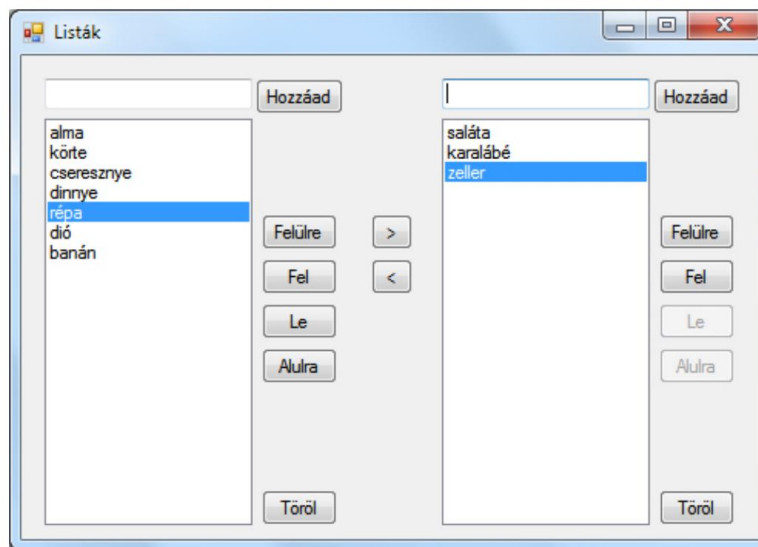


1. Lista karbantartása

Készítsünk programot, mely két ListBox karbantartását végzi el. Mindkét ListBox -on a következő műveleteket végezhetjük el: új elem felvétele, kijelölt elem törlése, kijelölt elem mozgatása (felülre, fel, le, alulra). Ehhez készítsünk külön komponenst, mely tartalmaz egy ListBox -ot, és a fenti műveletekhez 1-1 gombot. Egy TextBox -on kérje be az új elemet, és ez is legyen része a komponensnek. A főablakra két ilyen komponenst tegyünk fel, majd egészítsük ki még két publikus metódussal: RemoveSelectedItem, AddNewItem. Ezek segítségével oldjuk meg a két komponens között az elemek átadását.

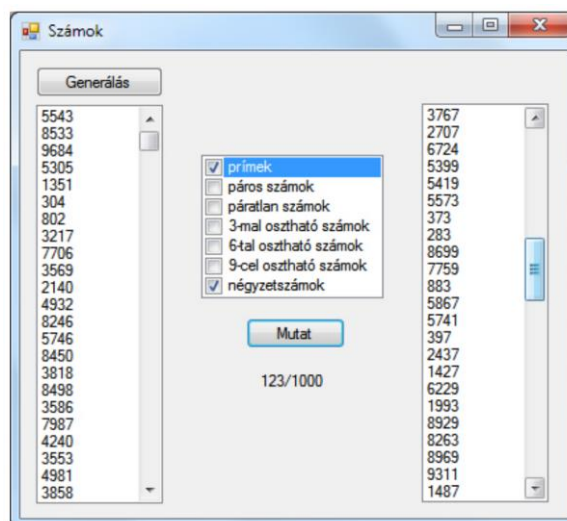
A komponens készítésekor ügyeljünk arra, hogy a funkciókat letiltsuk, ha azoknak nincs értelme, pl. üres listából értelmetlen törölni, és a legfelső elemet sem lehet feljebb mozgatni.



2. Számok kiválogatása

Írjunk programot, amely egy ListBox -ba generál véletlen számokat és egy CheckListBox -ban megadott feltételek alapján szűri egy másik ListBox -ba

Addig míg a számokat ki nem generálta, a Mutat gombra ne lehessen kattintani.

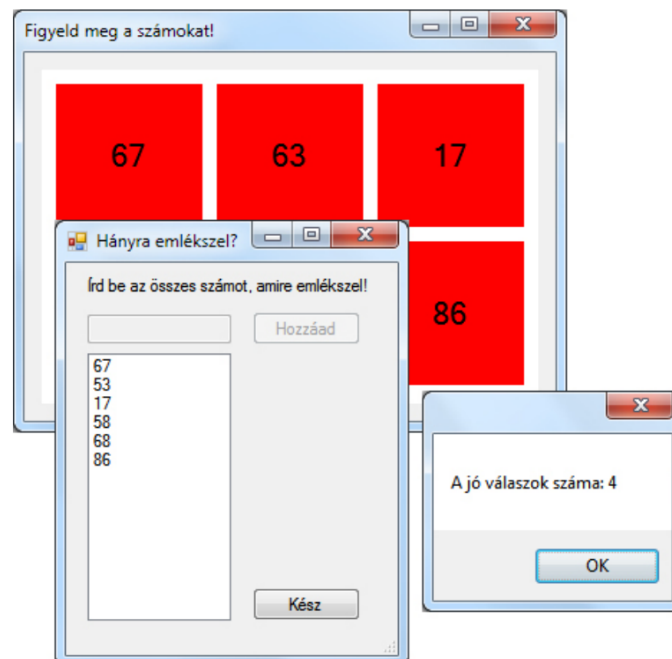
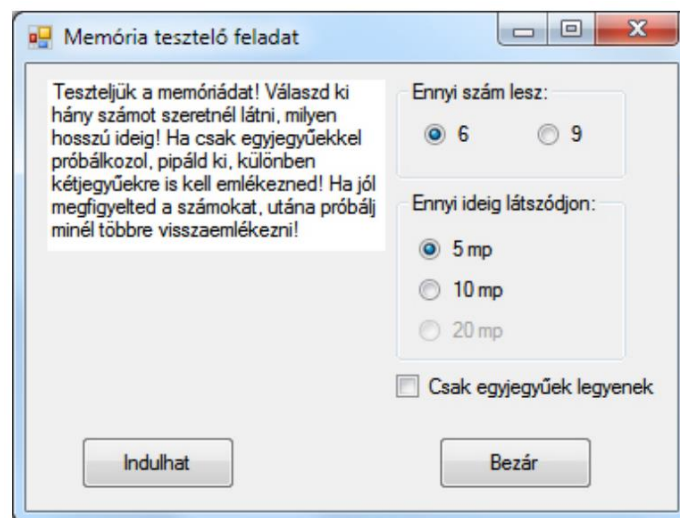


3. Memória

Írj memória játék programot. A következő beállításokat támogassa a program:

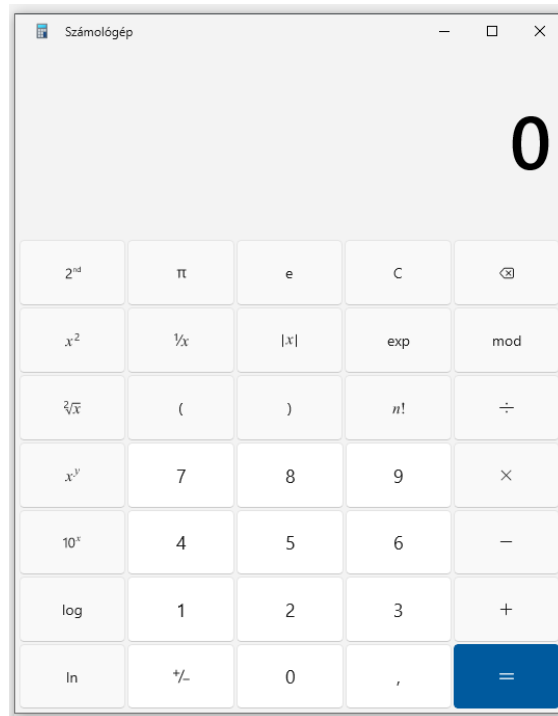
- hány szám legyen (6 vagy 9)
- mennyi ideig látszódjanak (5, 10, vagy 20 mp)
- hány jegyek legyenek (1 vagy 2)

Ha 6 db számot kell kitalálni, akkor 5/10 mp, ha 9 számot, akkor pedig 10/20 mp legyen a választható. A program a beállított paramétereknek megfelelően generáljon számokat és jelenítse meg azokat egy ideig, majd kérdezze vissza őket. A számok megjelenítéséhez és visszakérdezéséhez is modális ablakokat használjunk. A visszakérdezéskor csak annyi tippje lehessen a játékosnak, mint amennyi a kitalálendő számok darabszáma.



4. Számológép

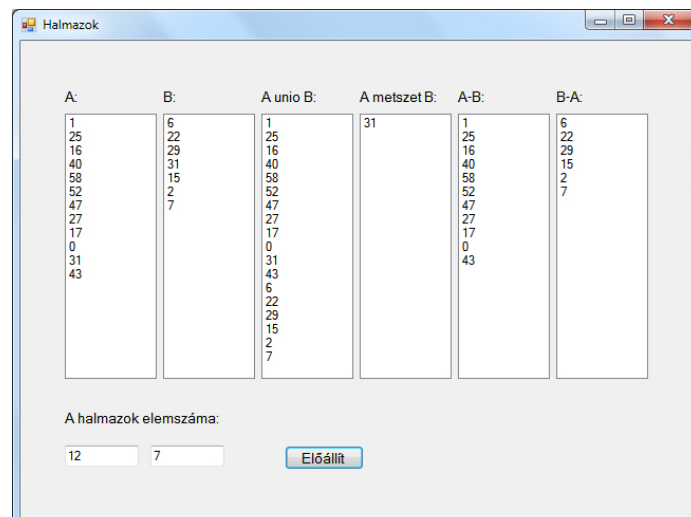
Készítsen egy számológépet a képen látható funkciókkal! Úgy készítse el a programot, hogy ne lépjen fel rendszer hiba!



5. Halmazok

Írjon programot, amely bemutatja két halmaz közötti műveleteket.

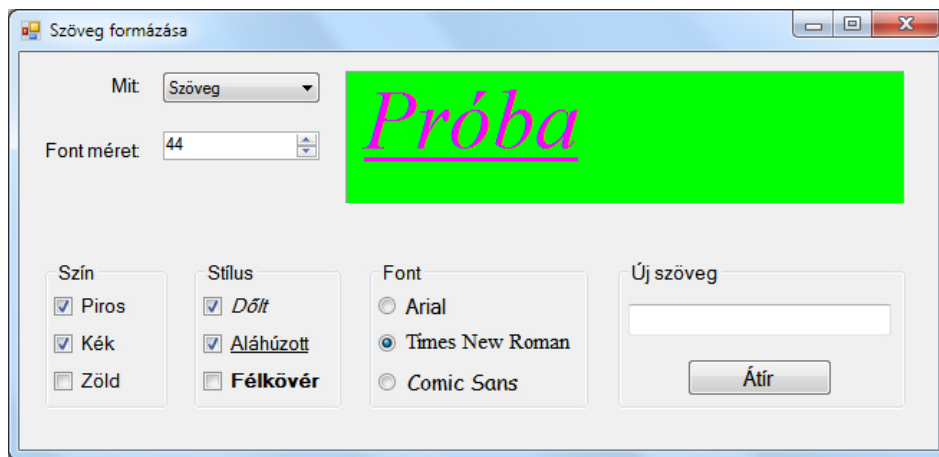
- Egy-egy halmaznak egy-egy listbox komponensek feleljen meg!
- Kezdetben legyen üres mind az A, és B halmaz is!
- Mindkét halmaz elemszámát kérjük be, majd a gombra kattintva töltsük fel őket véletlen számokkal, és számoljuk ki A unió B-t, A metszet B-t, A-B és B-A eredményét is!
- A listában nem lehetnek ismétlődő elemek!
- Addig, amíg a két szám nincs megadva, addig a gomb legyen inaktív!



6. Formázás

Készítsünk alkalmazást, mely egy label-ben a szöveg betűtípusának beállításait mutatja be.

- Lehesen beállítani a betűtípus méretét, stílusát (dőlt, aláhúzott, félkövér), típusát (3 választás: Arial, Times New Roman, Comic Sans).
- A legördülő listában legyen kiválasztható, hogy a szöveget vagy a label háttérét lehessen állítani.
- Ha szöveg van kiválasztva, akkor mindegyik item legyen aktív, de ha a Háttér van kiválasztva, akkor a Stílus és Font csoport legyenek inaktívak!
- Adjon lehetőséget a program a *label* szövegének átírására is.



7. Adatbevitel

Írjon programot, amely bekér egy új alkalmazott adatait, és beszúrja az új rekordot.

