|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Universidade Santa Cecília | |  | | | | | | |
| DATA  21/08/24 | Nome: Wecton Santos |  | 2 | 2 | 8 | 5 | 5 | 0 |

**INSTRUÇÕES:**

1) Leia atentamente o enunciado;

2) Acesse o Visual Studio e abra um novo projeto.

3) Verifique se está selecionado Visual C#

4) Selecione então Windows Forms App (.NET Framework)

5) Agora vá até Name para definir o nome do seu projeto. Para tanto, faça isso: **TP02\_seuRA**

6) Clique no botão Browse para direcionar onde seu projeto será criado. FAÇA ISSO COM CERTEZA PARA QUE DEPOIS CONSIGA ACHAR SEU PROJETO.

7) Com o projeto pronto para ser inciado, execute a camada de apresentação. Lembre que a linguagem é visual então CAPRICHE na montagem.

8) Desenvolva a camada de negócio para atender os requisitos expostos no enunciado.

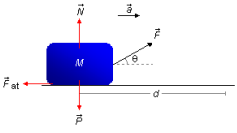
9) Com o projeto finalizado, testado e gravado. Encerre o projeto e saia do C#.

10) Compacte a patas TP02\_seuRA (usando rar)

11) Envie a pasta compactada para o TEAMS, devolvendo assim seu desenvolvimento para que o mesmo possa ser corrigido e pontuado.

**ENUNCIADO:**

Num experimento físico o engenheiro deve fazer um programa em C# capaz de receber os seguintes dados de entrada:

* Fornecer a massa (m) do corpo em kg, sabendo que o mesmo se move sobre uma superfície horizontal.
* Deve informar o coeficiente de atrito µ sob a ação de uma força F em Newton que também deve ser fornecida.
* A força forma um ângulo Θ em graus com a horizontal, que deve ser informado.
* Determine, o deslocamento da massa em metros.

De posse dessas informações calcule a força de atrito, quando o **botão Calcular** for clicado, para tanto, utilize a formula:



Nesse projeto ainda deve ter:

O **botão Limpar** que quando for clicado, deve exibir uma caixa de diálogo com os botões **Sim** e **Não**, de tal sorte que, quando a resposta for **SIM** limpe todos os dados de entrada e saída. Caso a resposta seja **NÃO** a caixa de diálogo é ignorada.

O **botão Sair** que quando for clicado, deve exibir uma caixa de diálogo com os botões **Sim e Não**. Se a resposta for **SIM** encerre o projeto. Caso a resposta seja **NÃO** a caixa de diálogo é ignorada.