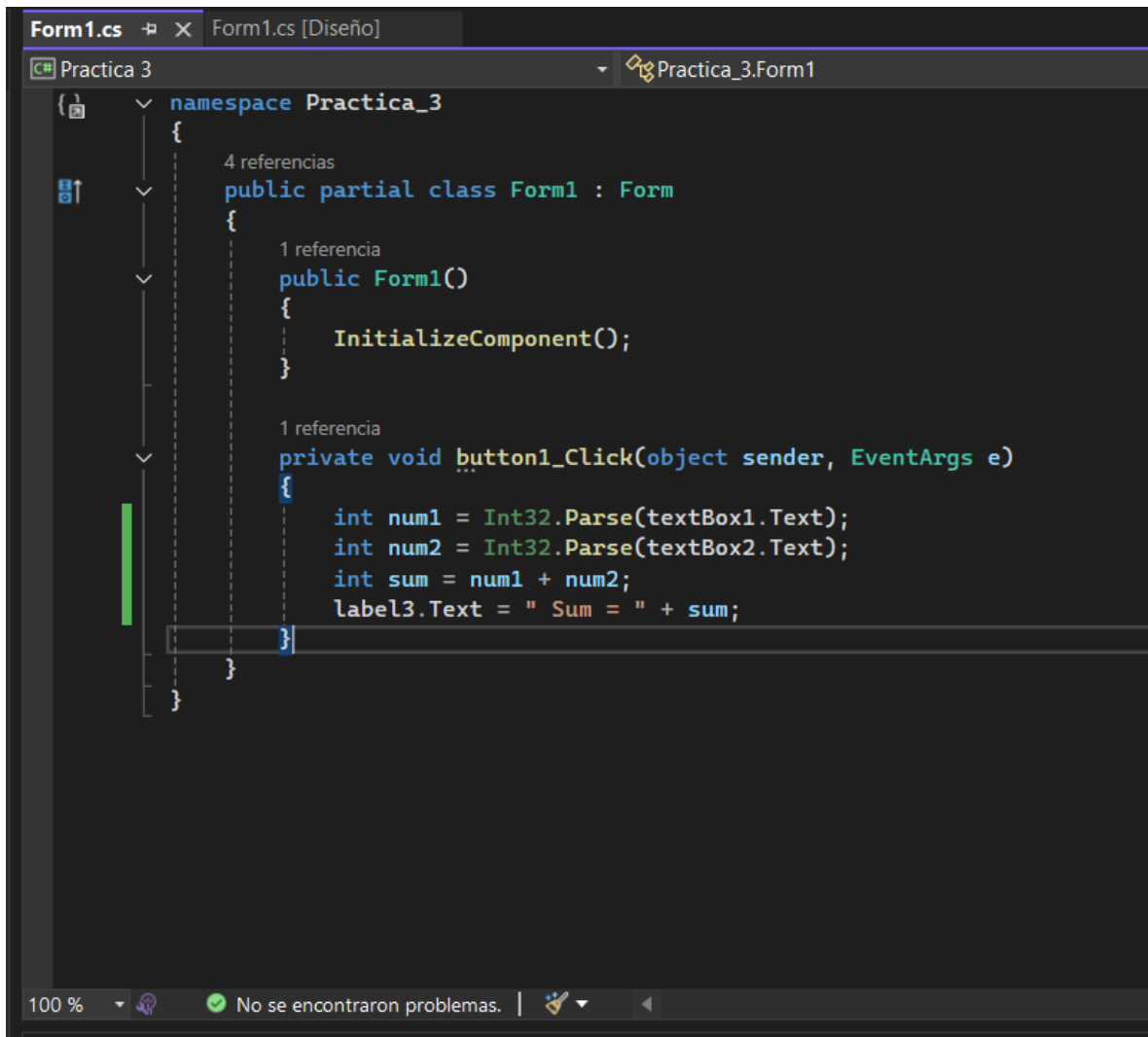
Suma Numeros

Primer Numero

Segundo Numero

Sum = 82

SUMAR



```
Form1.cs [Diseño]
Practica 3
Practica_3.Form1

namespace Practica_3
{
    4 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            int num1 = Int32.Parse(textBox1.Text);
            int num2 = Int32.Parse(textBox2.Text);
            int sum = num1 + num2;
            label3.Text = " Sum = " + sum;
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

**Introduce las dimensiones del cilindro**

Radio

Altura

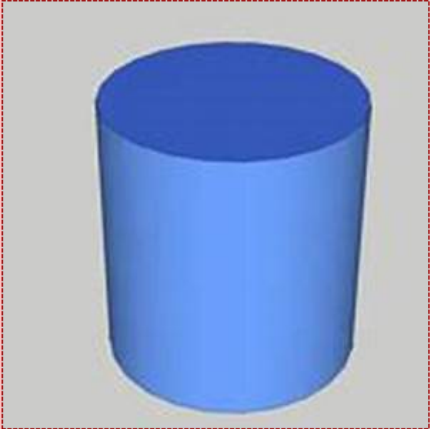
Calcular Borrarr Salir

Base area

Lateral area

Total area

Volumen



Form1

**Introduce las dimensiones del cilindro**

Radio

Altura

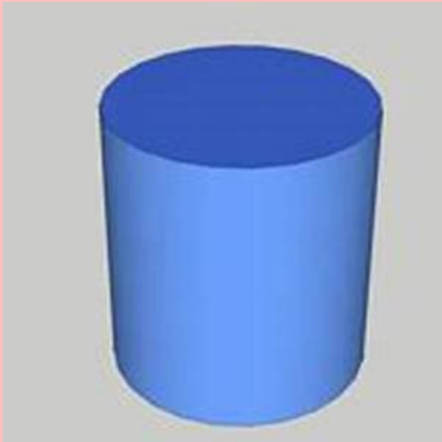
Calcular Borrarr Salir

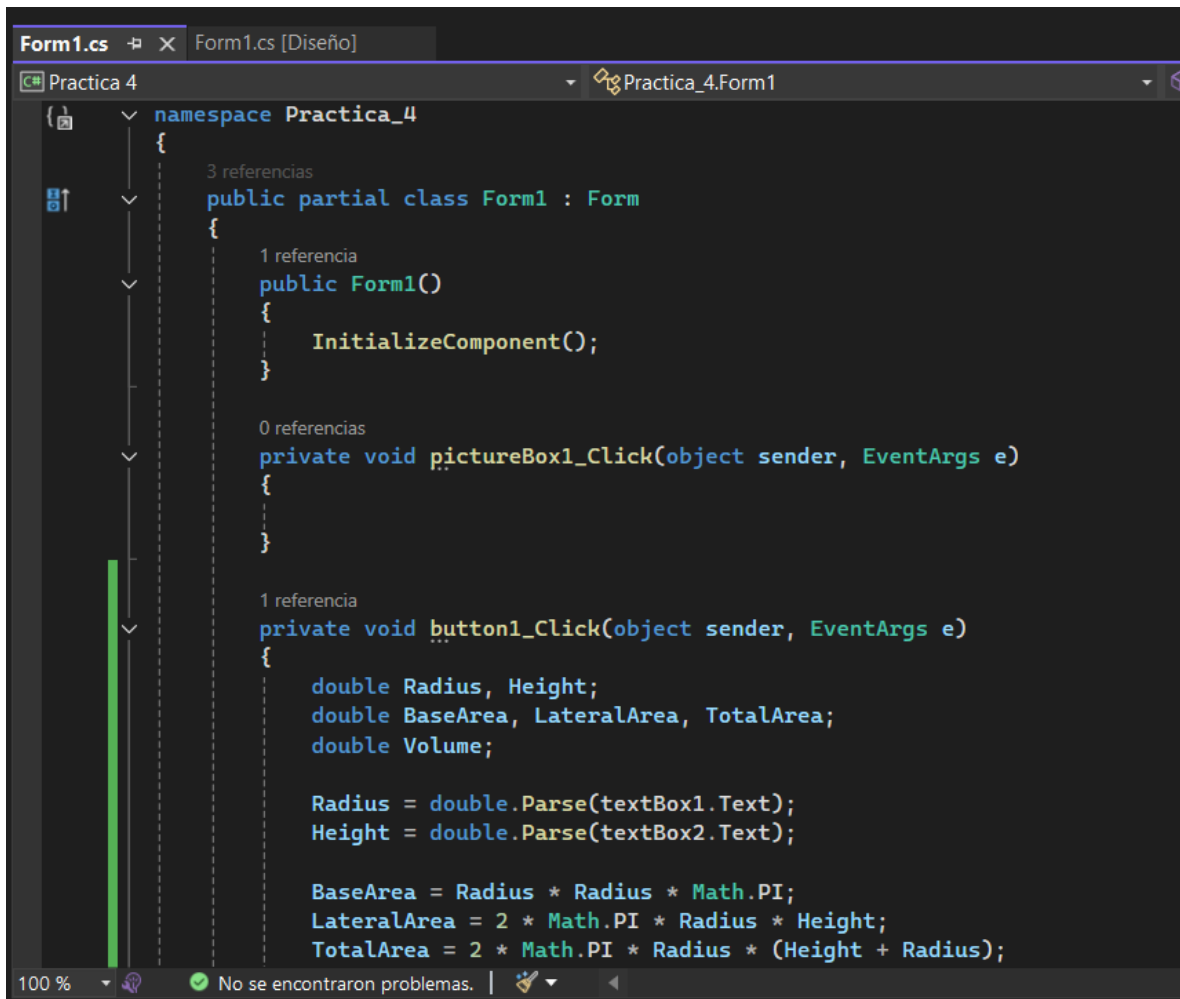
Base area

Lateral area

Total area

Volumen





```
Form1.cs [Diseño]
Practica 4
namespace Practica_4
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        0 referencias
        private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            double Radius, Height;
            double BaseArea, LateralArea, TotalArea;
            double Volume;

            Radius = double.Parse(textBox1.Text);
            Height = double.Parse(textBox2.Text);

            BaseArea = Radius * Radius * Math.PI;
            LateralArea = 2 * Math.PI * Radius * Height;
            TotalArea = 2 * Math.PI * Radius * (Height + Radius);
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

### Area Triangulo

Base

Altura

Area

Calcular

Form1

### Area Triangulo

Base

Altura

Area

Calcular

Form1.cs [Diseño]

Practica 5

Practica\_5.Form1

```
namespace Practica_5
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            float valor1 = float.Parse(textBox1.Text);
            float valor2 = float.Parse(textBox2.Text);
            float valor3 = valor1 * valor2 / 2;

            textBox3.Text = valor3.ToString();
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Conversiones

**Datos**

Ingresa Valor

**Operaciones de Conversion**

FAHRENHEIT CENTIGRADOS

BORRAR

**Resultado en Grados**

Equivalente en Grados

Conversiones

**Datos**

Fahrenheit

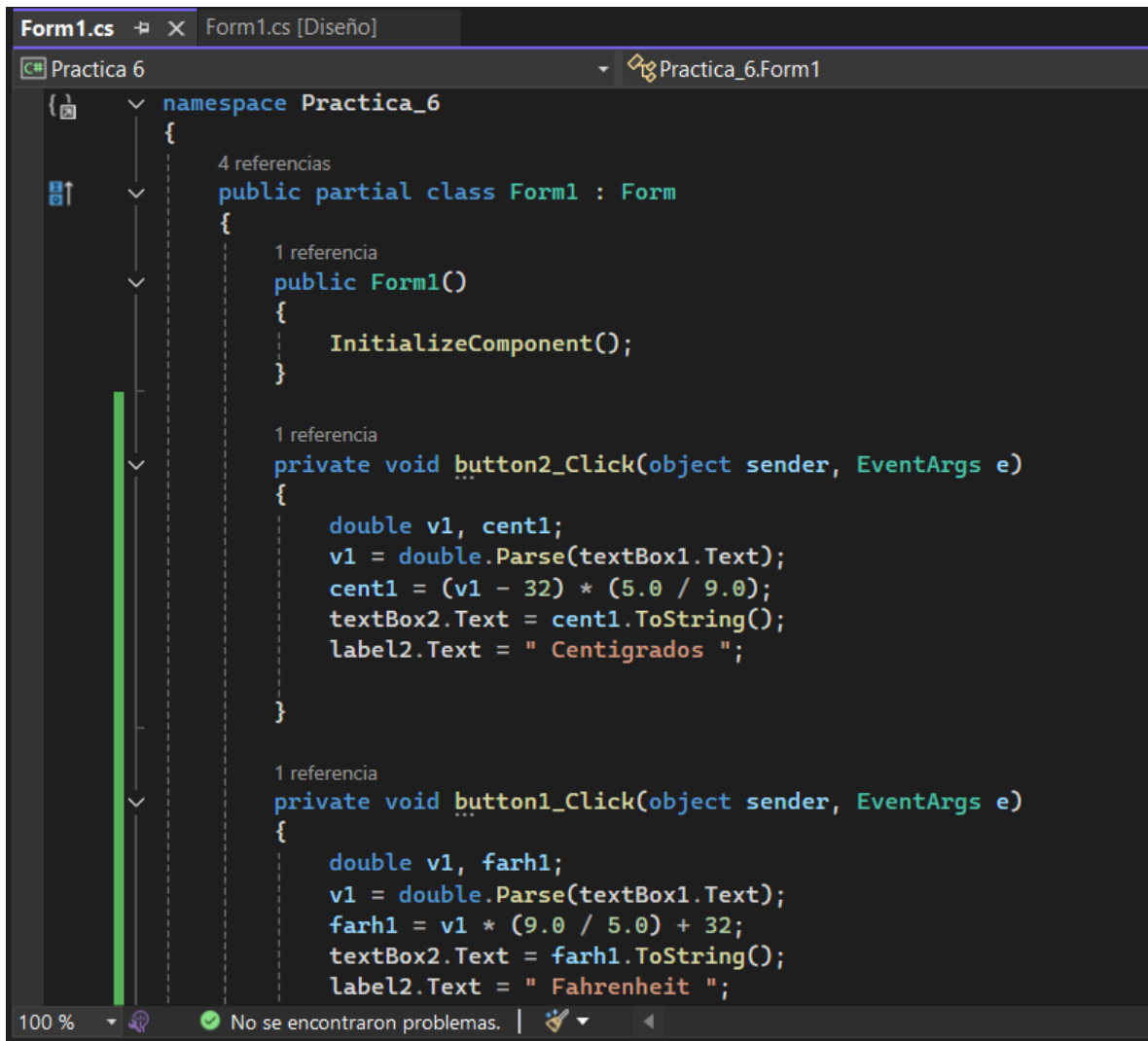
**Operaciones de Conversion**

FAHRENHEIT CENTIGRADOS

BORRAR

**Resultado en Grados**

Equivalente en Grados



```
Form1.cs [Diseño]
Practica 6
namespace Practica_6
{
    4 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            double v1, cent1;
            v1 = double.Parse(textBox1.Text);
            cent1 = (v1 - 32) * (5.0 / 9.0);
            textBox2.Text = cent1.ToString();
            label2.Text = " Centigrados ";
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            double v1, farh1;
            v1 = double.Parse(textBox1.Text);
            farh1 = v1 * (9.0 / 5.0) + 32;
            textBox2.Text = farh1.ToString();
            label2.Text = " Fahrenheit ";
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.



A screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window has a standard Windows title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main content area is light gray and contains the label "Calificacion" in bold black text. To the right of the label is an empty white text box. Below the text box is a gray button with the text "Decision" in bold black font.

A screenshot showing the "Form1" window with the text box containing the value "2". A modal dialog box is open on the right side of the screen. The dialog box has a title bar with a close button (X). The main text in the dialog is "REPROBADO" in bold black font. At the bottom of the dialog is a button labeled "Aceptar" in bold black font.

Form1.cs [Diseño]

Practica12

namespace Practica12

{

3 referencias

public partial class Form1 : Form

{

1 referencia

public Form1()

{

InitializeComponent();

}

1 referencia

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

double cal;

cal = double.Parse(textBox1.Text);

if (cal < 3.0) MessageBox.Show(" REPROBADO ");

}

}

100 %

No se encontraron problemas.

Form1

Dado como el sueldo  
de un trabajador, el programa  
aplica un aumento del 15%  
si el sueldo es inferior a 400000

Ingreso Sueldo

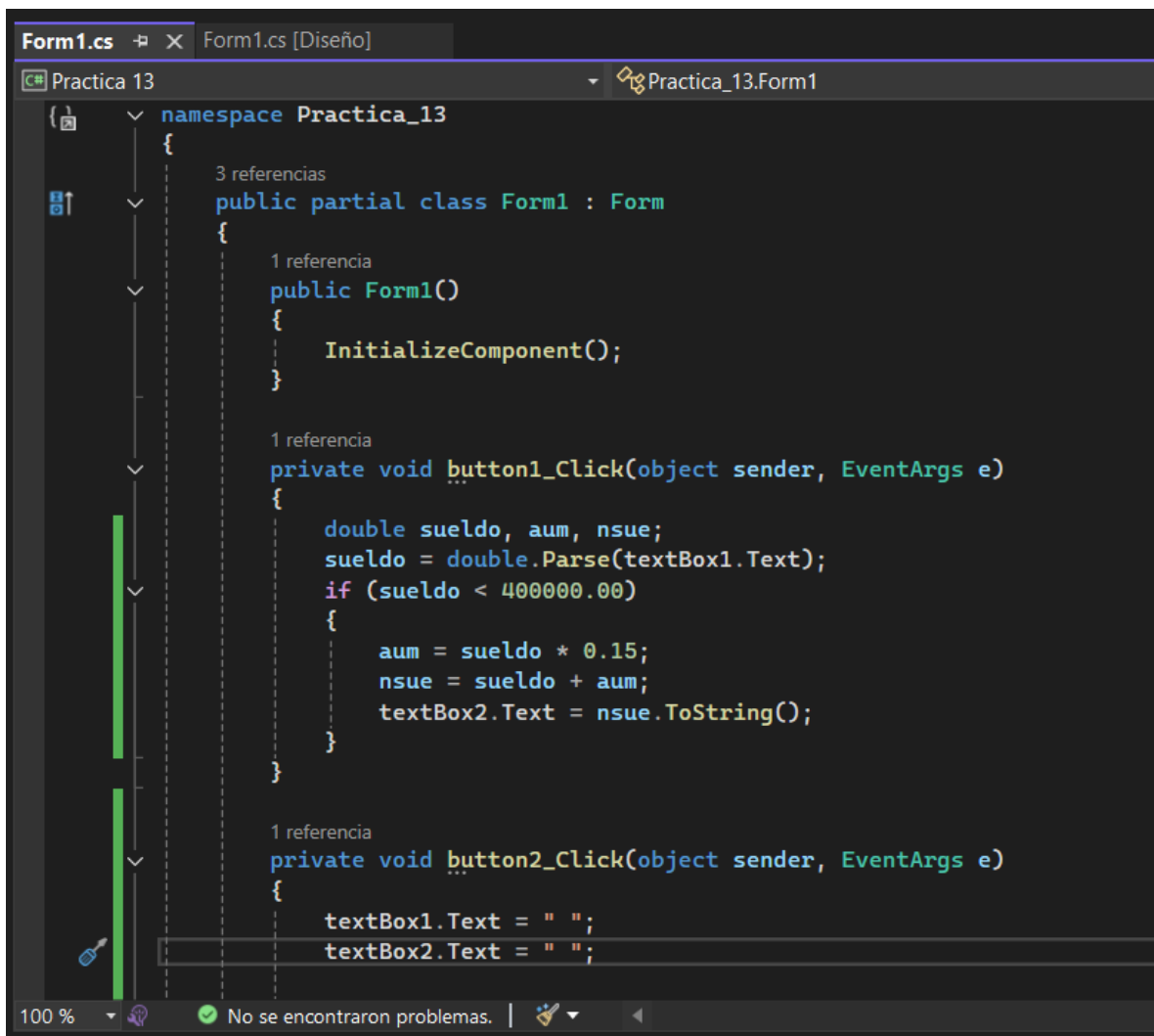
Nuevo Sueldo

Form1

Dado como el sueldo  
de un trabajador, el programa  
aplica un aumento del 15%  
si el sueldo es inferior a 400000

Ingreso Sueldo

Nuevo Sueldo



```
Form1.cs [Diseño]
Practica_13
namespace Practica_13
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            double sueldo, aum, nsue;
            sueldo = double.Parse(textBox1.Text);
            if (sueldo < 400000.00)
            {
                aum = sueldo * 0.15;
                nsue = sueldo + aum;
                textBox2.Text = nsue.ToString();
            }
        }

        1 referencia
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            textBox1.Text = " ";
            textBox2.Text = " ";
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

Calificacion

Decision

Form1

Calificacion 5

Decision

APROBADO

Aceptar

Form1.cs [Diseño] | Practica\_14 | Practica\_14.Form1

```
namespace Practica_14
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
        {
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            double cal;
            cal = double.Parse(textBox1.Text);
            if (cal < 3.00) MessageBox.Show(" REPROBADO ");
            else MessageBox.Show(" APROBADO ");
        }
    }
}
```

100 % | No se encontraron problemas.

Form1

Dado como dato del sueldo de un trabajador, el programa aplica un aumento del 15% si el sueldo es inferior a 400000

Ingreso Sueldo

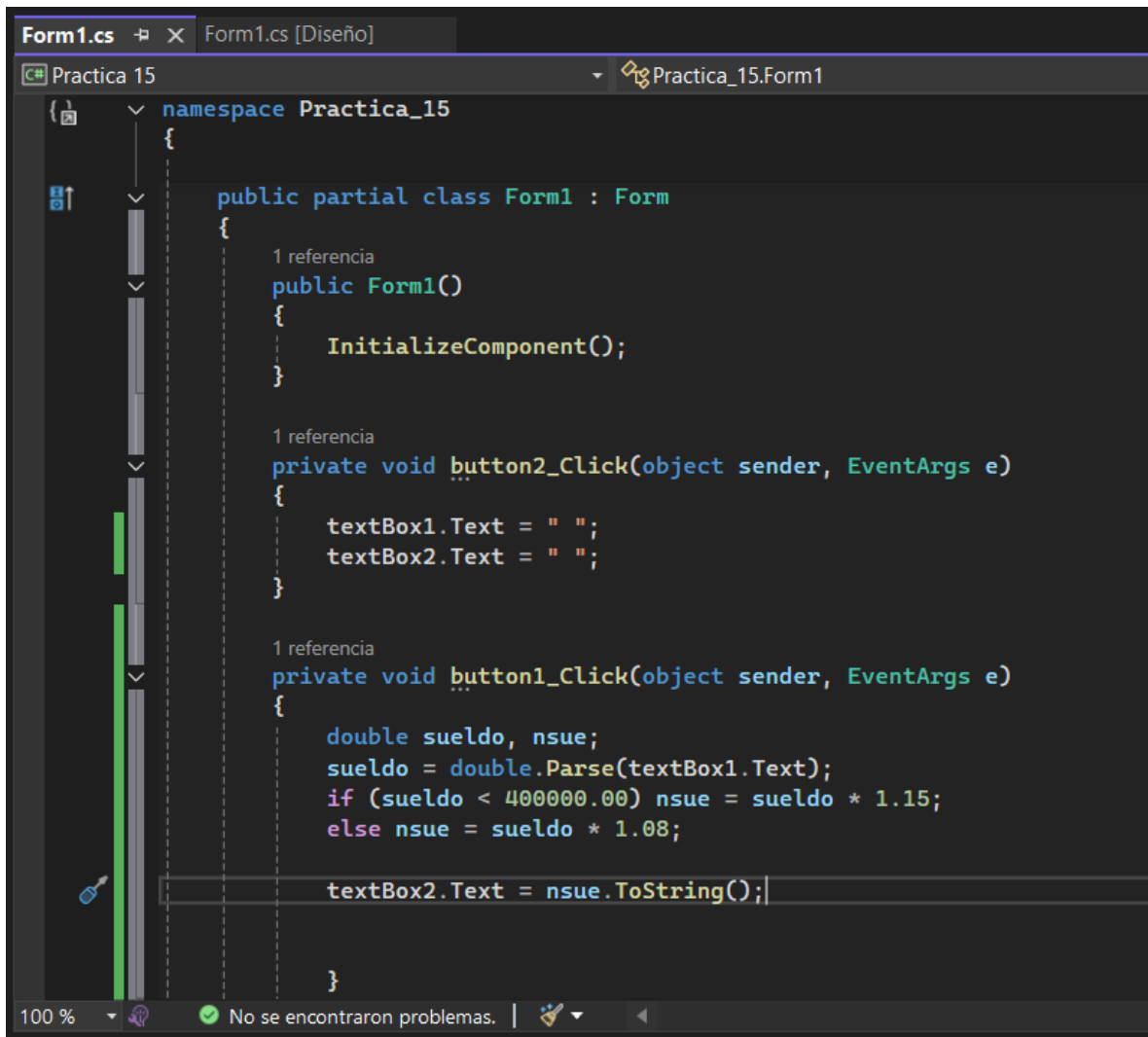
Nuevo Sueldo

Form1

Dado como dato del sueldo de un trabajador, el programa aplica un aumento del 15% si el sueldo es inferior a 400000

Ingreso Sueldo

Nuevo Sueldo



```
Form1.cs [Diseño]
Practica 15
namespace Practica_15
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

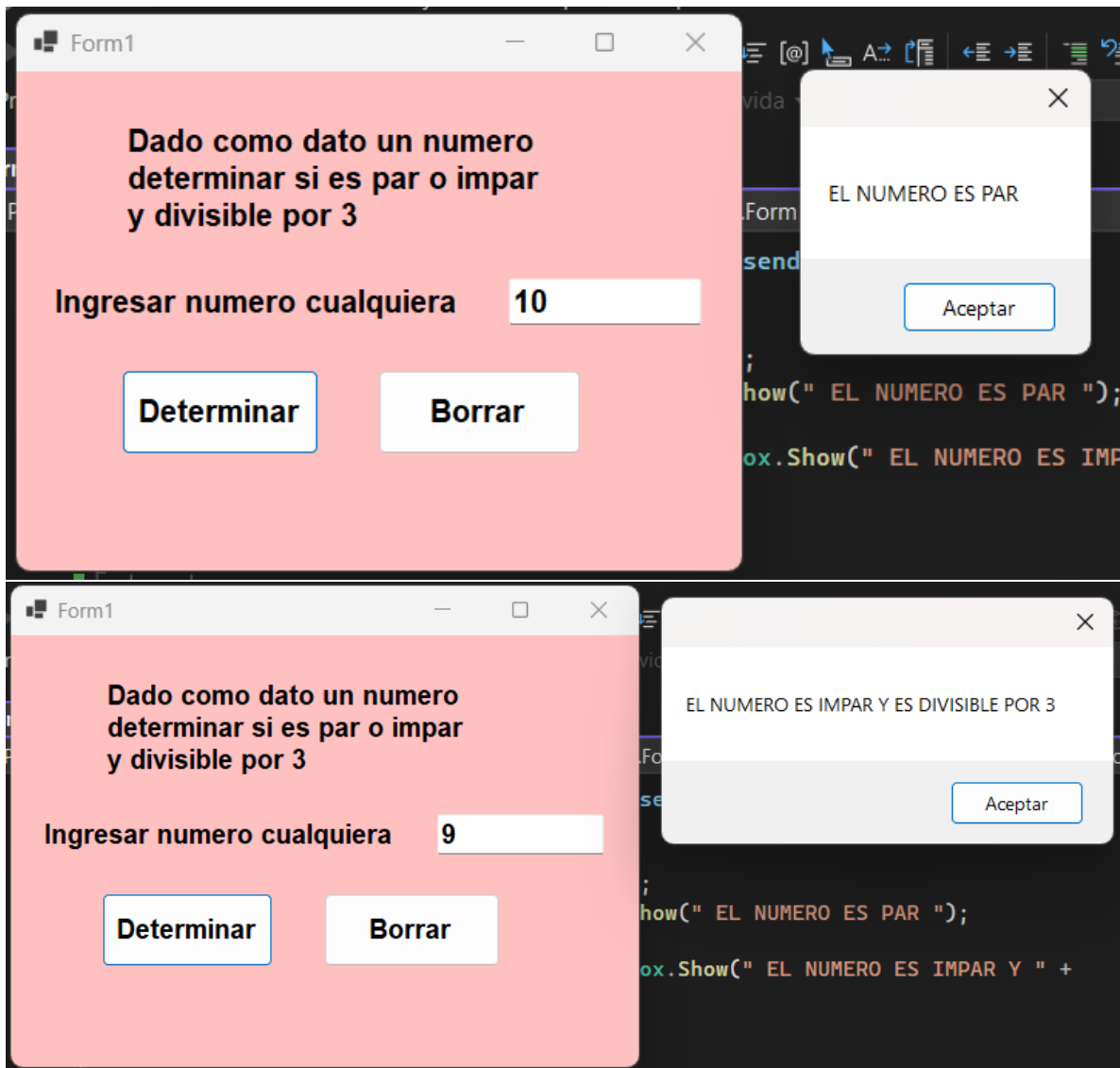
        1 referencia
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            textBox1.Text = " ";
            textBox2.Text = " ";
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            double sueldo, nsue;
            sueldo = double.Parse(textBox1.Text);
            if (sueldo < 400000.00) nsue = sueldo * 1.15;
            else nsue = sueldo * 1.08;

            textBox2.Text = nsue.ToString();
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.





```
Form1.cs [Diseño]
Practica 16
namespace Practica_16
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            int num;
            num = int.Parse(textBox1.Text);
            if (num % 2 == 0) MessageBox.Show(" EL NUMERO ES PAR ");
            else
                if (num % 3 == 0) MessageBox.Show(" EL NUMERO ES IMPAR Y " +
                    "ES DIVISIBLE POR 3");
        }

        1 referencia
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            textBox1.Text = " ";
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

Dado como dato un numero  
determinar si es par o impar  
y divisible por 3

Ingresa numero cualquiera

Form1

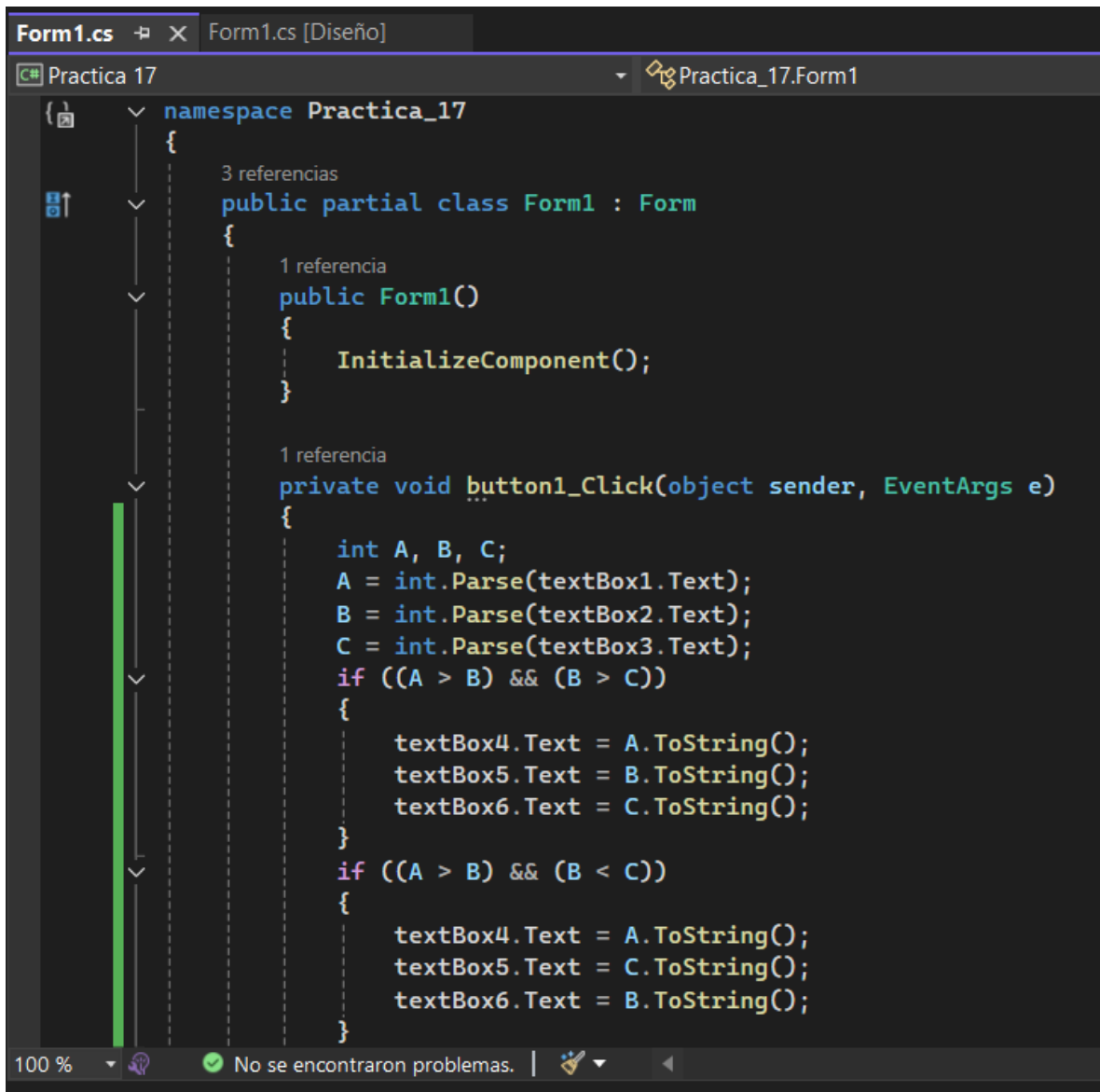
Ordenar 3 numeros de mayor a menor

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
A	B	C
<input type="button" value="Ordenar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>	<input type="button" value="Salir"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Form1

Ordenar 3 numeros de mayor a menor

5 <input type="text"/>	7 <input type="text"/>	9 <input type="text"/>
A	B	C
<input type="button" value="Ordenar"/>	<input type="button" value="Borrar"/>	<input type="button" value="Salir"/>
9 <input type="text"/>	7 <input type="text"/>	5 <input type="text"/>



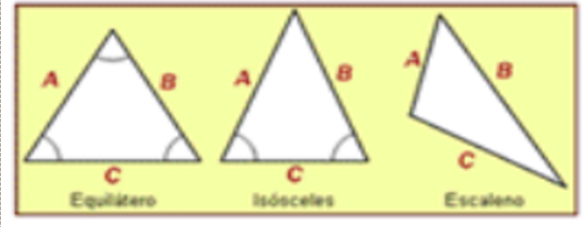
```
Form1.cs [Diseño]
Practica 17
namespace Practica_17
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            int A, B, C;
            A = int.Parse(textBox1.Text);
            B = int.Parse(textBox2.Text);
            C = int.Parse(textBox3.Text);
            if ((A > B) && (B > C))
            {
                textBox4.Text = A.ToString();
                textBox5.Text = B.ToString();
                textBox6.Text = C.ToString();
            }
            if ((A > B) && (B < C))
            {
                textBox4.Text = A.ToString();
                textBox5.Text = C.ToString();
                textBox6.Text = B.ToString();
            }
        }
    }
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

Diagrama que pide los 3 lados de un triangulo y diga si es equilatero, isocoles o escaleno



Longitud lado A

Longitud lado B

Longitud lado C

Decision

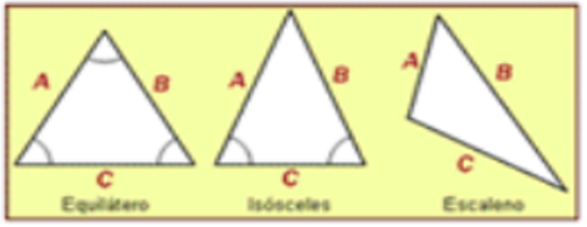
Tipo Triangulo

```

graph TD
    INICIO([INICIO]) --> Introducir[Introducir A, B y C]
    Introducir --> Dec1{A=B y B=C}
    Dec1 -- si --> Equilatero[Equilátero]
    Dec1 -- no --> Dec2{A=B ó A=C  
ó B=C}
    Dec2 -- si --> Isosceles[Isósceles]
    Dec2 -- no --> Escaleno[Escaleno]
    Equilatero --> FIN([FIN])
    Isosceles --> FIN
    Escaleno --> FIN
  
```

Form1

Diagrama que pide los 3 lados de un triangulo y diga si es equilatero, isocoles o escaleno



Longitud lado A

Longitud lado B

Longitud lado C

Decision

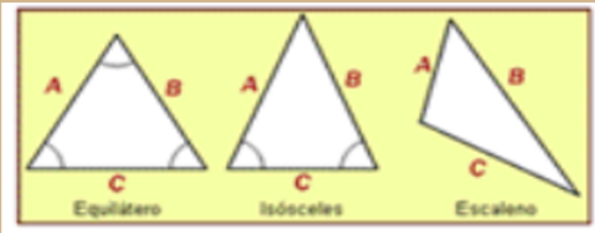
Tipo Triangulo

```

graph TD
    INICIO([INICIO]) --> Introducir[Introducir A, B y C]
    Introducir --> Dec1{A=B y B=C}
    Dec1 -- si --> Equilatero[Equilátero]
    Dec1 -- no --> Dec2{A=B ó A=C  
ó B=C}
    Dec2 -- si --> Isosceles[Isósceles]
    Dec2 -- no --> Escaleno[Escaleno]
    Equilatero --> FIN([FIN])
    Isosceles --> FIN
    Escaleno --> FIN
  
```

Form1

Diagrama que pide los 3 lados de un triangulo y diga si es equilatero, isoceles o escaleno



Longitud lado A

Longitud lado B

Longitud lado C

Decision

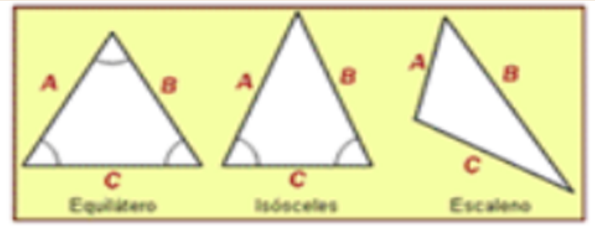
Tipo Triangulo

```

graph TD
    INICIO([INICIO]) --> Introducir[Introducir A, B y C]
    Introducir --> Cond1{A=B y B=C}
    Cond1 -- si --> Equilatero[Equilátero]
    Cond1 -- no --> Cond2{A=B ó A=C  
ó B=C}
    Cond2 -- si --> Isosceles[Isósceles]
    Cond2 -- no --> Escaleno[Escaleno]
    Equilatero --> FIN([FIN])
    Isosceles --> FIN
    Escaleno --> FIN
  
```

Form1

Diagrama que pide los 3 lados de un triangulo y diga si es equilatero, isoceles o escaleno



Longitud lado A

Longitud lado B

Longitud lado C

Decision

Tipo Triangulo

```

graph TD
    INICIO([INICIO]) --> Introducir[Introducir A, B y C]
    Introducir --> Cond1{A=B y B=C}
    Cond1 -- si --> Equilatero[Equilátero]
    Cond1 -- no --> Cond2{A=B ó A=C  
ó B=C}
    Cond2 -- si --> Isosceles[Isósceles]
    Cond2 -- no --> Escaleno[Escaleno]
    Equilatero --> FIN([FIN])
    Isosceles --> FIN
    Escaleno --> FIN
  
```

```
Form1.cs [Diseño]
Practica 18
Practica_18.Form1

{
    InitializeComponent();
}

1 referencia
private void label5_Click(object sender, EventArgs e)
{
}

1 referencia
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    double lado1, lado2, lado3;
    lado1 = double.Parse(textBox1.Text);
    lado2 = double.Parse(textBox2.Text);
    lado3 = double.Parse(textBox3.Text);
    if ((lado1 == lado2) && (lado2 == lado3))
        textBox4.Text = "Equilatero";
    else
        if ((lado1 == lado2) || (lado1 == lado3) || (lado2 == lado3))
            textBox4.Text = "Isosceles";
        else textBox4.Text = "Escaleno";
}

1 referencia
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text = "";
    textBox2.Text = " ";
}
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

Calificacion aprobatoria o reprobatoria

Materia 1  Materia 3

Materia 2  Materia 4

**Determinar** **Borrar** **Salir**

Conclusion

Form1

Calificacion aprobatoria o reprobatoria

Materia 1  Materia 3

Materia 2  Materia 4

**Determinar** **Borrar** **Salir**

Conclusion



Form1

**Calificacion aprobatoria o reprobatoria**

Materia 1  Materia 3

Materia 2  Materia 4

Conclusion

```

Form1.cs*  Form1.cs [Diseño]*
Practica 19  Practica_19.Form1
namespace Practica_19
{
    3 referencias
    public partial class Form1 : Form
    {
        1 referencia
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 referencia
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            textBox1.Text = " ";
            textBox2.Text = " ";
            textBox3.Text = " ";
            textBox4.Text = " ";
            textBox5.Text = " ";
        }

        1 referencia
        private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            Application.Exit();
        }

        1 referencia
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
    
```

100 % No se encontraron problemas.

Form1

**Se determinara si eres adulto, niño, adolescente,  
adulto o adulto mayor segun tu edad**

**Ingresa tu edad**

**Determinar** **Borrar** **Salir**

**Conclusion**

Form1

Se determinara si eres adulto, niño, adolescente, adulto o adulto mayor segun tu edad

Ingresa tu edad

Conclusion

Form1

Se determinara si eres adulto, niño, adolescente, adulto o adulto mayor segun tu edad

Ingresa tu edad

Conclusion

Form1

Se determinara si eres adulto, niño, adolescente, adulto o adulto mayor segun tu edad

Ingresa tu edad

Conclusion

Form1

Se determinara si eres adulto, niño, adolescente, adulto o adulto mayor segun tu edad

Ingresa tu edad

Conclusion

