

PROGRAMACIÓN Y ESTRUCTURAS DE DATOS

TP 3

GUÍA DE TRABAJOS PRÁCTICOS

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN VISUAL #2

UNIDAD 1

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN VISUAL

Autor de contenidos:
Nicolás Battaglia



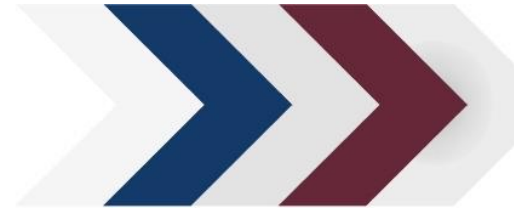
OBJETIVOS

Realizar programas utilizando la programación visual

ENUNCIADO

Resuelva los siguientes enunciados

1. Desarrollar un programa que permita ingresar dos números por medio de inputbox y retorne la suma de los mismos en un messagebox.
2. Desarrollar un programa que permita ingresar dos números por medio de cajas de texto y retorne la suma de los mismos en un label.
3. Desarrollar un programa que permita cargar una cantidad n de números ingresados por el usuario y mostrar los números ingresados en un textbox y el resultado en un label.
4. Desarrollar un programa que permita calcular la suma, resta, multiplicación, división, potencia y raíz cuadrada de dos números. Seleccione los controles que utilizará para ingresar los números y visualizar el resultado. Las operaciones se ejecutarán con botones de comando.
5. Desarrollar un programa que le permita al usuario indicar un número mínimo y un número máximo. Mostrar en un Listbox todos aquellos que son primos.
6. Desarrollar un programa que permita calcular los primeros n números de la serie de Fibonacci. El número n es ingresado por el usuario.
7. Desarrollar un programa que permita calcular los intereses de un plazo fijo. Para ello nos informan que la manera de obtenerlo es haciendo $M * T * D / 36500$. Donde: M=Monto, T=Tasa Nominal Anual, D=Días que dura la imposición. Mostrar los valores ingresados y los resultados en una Grilla del tipo DataGridView.
8. Desarrollar un programa que simule la tirada de un dado.
9. Desarrollar un programa que simule la tirada de dos dados y mostrar en una grilla la cantidad de veces que salió cada número y el porcentaje que representa esa cantidad en el total de tiradas. Las tiradas se deben realizar al oprimir un botón.
10. Desarrollar un programa que permita transformar temperaturas entre las siguientes escalas: Celsius, Fahrenheit, Kelvin, Rankine. el programa deberá permitir indicar: la escala inicial, la escala final y la cantidad a transformar. Se debe obtener la cantidad en la escala final. Los valores ingresados y calculados deberán permanecer visibles en una grilla.
11. Desarrolle un programa que simule el juego del TA-TE-TI
12. Desarrolle un programa utilizando el control ColorDialog y que el color seleccionado se le asigne al color de fondo del formulario.



13. Desarrolle un programa utilizando el control OpenFileDialog y seleccionar una imagen que se vea en un control PictureBox.

