1. Vyzkoušejte si konfiguraci formuláře aplikace tak, aby se okno po spuštění aplikace zobrazilo v maximalizovaném režimu, ve výchozím nastavení a v minimalizovaném režimu. Pro režim zobrazení ad ii) změňte velikost okna formuláře a umístění formuláře. Na formuláři nastavte titulek okna na text "PDA - práce s formulářem aplikace".

2. Vyzkoušejte si práci s komponentami EditText, Label, Button, CheckBox, RadioButton a GroupBox, případně Panel. Zaměřte se na zobrazení textu, změnu hodnoty zobrazovaného textu, přečtení textu, obsluha událostí OnClick, OnTextChanged, OnCheckedChanged.

Jaký je rozdíl mezi komponentou EditText a Label? Lze nastavením vlastností komponenty EditText "docílit" podobného chování jako má komponenta Label?

Jaký je význam události .OnClick a na jakých komponentách se obvykle využívá?

Jaký je význam události .OnTextChanged a na jakých komponentách se obvykle využívá?

Jaký je význam události CheckedChanged a na jakých komponentách se obvykle využítá?

Jaký je význam události OnMouseMove?

3. Vytvořte formulářovou aplikaci WinForms tak, aby umožnila postupně vyplnit údaje zákazníka (jméno, příjmení, ulice a číslo domu, město, psč, telefon, email). Po kliknutí na tlačítko se v komponentě umožňující zobrazit více řádkový text zobrazí celková sumarizace zadaných údajů. Použijte proměnnou typu string a spojování řetězců.

Sumarizace bude zobrazena ve tvaru:

Jméno a příjmení: jméno příjmení

Adresa: ulice číslo domu, psč město

E-mail: e-mail

Telefon: telefon

4. Vytvořte formulářovou aplikaci WinForms, která umožní zadat login a heslo. Tyto komponenty budou vizuálně umístěné v GroupBoxu. U hesla bude volba zobrazit heslo nebo zobrazovat hvězdičky. Po kliknutí na tlačítko <Přihlásit> se provede kontrola zadaného hesla (pro originální hodnotu použijte nyní konstantu). Aplikace zobrazí pomocí komponenty MessageBox výsledek přihlášení. Využijte možnosti konfigurace komponenty MessageBox - chybová ikona, validní ikona.

5.Vytvořte formulářovou aplikaci, která umožní z nabízených názvů předmětu zvolit si předmětu. V přehledovém okně se postupně budou zobrazovat zvolené předměty (názvy předmětů oddělené středníkem). Použijte GroupBox a CheckBox, Button, Label.

6. Vytvořte formulářovou aplikaci, která umožní z nabízených názvů předmětů vybrat právě jeden předmět. V přehledovém okně se zobrazí název zvoleného předmětu. Použijte GroupBox, RadioButton, Button a Label.

7. Jaké jsou možnosti práce s komponentou MessageBox?

Jaké mohou být ikony a v jaké třídě jsou definovány?

Jaké jsou varianty tlačítek a v jaké třídě jsou definovány?