



Objetivos:

- Aprender a estruturar soluções através da linguagem Visual Basic .NET, utilizando LISTBOXES

Recursos:

- Computador
- Ligação à Internet
- Visual Studio

Conteúdos/Exercícios:

1. Crie um formulário de acordo com a interface representada na figura. Se premido o botão Listar, o programa deve listar na listBox uma lista de números até atingir o limite dado pelo utilizador, exemplo: se o tipo da Listagem escolhida for “Sequencial”, mostrará na listBox todos os número de 1 até o Nº indicado no Limite. Caso o tipo da listagem seja “Pares”, mostrará todos os pares, começando em 2 indo até o par mais próximo do limite indicado.

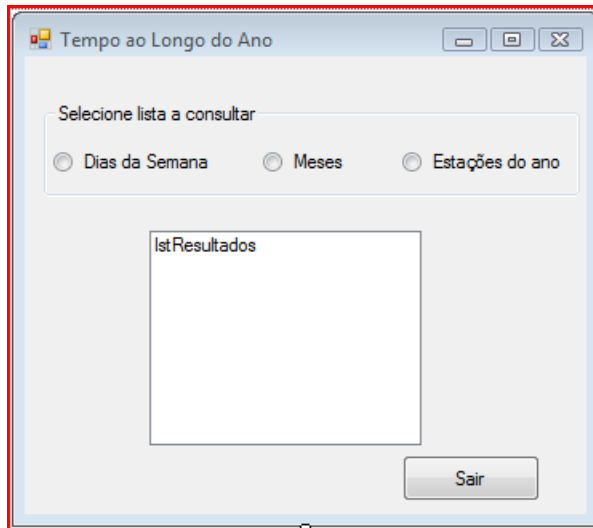
Tipo de objecto Nome do objecto

.listBox	IstNumero
.Textbox	txtLimite
.radioButton	rtbSequencial
.radioButton	rtbPares
.Button	btnListar

- 2- Crie um Form que ao ler um número, mostre todas raízes quadradas desde 1 até esse número(Valor Limite). As raízes calculadas devem sem mostradas numa listBox.



3. Cria o código necessário para o Form abaixo (FormTempo), de forma que o utilizador escolha uma das opções apresentados em RadioButton, Dias da Semana (**rbtDiasSemana**), Meses (**rbtMeses**) e Estações do Ano (**rbtEstacoes**). A listBox (**lstResultados**), será carregada com as opções correspondentes, caso o utilizador escolha outra deve limpar o conteúdo anterior e voltar apresentar novo resultado na listBox. Sugestão: preencha a listBox a partir de vectores previamente inicializados, de acordo com as opções para escolha.



O botão sair (btnSair), fecha a aplicação.

4. Crie um projecto que simule e permita gerar uma sequência de números da chave do Euro Milhões com o auxílio das funções Rnd e Randomize, guardando os seus valores num vector. Os números não podem ser repetidos. Depois no fim devem ser mostrados esses números numa caixa de mensagem ou outro objecto para o efeito.



Dicas:

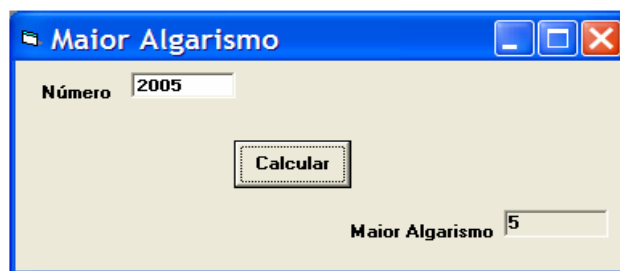
A função randomize deve ser executada pelo menos uma vez antes da função rnd() ser executada

No exemplo a função Rnd() gera números entre 1 e 10 aleatoriamente.

```
Randomize()  
  
Numero = CInt(Int((10 * Rnd()) + 1))
```



5. Crie um Form que leia um número e mostre qual o maior algarismo que esse número contém. Faça um método – função que retornará o maior algarismo.



6. ListBox de Selecção Única

Todos os botões devem estar enabled = false.

Quando que o utilizador entrar com um texto na caixa de texto, então são ativados os botões “Acrescenta” e “Limpa”, caso contrário continuam enabled = false.

A partir do momento que seja seleccionado um item da listbox, então o botão Remove é ativado.

Quando for seleccionado um elemento da lista, este deve aparecer na caixa de texto (mas não ativar o Acrescenta).

Botão Remove – remove o item da lista que estiver seleccionado.

Botão Acrescenta – acrescenta à lista o elemento que estiver na caixa de texto

Botão Limpa – Limpa a textbox quando

Botão Inicia – limpa tudo da listbox e inicia os botões no seu estado inicial

