|  |
| --- |
| Esse projeto irá tratar do volume final de um líquido que se encontra em um recipiente. Porém, nesse ensaio o liquido terá a influência da pressão e da temperatura o que fará com que o liquido em questão adquira um volume maior até chegar ao ponto de uma explosão.  **O aluno conta com o layout pronto para desenvolvido em C# para dar continuidade ao projeto**. Para tanto, deverá obedecer aos requisitos abaixo: |
| 1. (0,5 ponto) Quando o form for carregado, deverá definir o valor 1 para a variável que controlará a animação. Também os botões limpar e calcular deverão estar inibidos e finalmente o foco deve estar direcionado para a caixa que receberá a temperatura. FEITO 2. (0,5 ponto) O botão limpar deverá ser exibida uma caixa de diálogo. Caso a resposta seja sim deve limpar todos os dados de entrada e saída, inibir os botões e deixar o foco na temperatura. Se a resposta for não a caixa de diálogo será cancelada. FEITO 3. (0,5 ponto) O ícone fechar quando acionado, deverá exibir uma caixa de diálogo, caso a resposta for sim deve encerrar o projeto. Se a resposta for não deve cancelar a ação. FEITO 4. (0,5 ponto) No topo do layout deve ser exibido a data e a hora corrente e atualizada dinamicamente. FEITO 5. (0,5 ponto) A animação deve ocorrer de forma contínua sem interrupção. Para ter acesso as imagens as mesmas se encontra no seu projeto numa pasta denominada IMAGENS e colocadas no local apropriado. FEITO 6. (1,0 ponto) Deve ser feita uma rotina que consista o recebimento dos dados permitindo que os mesmo só possa ser: valores numéricos no intervalo fechado de 0 a 9, pode ser usado ainda sinal negativo, virgula e o backspace. Lembrando que isso deve ser aplicado aos dados de entrada. FEITO 7. (1,0 ponto) Deve ser validado os dados de entrada garantindo seu conteúdo. Caso haja algum valor indevido deve ser exibido uma caixa de diálogo exibindo a ocorrência de erro e consequentemente limpando o campo e direcionando o foco para o referido local. FEITO 8. (1,5 ponto) No fornecimento da pressão deve ocorrer a ativação dos botões. Porém, se o dado for apagado o botão deverá ser desabilitado. FEITO 9. (2,0 ponto) O botão calcular deve responder pela geração de uma tabela criada no objeto Listbox com cinco valores, isto é, exibindo a temperatura e seu volme. Lembrando que a temperatura deve variar de dois em dois graus. Caso ocorra algum tipo de erro no procedimento deverá ser exibida uma caixa de diálogo, abortando a operação. Para efeutar o cálculo em questão temos a seguinte sentença: |