**ОБЩИ ЗАДАЧИ**

**Зад. 1.** Да се създаде приложение за пресмятане на крайната сума по депозит. В първото текстово поле се въвежда сумата на депозита в началото на периода. Във второто поле въвеждаме периода в месеци, а в третото поле – годишен лихвен процент.

След натискане на бутон Пресметни се попълват резултатите в следващите 2 етикета:

Лихва = Сума на депозита \* Срок \* Годишен лихвен процент / 12 / 100,

Крайна сума = Сума на депозита + Лихва,

Бутон Изчисти изчиства попълнените полета.

Първоначално бутони Пресметни и Изчисти са неактивни, активират се при попълване на кое да е от трите текстови полета.



**Зад. 2.** Създайте приложение с изображение, текстово поле, етикети и командни бутони. Задайте икона и заглавие на форката, както е показано на модела. В текстовото поле се въвежда радиус на окръжност – реално число. С бутон Пресметни се изчислява лицето на кръга и дължината на окръжността с дадения радиус и се изведа в етикетите. Бутон Изчисти изчиства текстовото поле и етикетите с резултат. Бутон Изход приключва приложението.



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

{

const double Pi = 3.14;

double r = Convert.ToDouble(textBox1.Text);

double S = Pi \* r \* r;

double P = 2 \* Pi \* r;

label5.Text = S.ToString();

label6.Text = P.ToString();

}

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

textBox1.Text = "";

textBox2.Text = "";

label5.Text = "";

}

private void button3\_Click(object sender, EventArgs e)

{

Close();

}

**Зад. 3.** Да се въведе 6-цифрено число. Да се изведат две трицифрени числа, образувани от цифрите на даденото число по следния начин:

I число – състои се от I, III и V цифра на даденото число

II число – състои се от II, IV и VI цифра на даденото число

Пример: Вход: 123456 Изход: 135 246

**Зад. 4.** Да се въведе 4-цифрено число. Да се изведат 3-цифрените числа, получени от даденото число след зачертаване на една от цифрите му, и техния сбор.

Пример: Вход: 1234 Изход: 234 134 124 123 615

**Зад. 5.** Да се създаде приложение за пресмятане на лице на триъгълник по зададени страна и височина към нея. Задайте икона и надпис на формата и изображения в бутоните. Задайте дясно подравняване на полетата с входни данни и резултат. Бутон Пресметни изчислява лицето, бутон „Изчисти” изчиства съдържанието на текстовите полета и етикета с резултата, бутон „Изход” приключва приложението.

**Зад. 6.** Да се създаде приложение са намиране на обем на паралелепипед по зададени три измерения – дължина и ширина на основата и височина. Добавете изображение, бутони Пресметни, Изчисти и Изход.

