

1 Enunciado

Projete uma aplicação em Lazarus para que o usuário entre com o nome, cpf e 3 valores: valor1, valor2 e valor3. Cada valor pode ser fornecido em 3 moedas: real, dolar e euro. O valor deve vir no seguinte formato: US\$ xxx,xx, R\$ xxx,xx ou E\$ xxx,xx. Exemplo: valor1 = R\$ 30,07, valor2 = E\$ 124,58 e valor3 = US\$ 98,65.

O formulário deve possuir um campo para o total que só deve ser calculado após a conversão dos 3 valores para a mesma moeda. É importante observar que os prefixos US\$ xxx,xx, R\$ xxx,xx ou E\$ xxx,xx devem ser introduzidos pelo usuário nas caixas de texto, juntamente com os valores.

Para a conversão, deve haver um botão no primeiro formulário que quando pressionado abra um novo formulário com 3 campos, um para cada valor. Estes valores devem ser trazidos automaticamente na abertura do formulário. Neste novo formulário, existem 3 botões: um para converter para real, outro para dolar e outro para euro. Quando um dos botões for pressionado, os valores devem ser automaticamente convertidos para a moeda escolhida e atualizados nos dois formulários. O campo total deve ser calculado e preenchido com o valor na moeda selecionada.

As taxas de conversão são:

- US\$ 1,00 = R\$ 2,20
- E\$ 1,00 = R\$ 2,80

1. Faça o projeto desta aplicação desenhando os formulários e os menus.
2. Explique o porque da escolha de cada componente do Lazarus.
3. Implemente esta aplicação em Lazarus, passo-a-passo.
4. **O aluno dever enviar o código fonte que execute no Lazarus para ambiente Linux em mídia digital.**

Gabarito da AD1 de Programação I – 2007/02

Abaixo seguem imagens (*screenshots*) retiradas da interface do item 1.

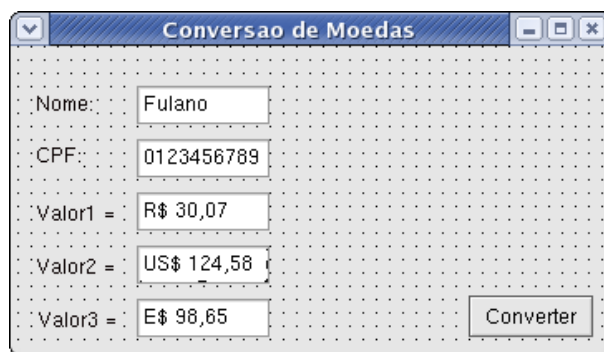


Figura 1: Interface do Form1 (principal) do item 1

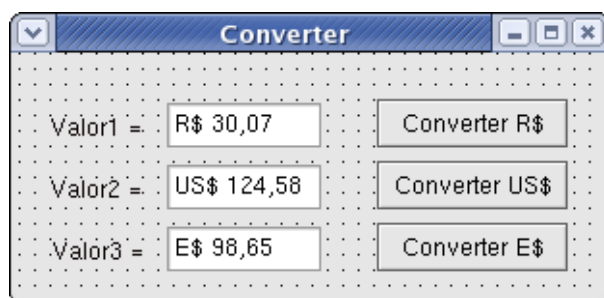


Figura 2: Interface do Form2 (auxiliar) do item 1

O botão (**TButton**) Converter quando pressionado (**onClick**) deve abrir o Form2 passando para este as informações de valores entradas no Form1.

Cada botão de conversão no Form2 deve alterar os valores dos campos (**TEdit**) para a moeda respectiva. Esses valores devem ser atualizados quando o usuário retornar ao Form1 (por exemplo no evento **onShow**).