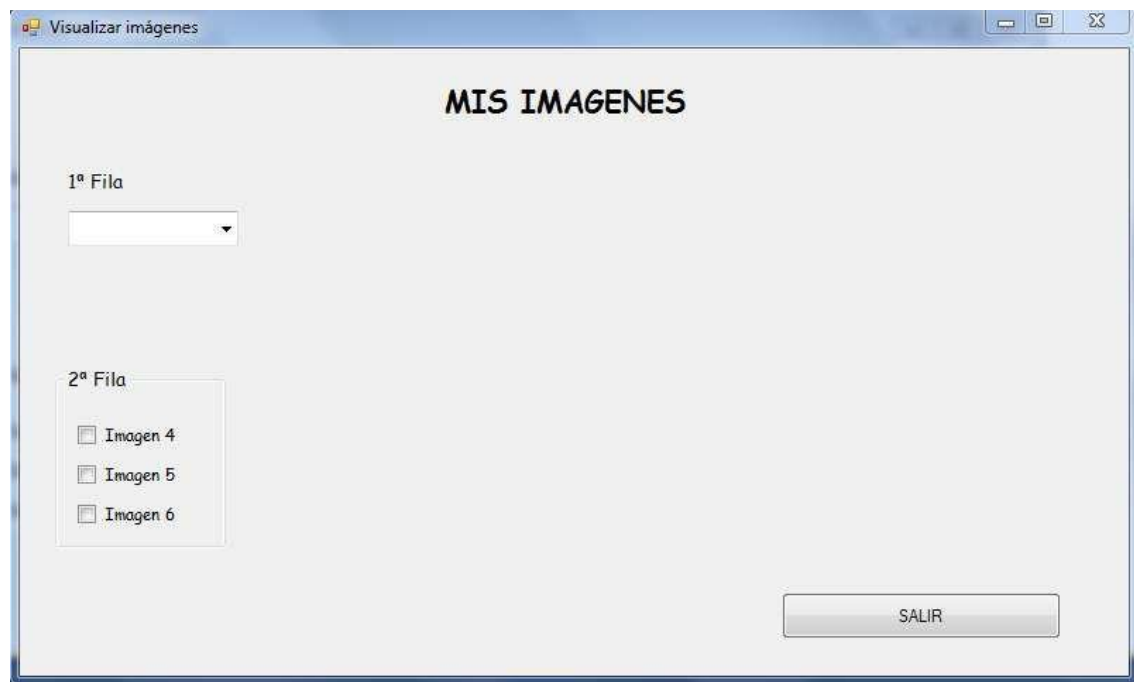


## 10. ARIKETA - IRUDIAK ETA COMBOBOX



Guztira, hasieran ezkutatuta zeuden 6 irudi daude. horietako 3 checkbox baten bidez hauta daitezke, eta beste 3, kombobox baten bidez. Aukeratutako aukeren arabera, irudi horiek ikusiko dira.





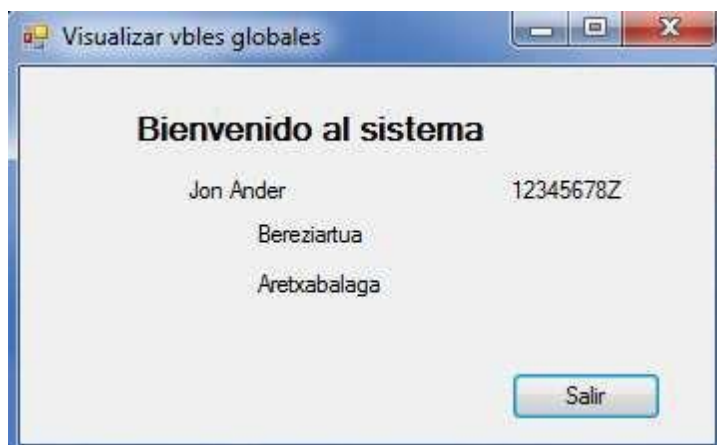
## 11. ARIKETA - EGITURAK ETA ALDAGAI OROKORRAK

Ariketa honetan bi formulario erabiliko ditugu. Lehenengoan, datu batzuk sartuko ditugu, bigarrenean bistaratuko direnak, eta, horretarako, egitura bat erabiliko dugu.



A screenshot of a Java Swing window titled "Variables Globales". It contains four text input fields with labels: "Nombre :" (filled with "Jon Ander"), "1º Apellido :" (filled with "Bereziartua"), "2º Apellido :" (filled with "Aretxabalaga"), and "DNI :" (filled with "12345678Z"). Below the fields are three buttons: "Aceptar", "Cargar y Visualizar", and "Salir".

Datuak sartu ondoren, "Aceptar" botoia emango dugu, aldagai orokor gisa gordeko dituen (klase estatiko publiko bat sortu behar da aldagai horiek adierazteko). "Cargar y Visualizar" botoian klik egitean, aldagai global horien balioak bistaratzeko hartuko dituen bigarren formulariora igaroko gara. Bigarren formulario honetan, "Salir" botoia sakatzuz gero, lehenengora itzuliko gara.



A screenshot of a Java Swing window titled "Visualizar vbles globales". It displays the data entered in the previous form: "Jon Ander" and "12345678Z" on the first line, "Bereziartua" on the second line, and "Aretxabalaga" on the third line. A "Salir" button is located at the bottom right.

## 12. ARIKETA - DIETEN KALKULUA

Egin ariketa hau:

Gauza bakoitzaren prezioa jakinda, dieta kalkulatu:

- Gosaria: 3 €
- Bazkaria: 9 €
- Afaria: 15,5 €
- Km: 0,25 €
- Bidaia-ordua: 18 €
- Lanordua: 42 €

Cálculo de Dietas

Dietas

☐ Desayuno

☐ Comida

☐ Cena

Viajes

KM

Horas

Trabajo

Horas

**TOTAL**

Intro teklak tabuladore gisa jardutea. Horretarako, kontrolatu Intro sakatzen den bakoitzean, eta exekutatu jarraibide hau:

```
SendKeys.Send("{TAB}")
```

Beharrezko ikusten dituzuen akats guztiak kontrolatzea.

### 13. ARIKETA - CREACIÓN DE UN EDITOR. MENÚS.

Testu-editore bat sortuko dugu, menuan aukera desberdinak izango dituen: ARTXIBATZEA, EDITATZEA ETA ITURRIA.

EDITATU menuan honako aukera hauek agertuko dira:

- Moztu Ctrl+X
- Kopiatu Ctrl+C
- Itsasi Ctrl+V
- Ezabatu Supr

Hauek dira ITURRIAN agertuko diren aukerak:

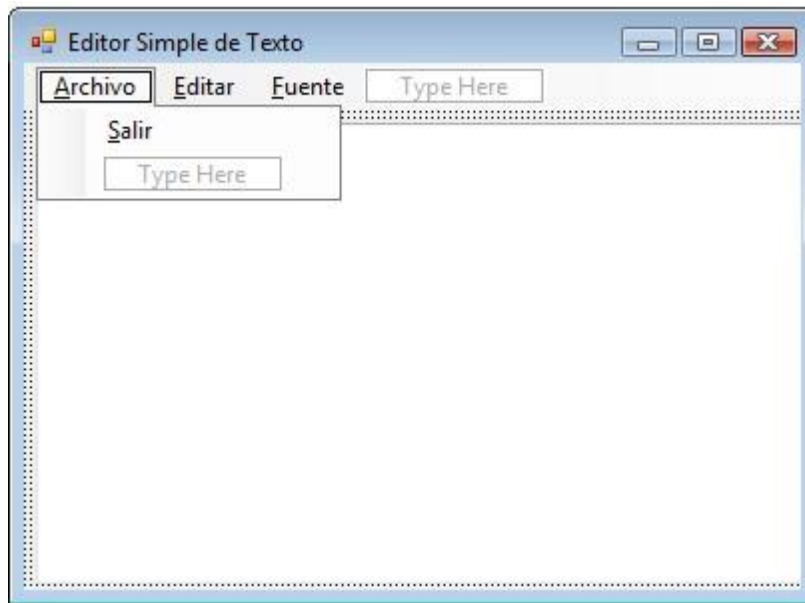
- Arial
- Courier
- Impact
- Symbol

.

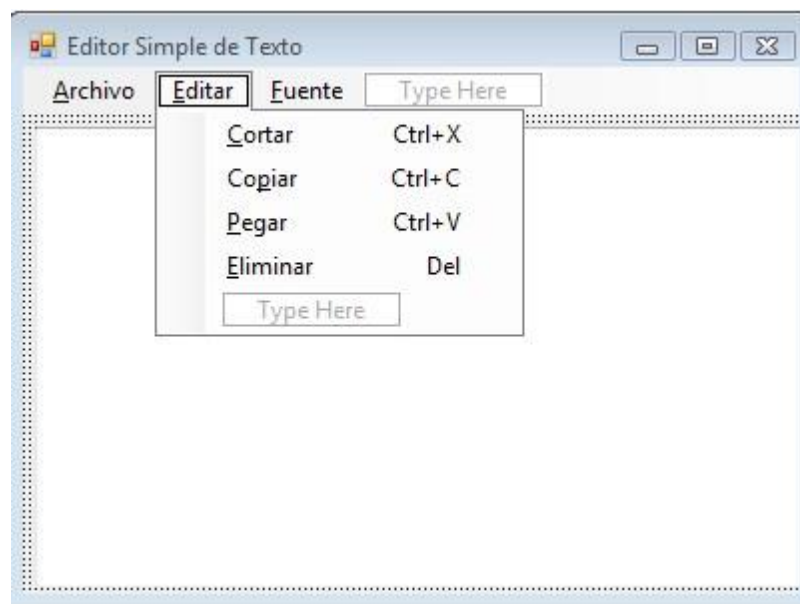
Aukera horiek Windowseko edozein aplikaziotan funtziona dezaketen modu berean funtzionatu behar dute.

Gure inprimakietan menuak txertatzeko, kontrol-barrako **MenuStrip** kontrola erabiliko dugu





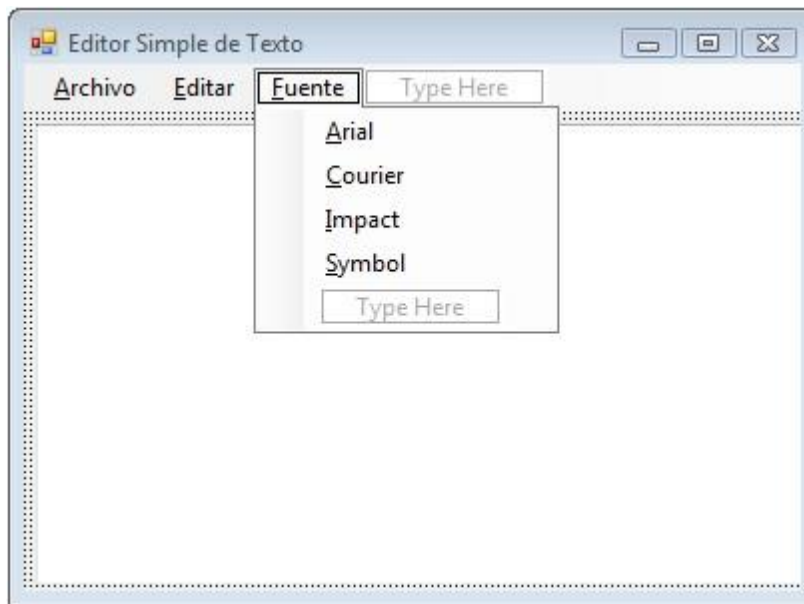
**ShortcutKeys**, control-x, control-v eta abarri esaten zaie.



Kopiatu, itsatsi eta ebakitzeko, ondorengoa erabiliko dugu:

`Clipboard.SetText(txtEditor.Text)` \_ arbelari datuak eransteke; eta

`Clipboard.GetText` \_ arbeleko datuak berreskuratzeke



Testuaren iturria aldatzeko, Font motako aldagai bat deklaratu dugu, eta iturri berri bat sortu dugu New iturriarekin (iturri berria aplikatu diogu, eta tamaina eta estiloa mantendu ditugu):

```
Dim f As Font = txtEditor.Font  
txtEditor.Font = New Font("Arial", f.Size, f.Style)
```

Oraingoz, EDITATU eta ITURRIA menuetako ekintzak textboxeko testu osoari aplikatu zaizkio (aurreratuen doanak testuaren hautaketekin saia daiteke, testu osoa tratatu beharrean).