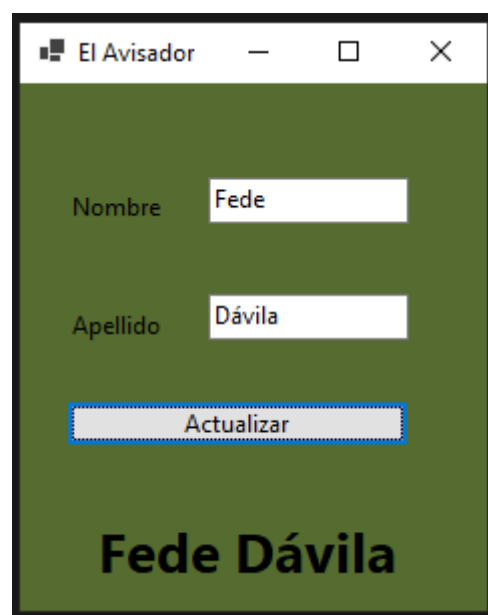
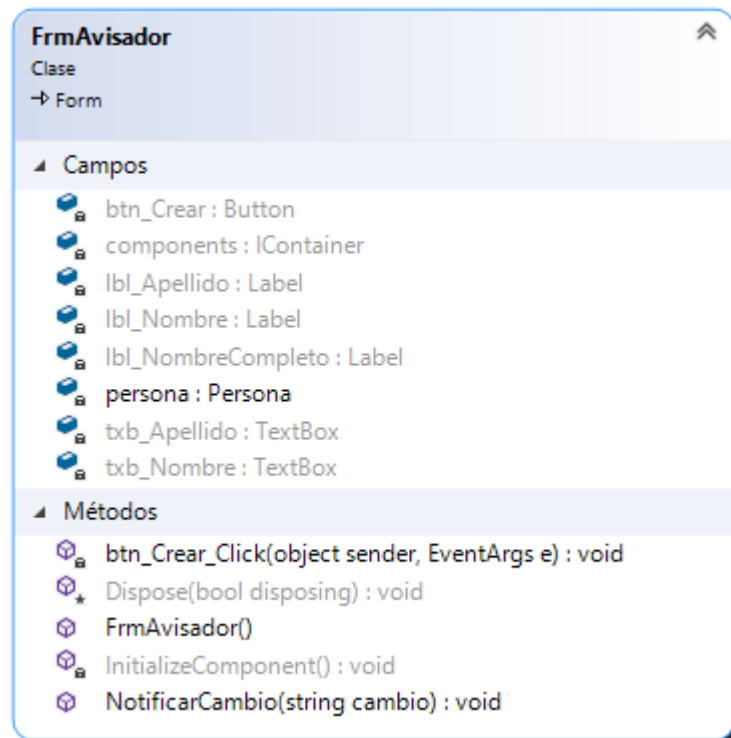


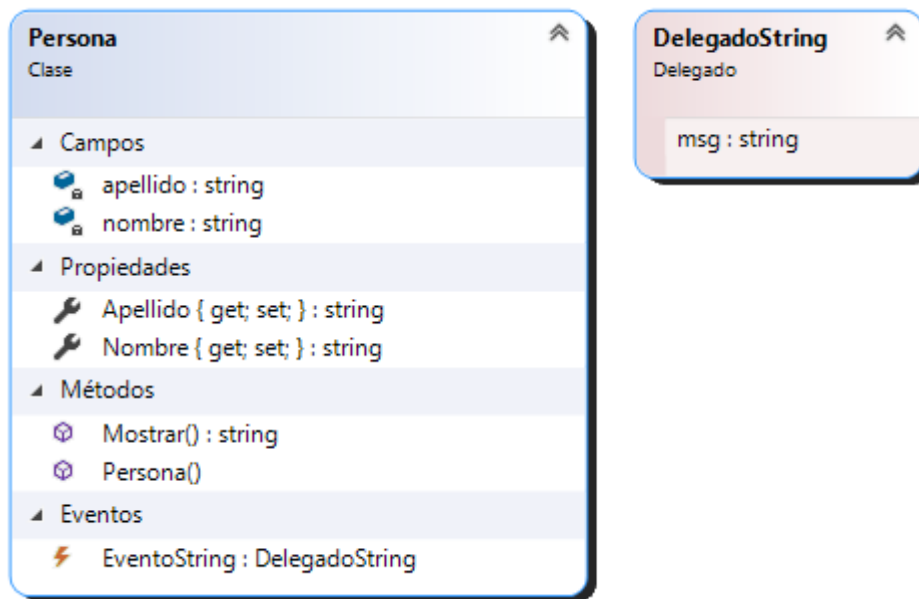
Ejercicio I01 - Avísame si cambia

Consigna

1. Crear un formulario con dos `TextBox`, tres `Label` y un `Button`.



2. Crear la clase **Persona** a partir del siguiente diagrama de clases:



Clase **Persona**:

- El método **Mostrar** deberá retornar un **string** con el nombre y el apellido de la persona.
- Dentro del mismo namespace de la clase **Persona** se deberá declarar un delegado llamado **DelegadoString** el cual recibirá en su firma un **string** y retornará **void**.

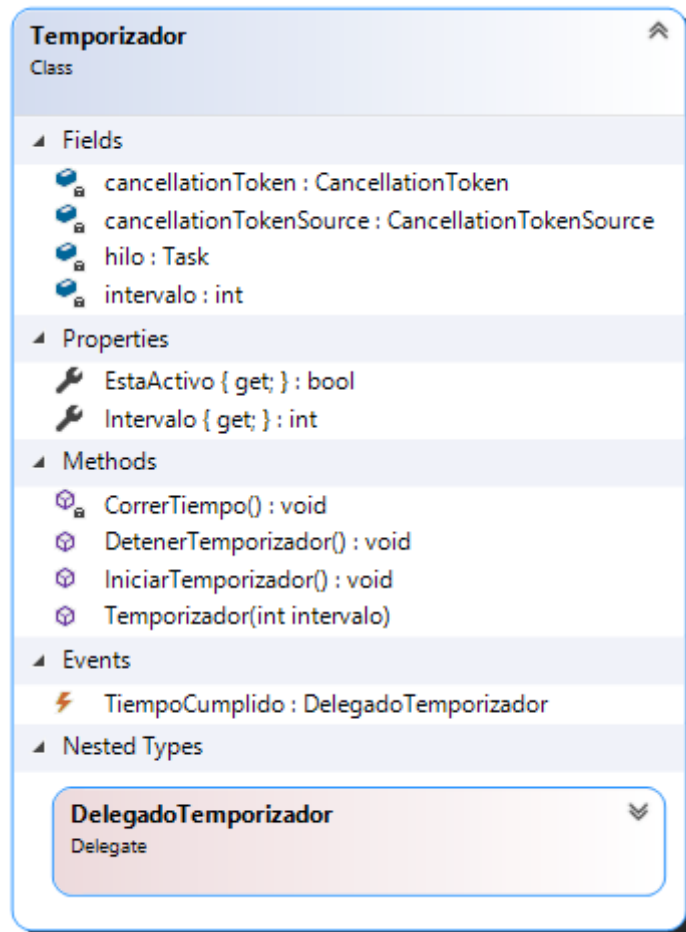
Clase **FrmAvisador**

- Tendrá un atributo privado de tipo **Persona**.
- El método de clase **NotificarCambio** recibirá un mensaje de tipo **string** como único parámetro y deberá mostrar al usuario el mensaje recibido mediante un **MessageBox**.
 - En el evento **Click** asociado al botón del formulario se deberá:
 - Si la persona del formulario aún no fue instanciada, se deberá instanciar a partir del nombre y apellido obtenidos en los **TextBox** del formulario, cambiar el texto "Crear" del botón por "Actualizar". Utilizar las propiedades para informar que se han modificado tanto nombre como apellido.
 - Si la persona del formulario ya se encuentra instanciada, actualizar los datos.
 - En ambos casos se deberá mostrar en nombre completo en el **lbl_NombreCompleto** usando el método **Mostrar**.

Ejercicio C01 - Temporizador

Consigna

1. Partir del ejercicio [El relojero](#) y agregar la clase **Temporizador**, debiendo lograr una funcionalidad similar a la clase **Timer**.



- La propiedad **Activo** retornará **true** si el hilo está activo.
- La propiedad **Intervalo** retornará el intervalo de tiempo del temporizador y permitirá modificarlo.
- Si se llama al método **IniciarTemporizador**, se iniciará el hilo, siempre y cuando no esté activo.
- Si se llama al método **DetenerTemporizador**, se detendrá el hilo, siempre y cuando esté activo.
- El intervalo de tiempo determinará cada cuanto tiempo en milisegundos se lanzará el evento.

- El método **CorrerTiempo** será el encargado de hacer la demora y lanzar el evento **TiempoCumplido**.
- 2. Implementar **Temporizador** en el formulario del ejercicio anterior, iniciando el reloj en el manejador del evento **Load** usando solamente la clase **Temporizador**.
- 3. Agregar un botón "*Iniciar Reloj*" y otro "*Detener Reloj*".
 - Al presionar "*Detener Reloj*" se deberá detener el temporizador y el reloj deberá quedar pausado.
 - Al presionar "*Iniciar Reloj*" se deberá reiniciar el reloj, siempre que se encuentre detenido.
- 4. Hacer todas las pruebas necesarias para asegurar que la solución funciona correctamente.

