### **Ejercicio 1: Aplicación de Interacción Básica**

**Descripción:** Crea una aplicación sencilla que contenga los siguientes controles:

* Un PictureBox para mostrar una imagen.
* Un Button que cambie la imagen del PictureBox al hacer clic.
* Un Label para mostrar un mensaje cuando se haga clic en el Button.

**Instrucciones:**

1. Arrastra un PictureBox a tu formulario.
2. Agrega un Button y un Label.
3. En el evento Click del Button, cambia la propiedad Image del PictureBox a una nueva imagen.
4. Muestra un mensaje en el Label cuando se haga clic en el Button.

using System;

using System.Windows.Forms;

namespace ImageChangeExample

{

public partial class Form1 : Form

{

private void buttonChangeImage\_Click(object sender, EventArgs e)

{

// Ruta de la nueva imagen

string newImagePath = @"C:\path\to\your\image.jpg";

// Cargar la nueva imagen en el PictureBox

try

{

pictureBox1.Image = System.Drawing.Image.FromFile(newImagePath);

// Actualizar el mensaje en el Label

labelMessage.Text = "Imagen cambiada exitosamente.";

}

catch (Exception ex)

{

// Mostrar mensaje de error si la imagen no se puede cargar

labelMessage.Text = "Error al cambiar la imagen: " + ex.Message;

}

}

}

}

### **Ejercicio 2: Lista de Elementos**

**Descripción:** Crea una aplicación con los siguientes elementos:

* Un ListBox para mostrar una lista de nombres.
* Un Button que permita agregar un nuevo nombre al ListBox.
* Un ListView que muestre los nombres en una vista de lista cuando se seleccione un elemento del ListBox.

**Instrucciones:**

1. Arrastra un ListBox, un Button, y un ListView a tu formulario.
2. En el evento Click del Button, agrega un nuevo nombre al ListBox.
3. Configura el ListView para que muestre una vista en modo Details.
4. Cuando se seleccione un nombre en el ListBox, actualiza el ListView para que muestre el nombre seleccionado.

### **Ejercicio 3: Barra de Progreso y Cursor**

**Descripción:** Desarrolla una aplicación que muestre una ProgressBar que se llene progresivamente cuando se presione un Button, y que el cursor cambie de forma mientras el progreso está en curso.

**Instrucciones:**

1. Arrastra un ProgressBar y un Button a tu formulario.
2. Cambia la forma del cursor a WaitCursor cuando se haga clic en el Button y vuelve a la forma normal cuando el progreso haya terminado.
3. Incrementa el valor de la ProgressBar en un bucle y actualiza la barra con una pausa corta entre incrementos.

### **Ejercicio 4: Selección de Fecha**

**Descripción:** Crea una aplicación que permita seleccionar una fecha con un DateTimePicker y mostrar el número de días entre la fecha seleccionada y la fecha actual en un Label.

**Instrucciones:**

1. Arrastra un DateTimePicker y un Label a tu formulario.
2. En el evento ValueChanged del DateTimePicker, calcula la diferencia en días entre la fecha seleccionada y la fecha actual.
3. Muestra el número de días en el Label.