

UNIVERSIDAD TECNOLOGICA NACIONAL FACULTAD REGIONAL GENERAL PACHECO

TÉCNICO SUPERIOR EN PROGRAMACIÓN

PROGRAMACIÓN III

TP N°1

Formulario principal

Hacer un formulario principal que contenga los nombres de los integrantes del grupo y que contenga tres botones. Cada botón abrirá cada ejercicio correspondiente.

En los ejercicios, realizar todas las validaciones posibles.

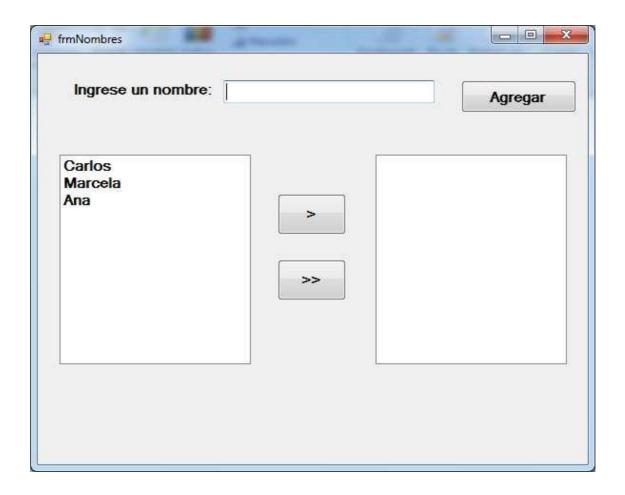


Ejercicio 1

Crear un formulario para agregar una lista de nombres a un ListBox mediante un TextBox. Validar que no se ingresen valores en blanco. Validar que no se ingresen nombres repetidos, incluso con letras mayúsculas, es decir: Carlos, carlos o CarLos, los tres casos se consideran un mismo nombre repetido.

Luego de haber cargado algunos nombres, al seleccionar un ítem de la lista y hacer click en el botón con el signo > se pasará el ítem de la lista de nombres a la lista de la derecha.

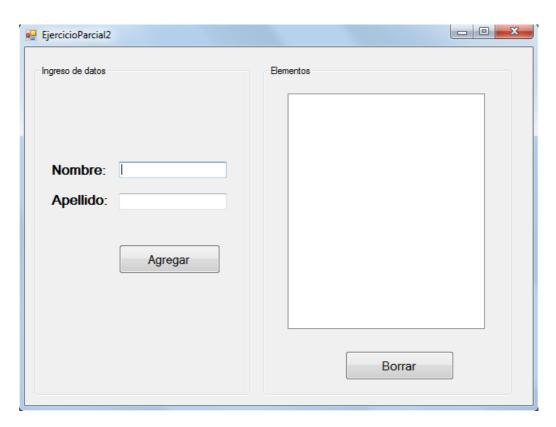
Al seleccionar el botón con el signo >> se pasarán todos los ítems a la lista de la derecha, eliminando los de la lista de la izquierda.



Ejercicio 2

El programa tiene las siguientes características:

Se deben completar el Textbox Nombre y el Textbox Apellido y luego al dar click en el botón agregar se irán agregando a una lista de elementos. El botón borrar, eliminara el elemento seleccionado.



Tener en cuenta:

- Los elementos deben aparecer ordenados alfabéticamente en la lista aunque el operador los ingrese desordenados.
- No aceptar nombres en blanco.
- No aceptar apellidos en blanco.
- Se deben completar los dos elementos, tanto nombre y apellido para que se pueda agregar.
- No se podrá agregar el mismo nombre y apellido, validando mayúsculas y minúsculas, es decir Carlos Perez y carlos perez, son elementos repetidos.

Ejercicio 3

El programa tendrá las siguientes características:

Por defecto estará seleccionado la opción femenino y casado. El usuario deberá elegir entre estas opciones y luego al apretar el botón "Mostrar lo que se seleccionó" se mostrará todos los elementos seleccionados por el usuario a través de un Label.

