

1. ARIKETA - ERAGIKETA



The image shows a Windows application window titled "Cálculo de fórmula matemática". The window has a standard Windows XP-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main content area is light gray and contains four input fields, each preceded by a label in a red box: "Primer Número", "Segundo Número", "Tercer Número", and "Cuarto Número". Below these is a larger input field preceded by a label in a blue box: "RESULTADO". At the bottom of the window are three buttons: "Operar", "Limpiar", and "Salir".

Sartu lau zenbaki eta "Operar" botoiari ematean $(a + 2b + 3c + 4d)/4$ eragiketaren emaitza "RESULTADO" testu-kutxan bistaratuko da. Garbitu botoia sakatzean, fokua lehen zenbakiaren testu-kaxan kokatuko da eta "RESULTADO" testu-kutxa garbituko da.

Zenbakizko karaktereak eta koma hamartarra soilik sartu ahal izango dira.

2. ARIKETA - ESALDIAK KATEATZEA



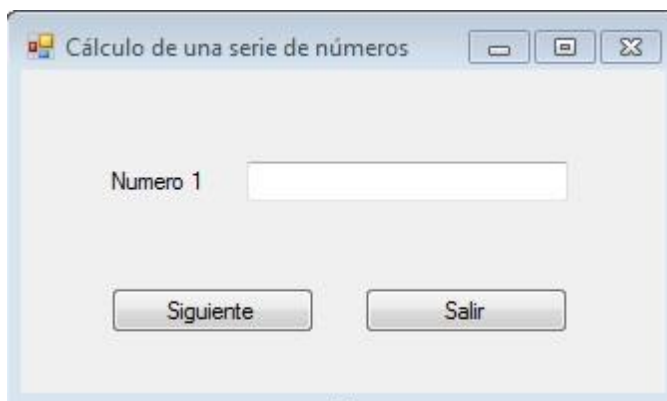
Hasieran, goiko sei botoietatik, "Frase1" botoia baino ez dago aktibatuta. Testu-kutxan lehen esaldia sartu eta "Frase1" botoia sakatu behar da. Une horretan, botoi hori desaktibatu eta "Frase2" botoia aktibatzen da. Gauza bera gertatzen da hurrengo botoiekin. "Frase5" botoia sakatzean, desaktibatu egiten da eta BATU botoia aktibatzen da. "Unir" botoia sakatzean, sartu diren esaldi guztiak bistaratuko dira, kateatuta eta haien artean zuria dutela. "Limpiar" botoia sakatzean, hasierako egoerara itzuliko gara, fokua testu-kutxan dagoela.

3. ARIKETA - BI FORMULARIOREKIN FORMULA

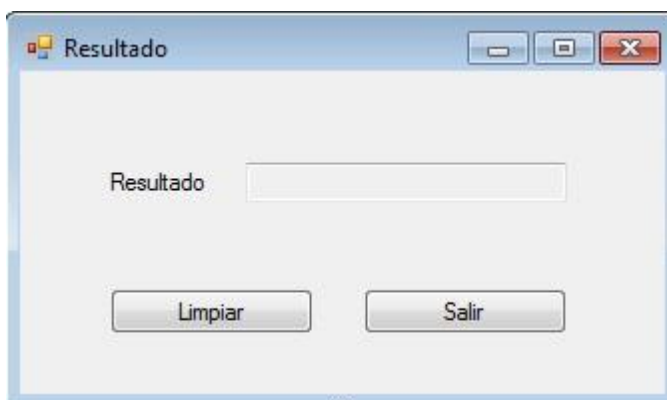
Hasieran, lehenengo inprimakia bistaratuko da. Lehenengo zenbakia testu-kutxan sartu eta "Siguiete" botoia sakatu behar da. Une horretan, etiketan "Numero 2" irakurriko da, eta bigarren zenbakia sartzeko zain geratuko da. Horrela, 4 zenbaki sartu arte. "Siguiete" botoia sakatzean, laugarren zenbakia tekleatu ondoren, bigarren formularioa bistaratuko da, eta emaitza testu-kutxan agertuko da.

```
Txtresultado.Text = (num1 + (num1 * num2) + (num2 * num3) + (num3 * num4)) / 4
```

"Limpiar" botoiaren bidez, testu-kaxaren edukia garbitu eta "Numero 1" eskatuko da berriro. Bi formulariotako "Salir" botoiarekin aplikazioaren exekuzioa amaitu ahal izango da.



The screenshot shows a Windows-style window titled "Cálculo de una serie de números". It contains a label "Numero 1" followed by a text input field. Below the input field are two buttons: "Siguiete" and "Salir".



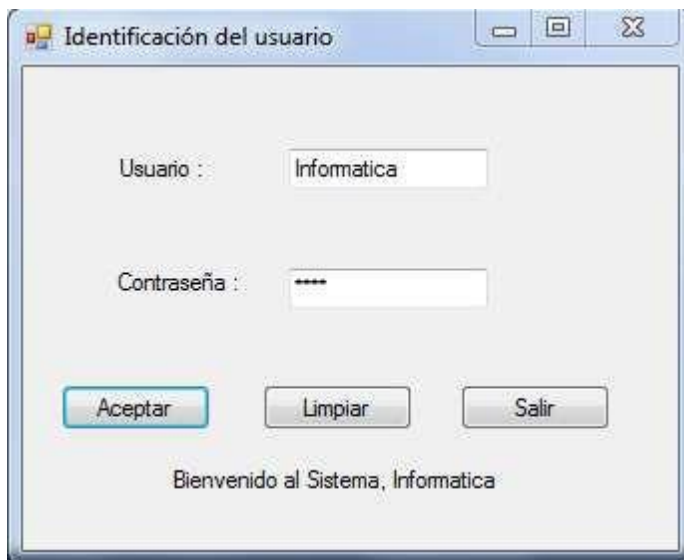
The screenshot shows a Windows-style window titled "Resultado". It contains a label "Resultado" followed by a text input field. Below the input field are two buttons: "Limpiar" and "Salir".

4. ARIKETA - ERABILTZAILE - PASAHITZA

Sartu erabiltzailea eta pasahitza. Kodean agertzen direnekin bat badatoz, "Ongi etorri sistemara" etiketa eta erabilitako erabiltzaile-izena bistaratuko dira, eta bat ez badatoz, "Identifikatu gabeko erabiltzailea" etiketa agertuko da.

- • Pasahitza idaztean, * karakterea bistaratu nahi da. TextBoxen honako jabetza hau kontuan hartuz:

PasswordChar= *



The image shows a Windows-style dialog box titled "Identificación del usuario". It contains two text input fields: "Usuario :" with the text "Informatica" and "Contraseña :" with four asterisks "****". Below the fields are three buttons: "Aceptar" (highlighted with a blue border), "Limpiar", and "Salir". At the bottom of the dialog, it says "Bienvenido al Sistema, Informatica".

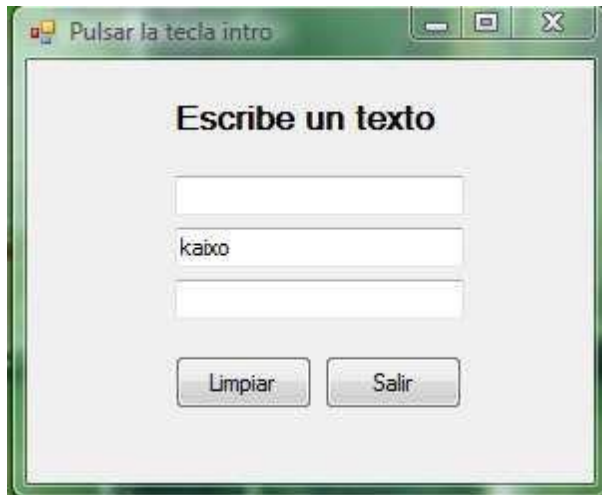
5. ARIKETA - LETRA MOTAK

Goiko 6 botoiek "PROBAKO TESTUA" testuaren ezaugarriak aldatzeko baliokodute.



6. ARIKETA - INTRO TEKLA

Lehenengo kutxan testu bat idazten dugu. INTRO tekla sakatzean, testua hurrengo kaxara pasatuko da eta hasierakotik desagertuko da. Gauza bera gertatzen da testu-kutxa guztietan (azkenekotik lehenengora igaroko da).



Pulsar la tecla intro

Escribe un texto

kaixo

Limpiar Salir

7. ARIKETA - INTRO TEKLA

Kalkulagailu konbentzional bat egin.

