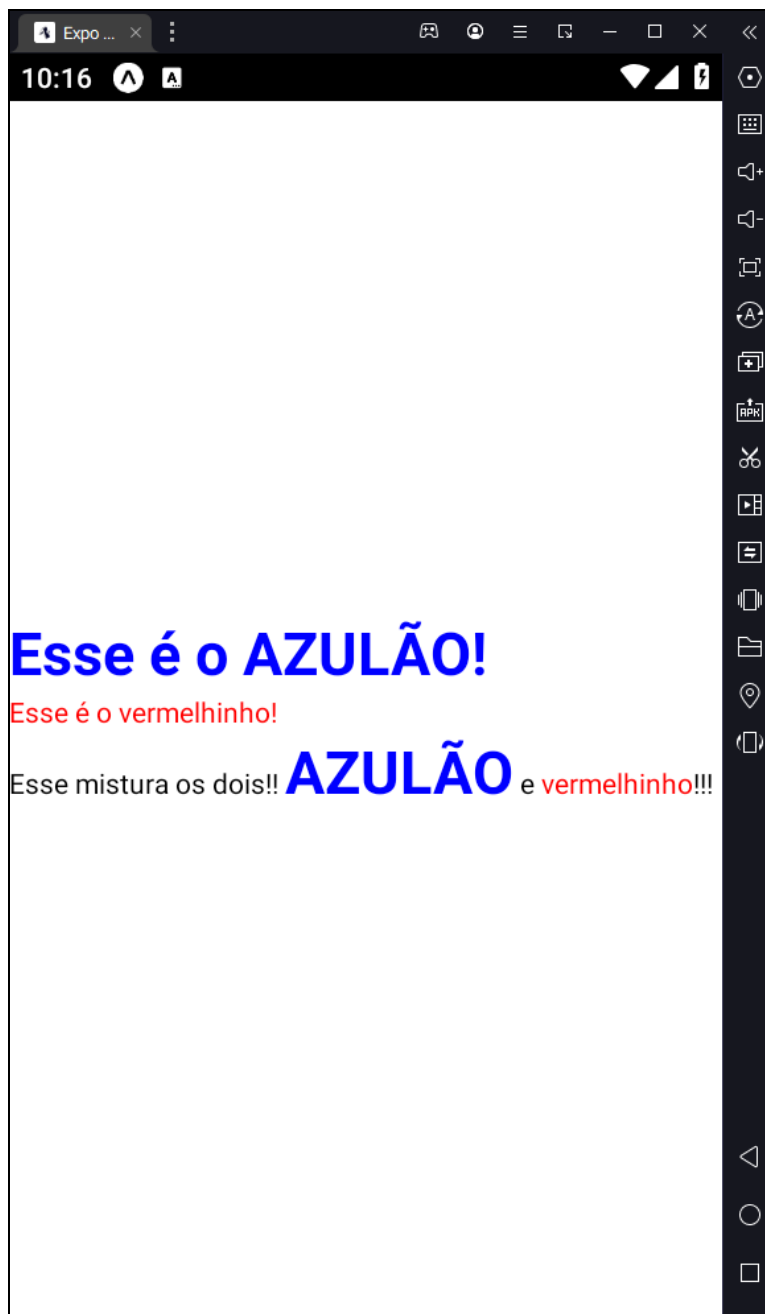
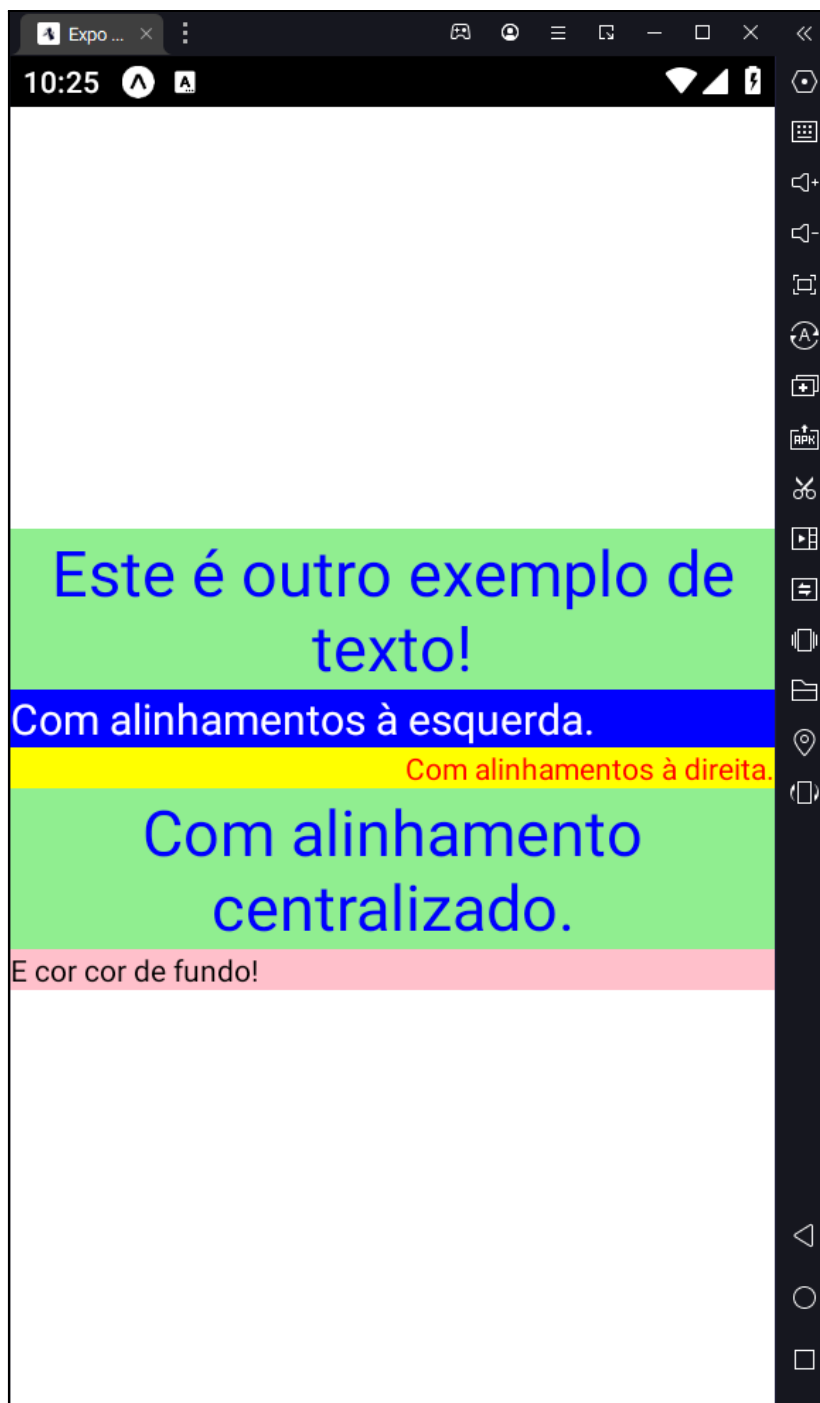


Lista de Exercícios 03 - Componentes da Interface

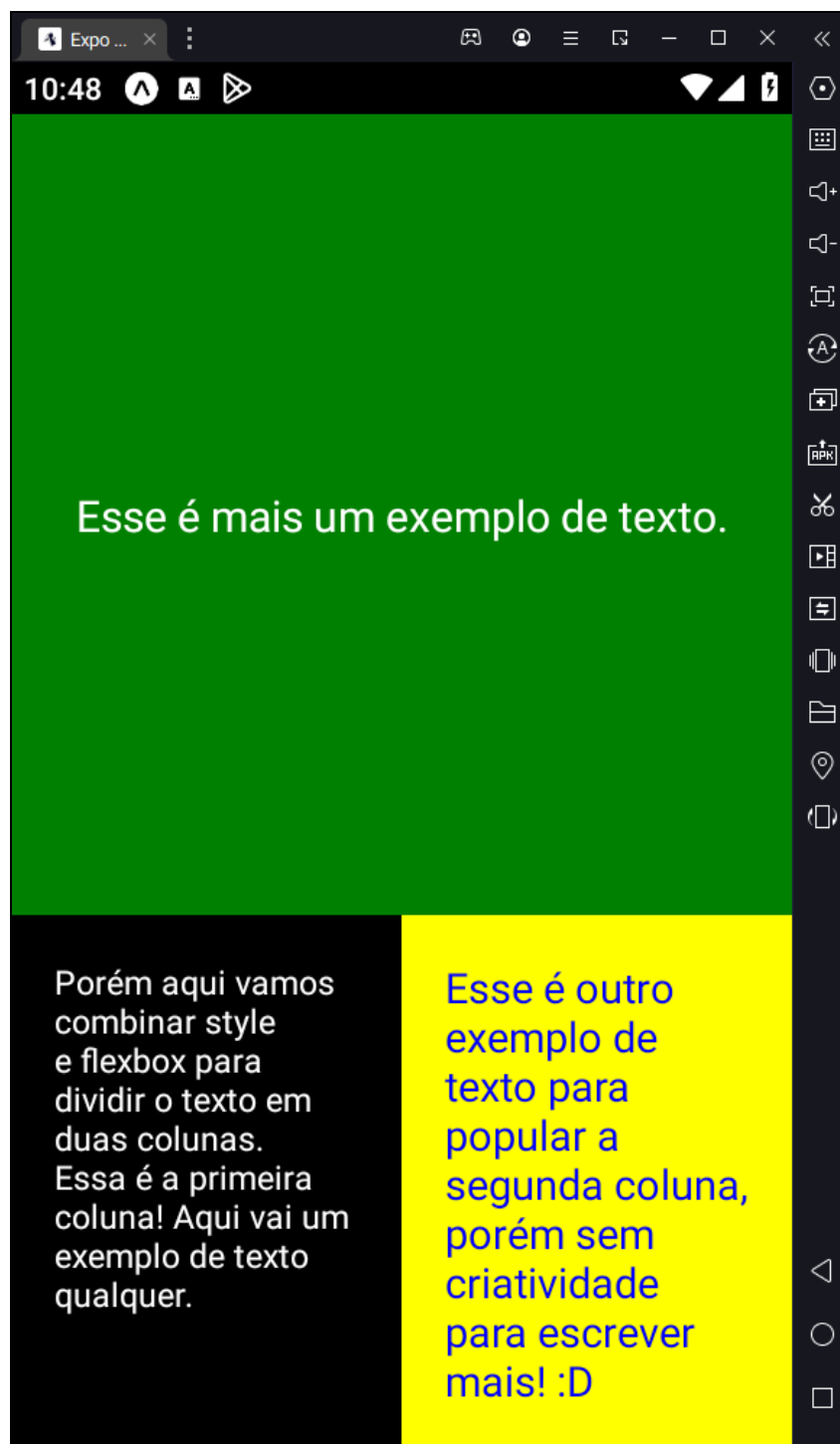
1) Implemente o aplicativo apresentado abaixo.



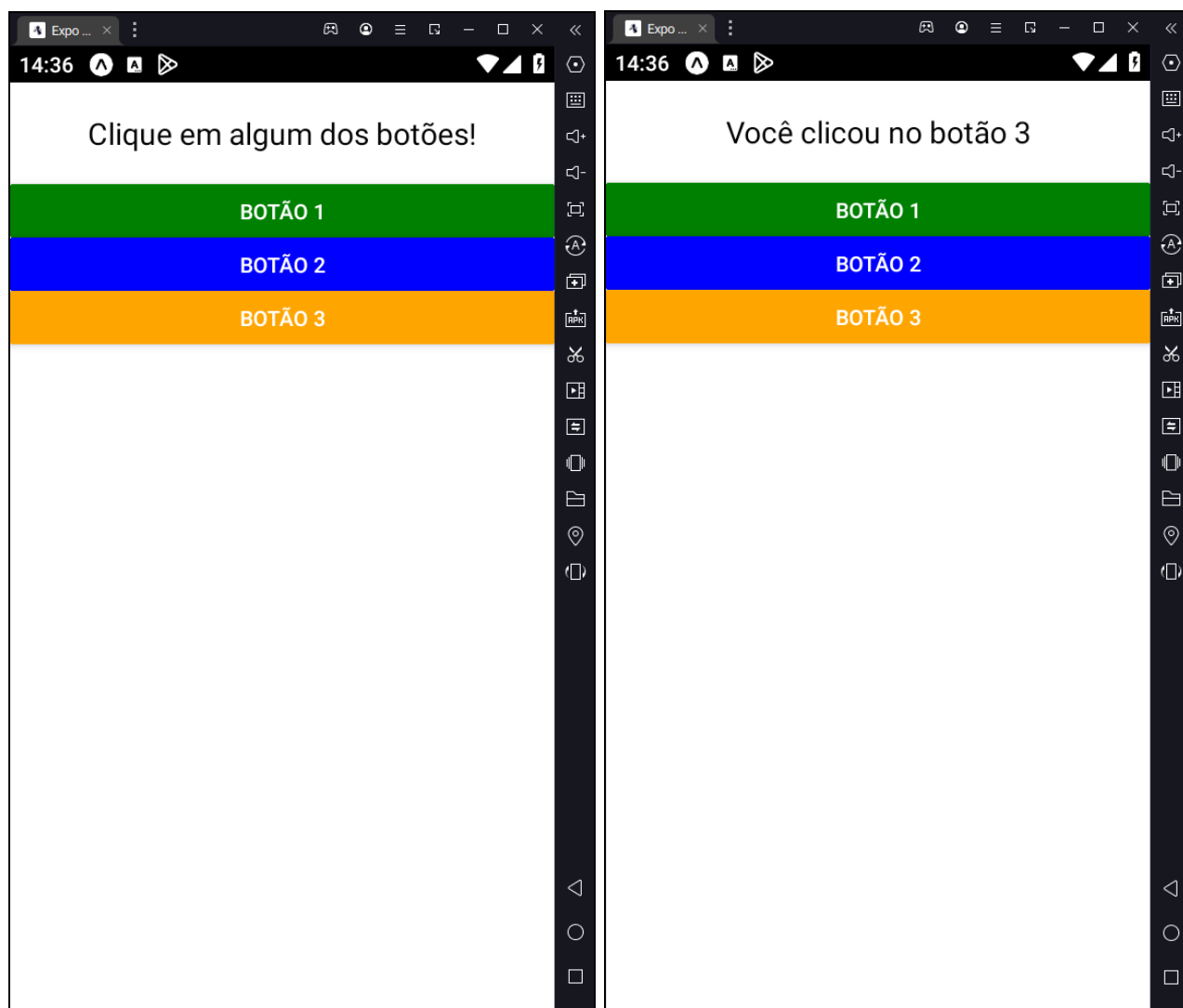
2) Implemente o aplicativo apresentado abaixo.



3) Implemente o aplicativo apresentado abaixo.

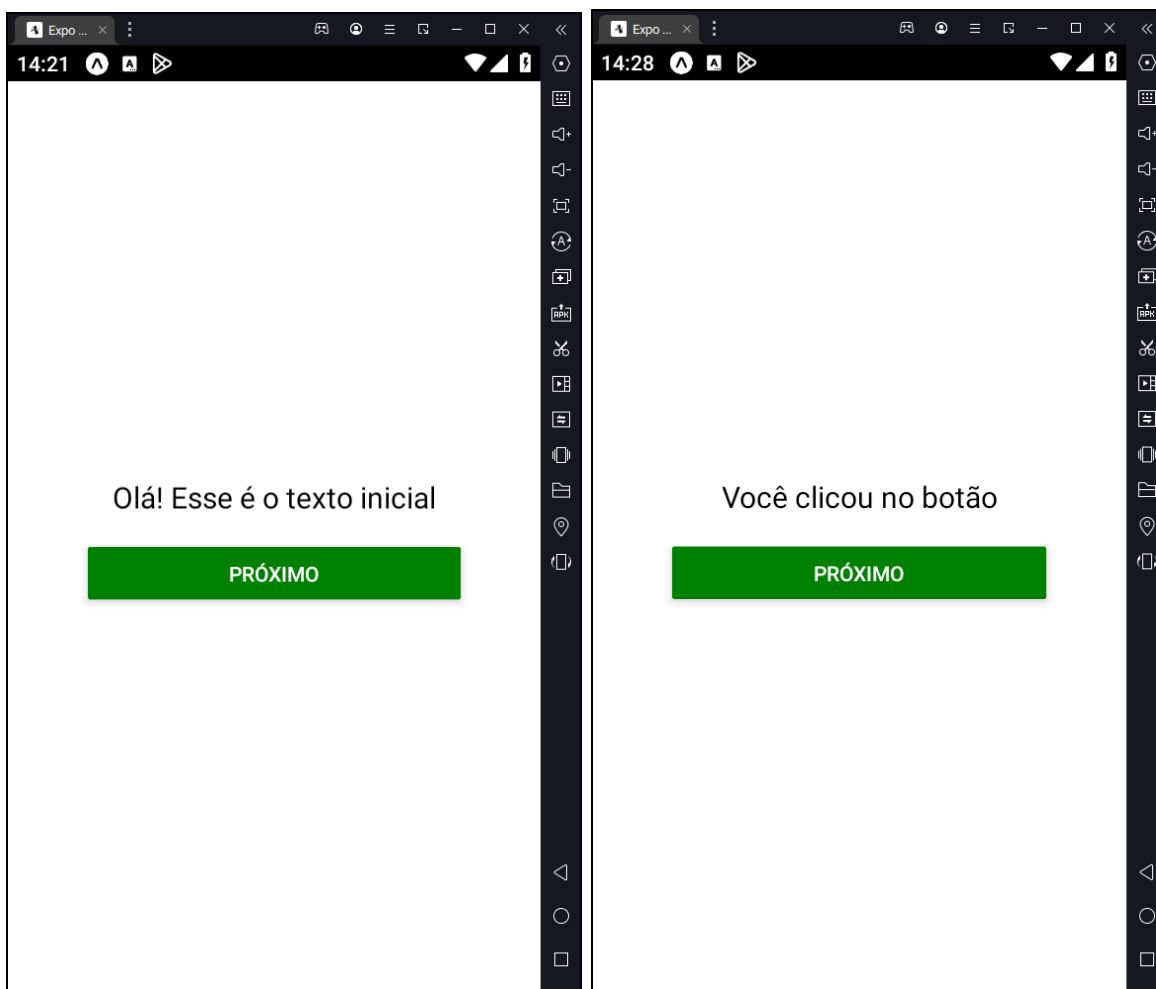


- 4) Implemente o aplicativo apresentado abaixo. Ao clicar em algum dos botões deve-se exibir o texto “Você clicou no botão X”, de acordo com o botão clicado.

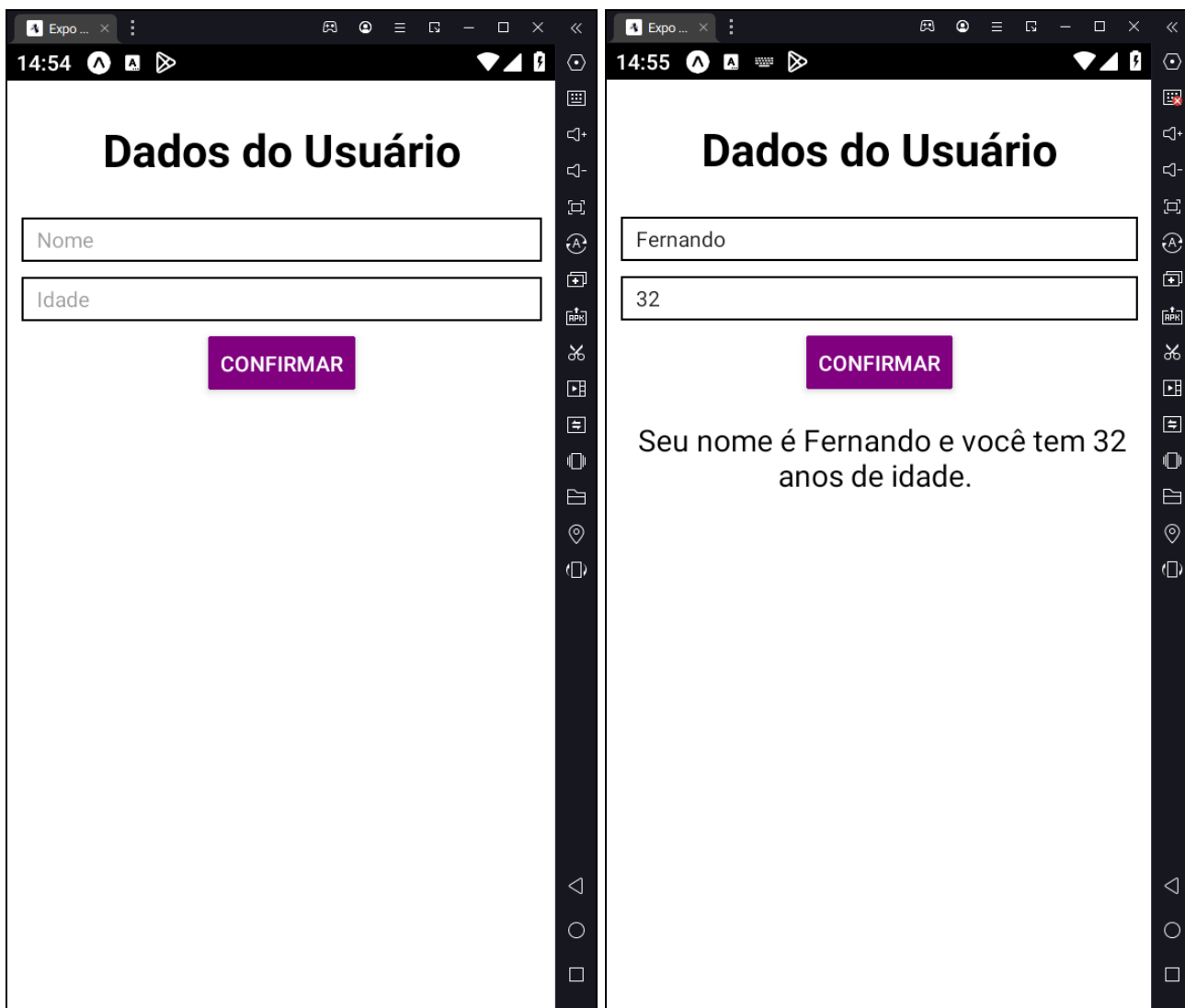


5) Implemente o aplicativo apresentado abaixo. Cada vez que o botão “Próximo” for clicado, um novo texto deve ser exibido, na ordem mostrada abaixo. Ao chegar no final, o texto inicial deve ser exibido novamente.

- “Olá! Esse é o texto inicial.”
- “Você clicou no botão.”
- “Clicou novamente.”
- “Se clicar de novo eu vou sumir...”
- “ ”



6) Implemente o aplicativo apresentado abaixo. Ao preencher os campos e clicar no botão “Confirmar”, um texto deve ser exibido de acordo com os dados preenchidos no formulário.



Dados do Usuário

Nome

Idade

CONFIRMAR

Dados do Usuário

Fernando

32

CONFIRMAR

Seu nome é Fernando e você tem 32 anos de idade.

- 7) Implemente a calculadora de IMC apresentada abaixo. Ao preencher os campos “Peso” e “Altura” e clicar no botão “Calcular”, um texto deve ser exibido mostrando o valor do IMC calculado e a situação do paciente. A situação é definida de acordo com a tabela abaixo.



Calculadora de IMC

Peso: Altura:

CALCULAR

Seu IMC é:
Situacao:

RESULTADO	SITUAÇÃO
Abaixo de 17	Muito abaixo do peso
Entre 17 e 18,49	Abaixo do peso
Entre 18,5 e 24,99	Peso normal
Entre 25 e 29,99	Acima do peso
Entre 30 e 34,99	Obesidade I
Entre 35 e 39,99	Obesidade II (severa)
Acima de 40	Obesidade III (mórbida)

Seu IMC é: **25.31**
Situacao: Acima do peso.

- 8) Implemente o aplicativo apresentado abaixo. Ao clicar nos botões, deve ser exibido o nome e a imagem do respectivo pokémon.



9) Implemente o aplicativo apresentado abaixo. Ao clicar no switch deve-se alternar entre a pokebola aberta e fechada.

