Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. Formun tam ortasına iç rengi “Green”, çizgi rengi “Red”, çizgi kalınlığı 9 piksel ve boyutları 150\*100 piksel olan bir dikdörtgen çizdirilsin. Fare imleci dikdörtgen üzerine gelince dikdörtgenin çizgi kalınlığı 15 piksel, ayrılınca 9 piksel olsun. İmleç dikdörtgen üzerindeyken farenin herhangi bir tuşuna basılıp sürüklenince dikdörtgen imleç ile beraber hareket etsin. Tuş bırakıldığında hareket dursun. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. Formun tam ortasına iç rengi “Green”, çizgi rengi “Red”, çizgi kalınlığı 9 piksel ve yarıçapı 75 olan bir daire çizdirilsin. Fare imleci daire üzerine gelince dairenin çizgi kalınlığı 15 piksel, ayrılınca 9 piksel olsun. İmleç daire üzerindeyken farenin herhangi bir tuşuna basılıp sürüklenince daire imleçle beraber hareket etsin. Tuş bırakıldığında hareket dursun. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. Form üzerinde çizgi rengi “Red”, çizgi kalınlığı 5 piksel ve frekansı 5 Hz olan bir Sinüs eğrisinin bir saniyelik kısmı çizdirilsin. Eğri çiziminde 501 nokta kullanılsın. Sinüs eğrisi yukarıdan ve aşağıdan yüzde beşlik pay hariç formu kaplasın. Formun boyutları değiştirilince Sinüs eğrisi yeniden boyutlansın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Black” olsun. Form üzerinde her biri farklı renkte 63 tane elips çizdirilsin. Elipslerin renkleri rasgele belirlensin, boyutları birbirine eşit olsun ve 7\*9 formatında tüm formu kaplasınlar. Fare tuşuna basılınca renkler tekrar rasgele değişsin. Formun boyutları değiştirilince form merkezi yenisi alınsın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. Form üzerinde konumları rastgele belirlenen, çapları 40 piksel ve çizgi kalınlıkları 3 piksel olan 100 tane daire çizdirilsin. Dairelerin iç renkleri “Green”, çizgi renkleri “Red” olsun. Fare tuşuna basıldığında dairelerin konumları form dışına taşmayacak biçimde yeniden rasgele belirlensin ve daireler form üzerinde tekrar çizdirilsin. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi form ile aynı olsun. Form üzerinde tüm formu kaplayan ve eşit açılı 12 dilimden oluşan bir “Pasta Grafiği” çizdirilsin. Her bir dilimin rengi rasgele belirlensin. Fare tuşuna basılınca renkler tekrar rasgele değişsin. Formun boyutları değiştirilince form merkezi yenisi alınsın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. Form üzerinde bir ucu formun merkezi diğer ucu fare imleci olan üst üste binmiş iki doğru çizdirilsin. Doğruların kalınlıkları 60 ve 40 piksel olsun. İnce olan doğru üstte bulunsun ki alttaki doğruyu örtmesin. Her bir doğrunun iki ucu yarım dairesel şekilde olsun. Kalın olan doğrunun rengi “Red”, ince olanınki “Green” olsun. Sanki çizgi kalınlığı 10 piksel olan bir çubuk gibi görünsün. Bu çubuk bir ucu formun merkezi diğer ucu fare imleç olacak biçimde uzayıp kısalabilsin. Formun boyutları değiştirilince form merkezi yenisi alınsın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. Form üzerinde bir ucu formun merkezi diğer ucu fare imleci olan bir zincir çizdirilsin. Zincir halkaları dairelerden oluşsun. Dairelerin içleri “Green”, dış çizgileri “Red”, çizgi kalınlıkları 5 piksel ve çapları 50 piksel olsun. Zincirdeki son daire sığmazsa fare imlecini aşabilir. Zincir bir ucu formun merkezi diğer ucu fare imleç olacak biçimde uzayıp kısalabilsin. Formun boyutları değiştirilince form merkezi yenisi alınsın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Red” olsun. Formun tam ortasına iç rengi “White”, çizgi rengi “Blue”, çizgi kalınlığı 9 piksel ve çizgisi fare imleci üzerinden geçen bir elips çizdirilsin. İmleç yer değiştirdikçe elips dış çizgisi imleç üzerine gelecek şekilde yeniden çizdirilsin. Yani elips imlece göre şekillensin. Formun boyutları değiştirilince bile elips formu ortalasın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde ismi “PicBox” olan bir “PictureBox” nesnesi ve ismi “Tmr” olan bir “Timer” nesnesi bulunsun. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Red” olsun. “Tmr” saniyede yaklaşık 60 kez çağrılsın ve her çağrılmada çizim için kullanılan “PicBox” yenilensin. Formun tam ortasına iç rengi “White”, çizgi rengi “Blue”, çizgi kalınlığı 9 piksel ve boyutları (Genişlik, Yükseklik) formun boyutlarının beşte biri olan bir elips çizdirilsin. Bu boyutlar elipsin minimum boyutları olsun. Elipsin maksimum boyutları ise formun boyutları ile aynı olsun. Formun boyutları değiştirilince bile elips formu ortalasın ve hesaplamalar yeni boyutlara göre değişsin. Fare imleci elipsin içinde ise elipsin boyutları büyüsün, dışında ise küçülsün. Min-Max arası büyüme veya küçülme 1 sn sürsün. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde ismi “PicBox” olan bir “PictureBox” nesnesi ve ismi “Tmr” olan bir “Timer” nesnesi bulunsun. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. “Tmr” saniyede yaklaşık 60 kez çağrılsın ve her çağrılmada çizim için kullanılan “PicBox” yenilensin. Formun tam ortasına çizgi rengi “Blue” ve çizgi kalınlığı 7 piksel olan fakat iç rengi olmayan bir elips çizdirilsin. Bu elips yörüngeyi temsil etmektedir. Yarıçapı 40 piksel, iç rengi “Red”, çizgi rengi olmayan daire elips etrafında sürekli dönsün. Dairenin elips etrafında bir tur atması 2 sn sürsün. Daire dönüş esnasında formun dışına taşmasın. Formun boyutları değiştirilince yörünge boyutlara yeniden hesaplansın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde ismi “PicBox” olan bir “PictureBox” nesnesi ve ismi “Tmr” olan bir “Timer” nesnesi bulunsun. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Aqua” olsun. “Tmr” saniyede yaklaşık 60 kez çağrılsın ve her çağrılmada çizim için kullanılan “PicBox” yenilensin. Formun tam ortasına iç rengi “Blue”, çizgi rengi “Red”, çizgi kalınlığı 9 piksel ve yarıçapı 50 piksel olan bir daire çizdirilsin. “Tmr” her çağrıldığında daire 5 piksel bir hızla fare imlecine doğru hareket etsin. İmleç üzerine gelince dursun. Fare imleci yer değiştirdikçe daire, imleci takip etsin. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde ismi “PicBox” olan bir “PictureBox” nesnesi ve ismi “Tmr” olan bir “Timer” nesnesi bulunsun. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi “Yellow” olsun. “Tmr” saniyede yaklaşık 60 kez çağrılsın ve her çağrılmada çizim için kullanılan “PicBox” yenilensin. Formun tam ortasına iç rengi “White”, çizgi rengi “Blue”, çizgi kalınlığı 9 piksel ve yarıçapı 50 piksel olan bir daire çizdirilsin. Fare tuşuna basıldığında daire fare imlecine doğru hareket etsin. “Tmr” her çağrıldığında daire 10 piksel hareket etsin. Fare tuşuna her basıldığında hızın yönü tekrar hesaplansın. Daire formun kenarlarına çarpınca çarpmanın durumuna göre yönde değiştirsin. Dairenin boyutları değişince dairenin hareket alanı da değişmektedir. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde ismi “PicBox” olan bir “PictureBox” nesnesi ve ismi “Tmr” olan bir “Timer” nesnesi bulunsun. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi olmasın. “Tmr” saniyede yaklaşık 60 kez çağrılsın ve her çağrılmada çizim için kullanılan “PicBox” yenilensin. Fare imlecini ortalayan, iç yarıçapı 40 piksel ve dış yarıçapı 100 piksel olan bir yıldız çizdirilsin. Form üzerinde fare imlecini ortalayan, imleç ile beraber hareket edebilen ve kendi etrafında dönen bir yıldız bulunsun. Yıldızın kendi etrafında bir tur dönmesi 2 sn sürsün. Yıldızın dış yarıçapı 100 piksel, iç yarıçapı 40 piksel, iç rengi “White” olsun. Çizgi rengi olmasın. Arka plan rengi “Red” olsun. Farenin tuşuna basılınca yıldızın iç rengi arka plan rengi ile yer değiştirsin. Bırakılınca eski hallerine geri dönsünler. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde bulunan “PicBox” isimli bir “PictureBox” nesnesi çizim için kullanılsın. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi olmasın. İsmi “Pictures” olan bir klasörde “Rsm00.jpg” ile “Rsm20.jpg” arasında 21 farklı resim bulunuyor. Başlangıçta form üzerinde ilk resmi gösterilsin. Her fare sol tuşuna basıldığında bir sonraki resim, sağ tuşuna basılınca bir önceki resim gösterilsin. Resimler bitince gösterim tekrarlansın. Her bir resim formu ortalasın. Gösterim esnasında o andaki gösterilen resim hangi resim ise ismi, yolu ile beraber form başlığında görünsün. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde ismi “PicBox” olan bir “PictureBox” nesnesi ve ismi “Tmr” olan bir “Timer” nesnesi bulunsun. “PicBox” tüm formu kaplasın ve arka plan rengi olmasın. “Tmr” saniyede yaklaşık 4 kez çağrılsın ve her çağrılmada çizim için kullanılan “PicBox” yenilensin. İsmi “Pictures” olan bir klasörde “Rsm00.jpg” ile “Rsm20.jpg” arasında 21 farklı resim bulunuyor. Başlangıçta form üzerinde ilk resmi gösterilsin. “Tmr” her çağrıldığında bir sonraki resim gösterilsin. Resimler bitince gösterim tekrarlansın. Her bir resim formu ortalasın. Farenin tuşuna basılınca en son gösterilen resimde dursun, bırakılınca devam etsin. Gösterim esnasında o andaki gösterilen resim hangi resim ise ismi, yolu ile beraber form başlığında görünsün. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan “Resim Taşı Uygulaması” isteniyor. Form üzerinde her birinde ayrı bir resim bulunan PictureBox nesneleri vardır. Fare imleci hangi resim üzerinde ise farenin sol tuşuna basılınca o resim seçilip ön plana getirilsin ve imleçle beraber hareket edebilsin. Farenin sol tuşu bırakılınca seçilen resim de bırakılsın. Fare imleci hangi resim üzerinde ise resim üzerindeki koordinatları form başlığında gösterilsin. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form üzerinde bir tane button1 ve bir tane richTextBox1 nesnesi vardır. Faraza, bir torbada 1 ile K arasında numaralı K tane top bulunsun. Torbadan N kere her defasında bir top çekilip torbaya geri konsun. Top sayısı 2 ile 25 arasında rastgele belirlensin. Çekiliş sayısı top sayısının 1000 katı olsun. Form yüklenince veya button1’e her basıldığında çekiliş sayısı, her bir topun numarası ve gelme frekansı anlaşılır biçimde richTextBox1’de gösterilsin. Eksik kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan “Kayan Yazı Uygulaması” isteniyor. Form yüklenirken ad ve soyadınız sağında yeterince boşluk karakteri olacak şekilde label1 nesnesine atansın. Yazının ön plan rengi mavi, arka plan rengi sarı olsun. Timer1 her 250 ms’de bir kendini çağırabilsin. Her kendini çağırdığında label1’deki yazı bir karakter sola kaysın. Ayrıca fare yazı üzerinde iken farenin tuşuna basılınca yazı hareketli ise dursun, durgun ise hareketlensin. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan “Renk Oluştur Uygulaması” isteniyor. Formun çerçevesi hariç boyutları 800\*600 piksel olsun. Form ekranı ortasın. Formun arka planına “Resimler” klasöründen bir resim atansın ve resim tüm formu kaplasın. Form üzerinde “Alpha”, “Red”, “Green” ve “Blue” olmak üzere her biri için bir vScrollBar nesne bulunuyor. Hem form yüklenirken hem de button1’e her basıldığında panel1’in arka plan rengi rastgele değişsin. vScrollBar nesneleri ile de renk seçimi yapılabilsin. Saydamlık için vScrollBar1 nesnesi kullanılsın. Panel1’in her renk değişiminde ana renklerin sayısal değerleri onlu tabanda 3 karakter olarak label1, label2, label3 ve label4’te, on altılı tabanda 4 karakter olarak mesela “0xFF” gibi label5, label6, label7 ve label8’da gösterilsin. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form ekranı ortalasın ve boyutları çerçevesi hariç 800\*600 piksel olsun. Form üzerinde “PicBox” isimli bir “PictureBox” ve 2 tane “Button” bulunuyor. Farenin sol tuşu basılı tutulunca “PicBox” üzerinde serbest çizim yapılabilsin. Çizim alanı beyaz olsun. Kalemin çizgi kalınlığı 5 piksel, rengi ise başta “Blue” olup farenin sağ veya orta tuşuna basılınca rastgele değişsin. “Buton1” tuşuna basılınca “PicBox” temizlensin. “Buton2” tuşuna basılınca çizim kaydedilsin. Kayıt için ismi “sfd” olan “SaveFileDialog” oluşturulsun. Varsayılan olarak kayıt ismi uzantısıyla beraber “Resim.jpg” olsun. Fakat isim ve uzantısı değiştirilebilsin. Uzantısı için sadece “Jpg”, “Png”, ve “Bmp” seçilebilsin. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Button1 düğmesine basılınca fbd isimli FolderBrowserDialog nesnesi ile bir klasör seçilebilsin. Seçilen klasör içindeki tüm “jpg” uzantılı resimler sırayla ve 250 milisaniye arayla pictureBox1’de gösterilsin. Gösterim esnasında o andaki gösterilen resim hangi resim ise ismi yolu ile beraber form başlığında görünsün. Gösterim yeni bir seçim için button1’e basılana kadar devamlı tekrarlansın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Form yüklenirken gerekli atamalar yapılsın. Farenin sol tuşuna basılınca form üzerinde serbest çizim yapılabilsin. Kalem rengi başta mavi olup farenin sağ veya orta tuşuna basılınca rastgele değişsin. Kalem kalınlığı 5 piksel olsun. Farenin herhangi bir tuşu çift tıklatılınca form temizlensin. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenirken gerekli atamalar yapılsın. Farenin sol tuşuna basılınca form üzerinde serbest çizim yapılabilsin. Kalem rengi başta mavi olup farenin sağ veya orta tuşuna basılınca rastgele değişsin. Kalem kalınlığı 5 piksel olsun. Farenin herhangi bir tuşu çift tıklatılınca form temizlensin.

Aşağıdaki işi yapan açılış formu uygulaması için eksik kodları C# programlama dili yazınız. Form1 ana form, Form2 açılış formu olsun. Açılış formu ana formdan önce ekrana gelsin ve üç saniye görünüp kaybolsun. Açılış formu kaybolunca hafızadan silinsin ve ana form ekrana gelsin. Açılış formu ekranda iken üzerinde tüm formu kaplayan bir resim görünsün. Resim açılış formu üzerinde bulunan pictureBox1 nesnesi ile “resim.jpg” isimli bir dosyadan okusun.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı “Standart Sapma Hesabı” olsun. Uzunluğu 10 ile 20 arasında rasgele belirlenen bir dizi oluşturulsun. Bu diziye 0 ile 100 arasında noktadan sonra en fazla 6 basamak duyarlıklı rasgele reel sayılar üretilip atansın. Bu reel sayılar her biri bir satıra karşılık gelecek biçimde sıra numarası ile beraber ekranda gösterilsin. Sonra, bu reel sayıların toplamını, ortalamasını, standart sapmasını hesaplasın ve sonuçlar ekranda anlaşılır biçimde gösterilsin. En altta “Çıkmak için bir tuşa basınız” yazısı görünsün ve herhangi bir tuşa basılınca program sonlansın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması isteniyor. Form yüklenirken textBox1 temizlensin ve pi sayısı sistemden alınıp label3’te gösterilsin. Enter tuşuna veya Button1’e basılınca textBox1’e yarıçapı girilen bir kürenin yüzey alanı ve hacmi hesaplanıp label1 ve label2’de gösterilsin. TextBox1’deki değer reel sayı değilse uyarı mesajı verilip işlem yapılmasın. TextBox1 değiştikçe label1 ve label2 temizlensin. İmleç textbox1 de konumlansın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Form üzerinde pek çok nesne vardır. TextBox1 ve textBox2 klavyeden girdi kabul etsin, textBox3 kabul etmesin. TextBox1 veya textBox2’nin içeriği her değiştiğinde textBox3 temizlensin. Form üzerindeki 4 butondan herhangi birine basılınca textBox1 ve textBox2’nin içerikleri kontrol edilsin. Reel sayı değillerse uyarı versin, işlem yapılmasın ve imleç reel sayı olmayan ilk nesneye yönlensin. İkisinin de reel sayı olma durumunda basılan buton button1 ise toplama, button2 ise çıkarma, button3 ise çarpma, botton4 ise bölme işlemi yapılsın ve sonuç textBox3’e aktarılsın. İşlem durumuna göre label1’de ya “?” işareti ya da dört işlemden birinin işareti görülsün. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenirken textBox1’in içeriği temizlensin. TextBox1’in içeriği değiştikçe içindeki metin reel sayı ise label1 ve label2’deki metinlerin renkleri yeşil, değilse kırmızı olsun. Ayrıca, metin reel sayı ise label1’de değeri, label2’de “Reel Sayı” yazsın, değilse label1’de 0, label2’de “Reel Sayı Değil” yazsın.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form yüklenirken textBox1 ve textBox2 temizlensin. TextBox1 veya textBox2’nin içeriği değişince textBox3 ve textBox4 temizlensin. TextBox3 ve textBox4 klavyeden girdi kabul etmesin. Button1’e basılınca textBox1 ve textBox2 kontrol edilsin. İkisi de tamsayı ise textBox1’deki tamsayı textBox2’deki tamsayıya bölünsün, bölüm textBox3’de, kalan textBox4’de gösterilsin. En az biri tamsayı değilse işlem yapılmayıp uyarı versin ve imleç tamsayı olmayan ilk TextBox nesnesi üzerine gelsin. TextBox2’ye sıfır girilmişse de uyarı versin. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması isteniyor. Form üzerinde 3 textBox, 3 label ve 1 button nesnesi vardır. Form yüklenirken textBox nesneleri temizlensin. TextBox’lardan herhangi birinin içeriği değişince label nesneleri temizlensin. TextBox’lara 2.dereceden bir polinomun katsayıları girilebilsin. Button1’e basılınca katsayılar reel sayı ise polinomun kökleri hesapsın. Kökler varsa label1 ve label2’de gösterilsin. Yoksa label1 ve label2 temizlensin. Duruma göre Label3’te “Kökler Reel”, “Kökler Katlı” veya “Kökler Sanal” yazsın. Gerekli kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form yüklenirken textBox1 ve textBox2 temizlensin. TextBox1 veya textBox2’nin içeriği değişince textBox3 ve textBox4 temizlensin. TextBox3 ve textBox4 klavyeden girdi kabul etmesin. Button1’e basılınca textBox1 ve textBox2 kontrol edilsin. İkisi de tamsayı ise textBox1’deki tamsayı textBox2’deki tamsayıya bölünsün, bölüm textBox3’de, kalan textBox4’de gösterilsin. En az biri tamsayı değilse işlem yapılmayıp uyarı versin ve imleç tamsayı olmayan ilk TextBox nesnesi üzerine gelsin. TextBox2’ye sıfır girilmişse de uyarı versin. Gerekli kodları C# programlama dili ile yazınız.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı “Dosyalama İşlemleri - Yaz” olsun. Satır sayısı 10 ile 20, sütun sayısı 5 ile 8 arasında rasgele seçilen iki boyutlu bir matris oluşturulsun ve matrisin her bir hücresine -50 ile +50 arasında noktadan sonra en fazla 3 basamak duyarlıklı rasgele sayılar atansın. Matrisin boyutları ve içeriği anlaşılır bir biçimde hem konsol ekranında gösterilsin hem de “dosya.txt” ismi ile bir dosyaya kaydedilsin. En son “Çıkış için bir tuşa basınız” yazısı gelsin ve herhangi bir tuşa basılınca program sonlansın.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı “Dosyalama İşlemleri - Oku” olsun. Önce “dosya.txt” isimli dosyanın var olup olmadığı kontrol edilsin. Dosya yoksa konsol ekranında “Okunacak Dosya Yok” yazsın. Dosya varsa okunsun. Dosyanın ilk satırı matrisin boyutlarını, diğer satırları matrisin değerlerini tutmaktadır. O boyutlarda bir reel sayı matrisi oluşturulup değerleri dosyadan okunarak matrise alınsın. Matrisin boyutları ve içeriği anlaşılır bir biçimde konsol ekranında gösterilsin. En son “Çıkış için bir tuşa basınız” yazısı gelsin ve herhangi bir tuşa basılınca program sonlansın.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı “Dosyalama İşlemleri” olsun. Önce “dosya.txt” isimli dosya var mı kontrol edilsin. Dosya yoksa konsol ekranında “Okunacak Dosya Yok” yazsın. Dosya varsa okunsun. Dosyanın ilk satırı matrisin boyutlarını, diğer satırları matrisin değerlerini tutmaktadır. O boyutlarda reel sayı matrisi oluşturulup değerleri dosyadan okunarak atansın. Matrisin boyutları ve içeriği anlaşılır bir biçimde konsol ekranında gösterilsin. En altta “Çıkış için bir tuşa basınız” yazısı gelsin ve herhangi bir tuşa basılınca program sonlansın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Button1’e basılınca "dosya.txt" isimli bir dosyaya "Görsel Programlama Dersi" ve "C# Programlama Dili" şeklinde 2 satır ilave edilsin. Dosya yoksa oluşturulup ilave edilsin. Button2’ye basılınca dosya varsa okunsun ve richTextBox1’de gösterilsin. Button3’e basılınca dosya varsa silinsin ve richTextBox1 temizlensin. Ayrıca, dosya varsa label1’de "dosya var" yoksa "dosya yok" yazsın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Button1 düğmesine basılınca ofd isimli OpenFileDialog nesnesi açılsın. Nesne açılırken çalan ses dosyası varsa sussun. Nesnenin başlangıç klasörü Windows klasörü altındaki Media klasörü olsun. Bu klasör veya başka bir klasörden sadece uzuntısı “\*.wav” olan bir ses dosyası seçilebilsin. Seçilen ses dosyası Button2 düğmesine basılınca çalsın, Button3 düğmesine basılınca sussun. Button4 düğmesine basılınca tekrarlı çalsın.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form yüklenirken textBox1 ve textBox2’nin içerikleri temizlensin ve form üzerindeki nesne sayısı form başlığında gösterilsin. TextBox1 veya textBox2’nin içeriği değiştikçe içlerindeki metinler büyük küçük harf duyarlılığına bakılmaksızın birbirine eşit ise form üzerindeki tüm nesnelerin metin renkleri yeşil, değilse kırmızı olsun. Ayrıca, textBox1’deki metin uzunluğu label1’de, textBox2’deki label2’de gösterilsin. Gerekli kodları C# programlama dili ile yazınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması isteniyor. TextBox1 nesnesi klavyeden girdi kabul etsin, textBox2 ve textBox3 nesneleri kabul etmesin. TextBox1’in içeriği her değiştiğinde içindeki metnin aynısı textBox2’de, tersi textBox3’de ve uzunluğu label1’de gösterilsin. Form yüklenirken de aynı şeyler olsun. Ayrıca, imleç textBox2 veya textBox3’de ise her tuşa basıldığında 2500 Hz frekansında 50 ms süresince beep sesi duyulsun. Gerekli kodları C# programlama dili ile yazınız.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol ekranın arka plan rengi sarı olsun. Klavyeden girilen metinler kırmızı diğerleri mavi renkte görünsün. Başta başlık ismi varsayılan yani exe dosyasının kısa yolu olsun. Konsol ekranda en üstünde “Çıkmak için Çıkış Yazıp Enter Tuşuna Basınız” yazısı görünsün ve bir satır atlatıp yeni başlık ismi istensin. Klavyeden bir metin girilip Enter tuşuna basılınca girilen metin başlık ismi olsun ve başlığın değiştiğine dair bilgi verilsin. Bu olay büyük küçük harf duyarlılığına bakılmaksızın klavyeden “Çıkış” yazılana kadar tekrarlansın. Klavyeden “Çıkış” yazılıp Enter tuşuna basılınca program sonlansın. Her Enter tuşundan sonra 250 ms süresince 1500 Hz’lik bir bip sesi duyulsun.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenirken textBox1 ve textBox2 nesneleri temizlensin. TextBox1’e sadece harf, textBox2’ye sadece rakam girilebilsin. TextBox1’deki metnin uzunluğu label1’de, textBox2’deki ise label2’de gösterilsin. Yanlış tuşa basılınca imleç textBox1’de ise 1500 Hz, textBox2’de ise 750 Hz frekansında 50 ms’lik bir beep sesi çıkartılsın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması isteniyor. Form üzerinde bir tane button1 ve bir tane richTextBox1 nesnesi vardır. Form yüklenince veya button1’e her basıldığında satır sayısı 10 ile 50, sütun sayısı 4 ile 15 arasında rastgele atanan bir matris oluşturulsun. Matrisin her bir hücresine -100 ile +100 arasında noktadan sonra en fazla 6 basamak duyarlıklı rastgele reel sayılar atansın. Matrisin ismi, satır sayısı, sütun sayısı ve içeriği matris formunda richTextBox1’de gösterilsin. Matris RichTextBox1 içine sığmazsa üzerinde kaydırma çubukları görünsün ve içindeki bilgiler sadece button1’e basılınca değişsin. Eksik kodları C# programlama dili ile tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan bir form uygulaması isteniyor. Form yüklenirken ListBox1 içine “01.Kelime” ile başlayıp “50.Kelime” ile biten 50 tane öğe yazdırılışın. ListBox1 içindeki herhangi bir öğeye çift tıklanınca, o öğe listbox1 içinden silinip listBox2 içine eklensin. Bu işlemin tersi ListBox2 için de geçerli olsun. Öğe sayıları değiştikçe “CountItems” isimli altprogram öğe sayılarını sırayla label1 ve label2’de gösterilsin. Gerekli kodları C# programlama dili tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form1 üzerinde label1 ve button1, Form2 üzerinde label2 ve textBox1 nesneleri olsun. Form1 yüklenirken label1 temizlensin ve Form2 oluşturulsun. Button1’e basılınca Form2 ekrana gelsin ve ekrana gelme sayısı label1’de gösterilsin. Form2 kapatılamasın sadece gizlensin. Gizlendiğinde Form1’e geri dönülsün ve textBox1’in içeriği label1’e aktarılsın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Button1’e basılınca tüm textBox nesnelerinin ön plan renkleri rasgele bir renk ile değişsin. Button2’ye basılınca aynı değişim tüm textBox nesnelerinin arka plan renkleri için olsun.

Form1 üzerinde label1 ve button1, Form2 üzerinde label2 ve textBox1 nesneleri vardır. Form1 yüklenirken label1 temizlensin ve Form2 oluşturulsun. Button1’e basılınca Form2 ekrana gelsin ve ekrana gelme sayısı label1’de gösterilsin. Form2 kapatılamasın sadece gizlensin. Gizlendiğinde Form1’e geri dönülsün ve textBox1’in içeriği label1’e aktarılsın. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Panel1 üzerinde label1 ve button1, panel2 üzerinde textBox1 ve button2 nesneleri vardır. Program çalışınca panel1 form üzerinde görünsün. Button1’e basılınca panel1 gizlensin panel2 görünsün. Button2’ye basılınca panel2 gizlensin panel1 görünsün ve textBox1’deki metin label1’e aktarılsın. Formun boyutları gösterdiği panel hangisi ise ona uygun boyutlansın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Button1’e basılınca üzerinde yazı “Durdu” ise “Sayıyor”, “Sayıyor” ise “Durdu” olsun. Button1’deki yazı “Durdu” ise rengi kırmızı, “Sayıyor” ise rengi yeşil olsun ve her 100 ms’de bir label1’de görünen sayı bir artsın. En başta button1’de “Durdu”, label1’de “0” yazsın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. TextBox1’de iken tamsayı, textBox2’de iken reel sayı girilmedikçe başka bir nesneye geçilemesin ve form kapatılamasın. TextBox1 ve textBox2’deki her çıkılamama durumunda deneme sayıları form başlığında gösterilsin. Çıkılma durumlarında deneme sayıları sıfırlansın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Button1’e veya imleç textBox1’de iken Enter tuşuna basılınca textBox1’deki metnin soldan sağdan boşlukları silinip geriye metin kaldıysa listBox1’e eklensin. Ayrıca, textBox1 temizlensin ve imleç üzerine gelsin. Button2’ye basılınca lisBox1’de bir metin seçiliyse seçilen metin silinsin. Her durumda, listbox1’deki metin sayısı label1’de, seçilenin sırası label2’de, seçilen label3’de gösterilsin. Seçilen metin yoksa label2’de -1 yazsın, label3 ise temizlensin.

Form üzerinde pek çok nesne vardır. Button1’e veya imleç textBox1 üzerinde iken Enter tuşuna basılınca textBox1’deki metin soldan sağdan boşlukları temizlenip geriye metin kaldıysa listBox1’e eklensin. Ayrıca, textBox1 temizlensin ve imleç textBox1 üzerine gelsin. Her durumda, listbox1’deki metin sayısı label1’de, seçilen metin label3’de ve sırası label2’de görünsün. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Button1’e veya imleç textBox1’de iken Enter’a basılınca textBox1’deki metin soldan sağdan boşlukları temizlenip geriye metin kaldıysa listBox1’e eklensin. Ayrıca, textBox1 temizlenip imleç üzerine gelsin. Button2’ye basılınca lisBox1’de bir metin seçiliyse seçilen metin silinsin. Her durumda, listbox1’deki metin sayısı label1’de, seçilenin sırası label2’de, seçilen label3’de gösterilsin. Seçilen metin yoksa label2’de -1 yazsın, label3 ise temizlensin.

Form üzerinde pek çok nesne vardır. Form yüklenirken veya button1’e basılınca değerleri 0 ile 1000 arasında rasgele değişen noktadan sonra en fazla 9 basamak duyarlıklı 25 tane reel sayı a dizisine atansın ve listBox1’de gösterilsin. Ayrıca, comboBox1’de küçükten büyüğe veya büyükten küçüğe diye seçim yapılmışsa sıralanmış olarak listBox2’de gösterilsin. Sıralama işlemi için a dizisi ile aynı boyutta olan b dizisi kullanılsın. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı “Konsol Ekran Renkleri” olsun. Konsol ekranın ön plan ve arka plan renkleri her saniye değişsin. Konsol ekran için 8 açık, 8 koyu olmak üzere toplam 16 renk vardır. Konsol ekranın ön plan rengi açık ise arka plan rengi aynı rengin koyusu, koyu ise tersi olsun. Tüm renkler sırayla uygulansın ve bu olay devamlı tekrarlansın. 25 ms aralıklarla tuş kontrolü yapılsın ve basılan tuş Esc tuşu ise program sonlansın. Renkler her değiştiğinde ön plan ve arka plan renk bilgileri konsol ekranda hem tamsayı hem de renk ismi olarak gösterilsin.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenirken veya button1’e basılınca değerleri 0 ile 1000 arasında rasgele değişen noktadan sonra en fazla 9 basamak duyarlıklı 25 tane reel sayı a dizisine atansın ve listBox1’de gösterilsin. Ayrıca, comboBox1’de küçükten büyüğe veya büyükten küçüğe diye seçim yapılmışsa sıralanmış olarak listBox2’de gösterilsin. Sıralama işlemi için a dizisi ile aynı boyutta olan b dizisi kullanılsın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenince üzerindeki nesne sayısı form başlığında görünsün ve tüm textBox’ların arka plan renkleri pembe, ön plan renkleri mavi olsun. Herhangi bir textBox nesnesi seçildiğinde seçilenin arka plan rengi sarı, ön plan rengi kırmızı olsun. Nesne terk edildiğinde renkler eski hallerine geri dönsün. Ayrıca, seçilme sayısı label1’de, ayrılma sayısı label2’de gösterilsin. Button1 düğmesine basılınca seçilme ve ayrılma sayıları sıfırlansın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Hem form yüklenince hem de button1 düğmesine basılınca textBox1 temizlensin ve imleç textBox1’e yönlensin. TextBox1 değiştikçe içeriği label1’de, uzunluğu label2’de gösterilsin. Program sadece Esc tuşuna basılarak sonlandırılabilsin, aksi durumda uyarı versin.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenirken veya Button2’ye basılınca textBox1 temizlensin. Button1’e basılınca textBox1’deki metin label1’e aktarılsın. İmleç her durumda textBox1’de kalsın. Enter tuşu button1, Esc tuşu button2 görevi görsün. TextBox1’deki metin değiştikçe label1 temizlensin ve metnin uzunluğu label2’de gösterilsin.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. TextBox'ların isimleri comboBox1'de tanımlanmıştır. TextBox’lardan herhangi biri seçildiğinde seçilenin ismi comboBox1’de gösterilsin. ComboBox1’in açılır penceresinden textBox’lardan biri seçildiğinde imleç seçilen nesneye içindeki tüm metni seçerek yönlensin. ComboBox1 üzerine gelince yazı yazılamasın ve seçilen textBox iptal edilsin.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı adınız ve soyadınız olsun. Yordam1 altprogramı saniyede 1 kez olmak üzere 15 kez adınızı yazdırsın. Yordam2 altprogramı 1.5 saniyede 1 kez olmak üzere 12 kez soyadınızı yazdırsın. İki tane Thread değişkeni tanımlanıp thr1 ile Yordam1, thr2 ile Yordam2 altprogramı ilişkilendirilsin. Thread'ler önce başlatılsın ve 9 saniye sonra ikisi de sonlandırılsın. En son “Çıkış için bir tuşa basınız” yazısı gelsin ve herhangi bir tuşa basılınca program sonlansın.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı “Konsol Ekranı Renkleri” olsun. Konsol ekranının ön plan ve arka plan renkleri her saniye değişsin. Konsol uygulamaları için 8’i açık, 8’i koyu renk olmak üzere 16 renk vardır. Ön plan rengi açık ise arka plan rengi aynı rengin koyusu, koyu ise arka plan rengi aynı rengi açığı olsun. Sırasıyla tüm renkler kullanılsın ve bu olay Esc tuşuna basana kadar tekrarlansın. Renkler her değiştiğinde ön plan ve arka plan renk bilgileri konsol ekranında hem tamsayı hem de renk ismi olarak yazdırılsın.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form üzerinde num1 ve num2 isimli 2 tane NumericUpDown ve label1 nesnesi vardır. Taban bilgisi num1’den, sayı bilgisi num2’den alınsın. TabanCevir altprogramı sayı 0 ile 1e9 arasında ve taban 2 ile 15 arasında ise taban çevir işlemini yapıp sonucu metin olarak döndürsün. Değilse “Sayı Aralık Dışı” veya “Taban Aralık Dışı” bilgisini döndürsün. Form yüklenirken veya NumericUpDown nesnelerinin içerikleri değiştikçe taban çevir işlemi yapılıp sonuç label1’de gösterilsin.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. TextBox1’in içeriği değiştiğinde label nesnelerinin içerikleri de değişsin. TextBox1’deki metnin uzunluğu label1’de, metnin kendisi label2’de gösterilsin. Ayrıca, metin soldan sağdan boşlukları temizlenip label3’te, soldan boşlukları temizlenip label4’te, sağdan boşlukları temizlenip label5’te gösterilsin.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Button1’e basılınca bilgisayarın ne kadar süredir açık olduğu gün, saat, dakika, saniye ve salise olarak label1’de gösterilsin. Button2’ye basılınca o andaki zaman tarih ve saat formatında label2’de, sadece tarih formatında label3’te, sadece saat formatında label4’te, reel sayı formatında label5’te, tamsayı formatında label6’da gösterilsin. Form yüklenirken de Label nesnelerinde bunlar gösterilsin.

Form üzerinde 2 Button, 6 Label nesnesi vardır. Button1’e basılınca bilgisayarın ne kadar süredir açık olduğu gün, saat, dakika, saniye ve salise olarak label1’de gösterilsin. Button2’ye basılınca o andaki zaman tarih ve saat formatında label2’de, sadece tarih formatında label3’te, sadece saat formatında label4’te, reel sayı formatında label5’te, tamsayı formatında label6’da gösterilsin. Form yüklenirken de Label nesnelerinde bunlar gösterilsin. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Hem form yüklenince hem de button1 düğmesine basılınca textBox1 temizlensin ve imleç textBox1’e yönlensin. TextBox1 değiştikçe içeriği label1’de, uzunluğu label2’de gösterilsin. Program sadece Esc tuşuna basılarak sonlandırılabilsin, aksi durumda uyarı versin.

Form üzerinde pek çok nesne vardır. Form yüklenince veya Button1’e her basıldığında textBox1 nesnesi temizlensin ve imleç textBox1’e yönlensin. TextBox1 her değiştiğinde içeriği label1’e, uzunluğu label2’ye aktarılsın. Program sadece Esc tuşuna basılarak sonlandırılabilsin, aksi durumda uyarı versin. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenirken veya Button2’ye basıldıkça textBox1 temizlensin. Button1’e basıldıkça textBox1’deki metin label1’e aktarılsın. İmleç her durumda textBox1’de kalsın. Enter tuşu button1, Esc tuşu button2 görevi görsün. TextBox1’deki metin değiştikçe label1 temizlensin ve metnin uzunluğu label2’de gösterilsin.

Form üzerinde pek çok nesne vardır. TextBox1’de iken tamsayı, textBox2’de iken reel sayı girilmedikçe başka bir nesneye geçilemesin ve form kapatılamasın. TextBox1 ve textBox2’deki her çıkılamama durumunda deneme sayıları form başlığında gösterilsin. Çıkılma durumlarında deneme sayıları sıfırlansın. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. TextBox1’de iken tamsayı, textBox2’de iken reel sayı girilmedikçe başka bir nesneye geçilemesin ve form kapatılamasın. TextBox1 ve textBox2’deki her çıkılamama durumunda deneme sayıları form başlığında gösterilsin. Çıkılma durumlarında deneme sayıları sıfırlansın.

Form üzerinde 2 Button, 2 Label ve 1 TextBox nesnesi vardır. Button1’e veya imleç textBox1 üzerinde iken Enter tuşuna basılınca textBox1’deki metin label1’e aktarılsın. Form yüklenirken veya Button2’ye basılınca textBox1 temizlensin. TextBox1’in içeriği her değiştiğinde label1 temizlensin, uzunluğu label2’ye aktarılsın. İmleç her durumda textBox1’de kalsın. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenince üzerindeki nesne sayısı form başlığında görünsün ve tüm textBox’ların arka plan renkleri pembe, ön plan renkleri mavi olsun. Herhangi bir textBox nesnesi seçildiğinde seçilenin arka plan rengi sarı, ön plan rengi kırmızı olsun. Nesne terk edildiğinde renkler eski hallerine geri dönsün. Ayrıca, seçilme sayısı label1’de, ayrılma sayısı label2’de gösterilsin. Button1 düğmesine basılınca seçilme ve ayrılma sayıları sıfırlansın.

Form üzerinde pek çok nesne vardır. Form yüklenince üzerindeki nesne sayısı form başlığında gösterilsin ve textBox’ların ön plan renkleri mavi, arka plan renkleri pembe olsun. TextBox’lardan herhangi biri seçildiğinde seçilenin ön plan rengi kırmızı, arka plan rengi sarı olsun. Nesne terk edildiğinde renkler eski hallerine geri dönsün. Ayrıca label1’de textBox’ların seçilme sayısı, label2’de ise ayrılma sayısı tutulsun. Gerekli kodları tamamlayınız.

Form üzerinde textBox1 ve 5 label nesnesi vardır. TextBox1’in içeriği değiştiğinde label nesnelerinin içerikleri de değişsin. TextBox1’deki metnin uzunluğu label1’de, metnin kendisi label2’de gösterilsin. Ayrıca, metin soldan sağdan boşlukları temizlenip label3’te, soldan boşlukları temizlenip label4’te, sağdan boşlukları temizlenip label5’te gösterilsin. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Form yüklenirken üzerindeki nesne sayısı form başlığında görünsün ve textBox’ların arka plan renkleri pembe, ön plan renkleri mavi olsun. TextBox’lardan herhangi biri seçildiğinde seçilenin arka plan rengi sarı, ön plan rengi kırmızı olsun. Nesne terk edildiğinde renkler eski hallerine geri dönsün. Ayrıca, textBox’ların seçilme sayısı label1’de, ayrılma sayısı label2’de gösterilsin.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. TextBox1’in içeriği değiştiğinde label nesnelerinin içerikleri de değişsin. TextBox1’deki metnin uzunluğu label1’de, metnin kendisi label2’de gösterilsin. Ayrıca, metin soldan sağdan boşlukları temizlenip label3’te, soldan boşlukları temizlenip label4’te, sağdan boşlukları temizlenip label5’te gösterilsin.

Form üzerinde panel1 ve panel2 nesneleri vardır. Panel1 üzerinde label1 ve button1, panel2 üzerinde textBox1 ve button2 nesneleri vardır. Program çalışınca panel1 form üzerinde görünsün. Button1’e basılınca panel1 gizlensin panel2 görünsün. Button2’ye basılınca panel2 gizlensin panel1 görünsün ve textBox1’deki metin label1’e aktarılsın. Formun boyutları gösterdiği panel hangisi ise ona uygun boyutlansın. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan form uygulaması için gerekli kodları yazınız. Panel1 üzerinde label1 ve button1, panel2 üzerinde textBox1 ve button2 nesneleri vardır. Program çalışınca panel1 form üzerinde görünsün. Button1’e basılınca panel1 gizlensin panel2 görünsün. Button2’ye basılınca panel2 gizlensin panel1 görünsün ve textBox1’deki metin label1’e aktarılsın. Formun boyutları gösterdiği panel hangisi ise ona uygun boyutlansın.

Form üzerinde 4 textBox, 1 comboBox nesnesi vardır. TextBox’ların isimleri comboBox içinde tanımlanmıştır. TextBox’lardan herhangi biri seçildiğinde seçilenin ismi comboBox1’de görünsün. ComboBox1’in açılır penceresinden textBox’lardan birinin ismi seçildiğinde imleç ismi seçilen nesneye içindeki tüm metni seçerek yönlensin. ComboBox1’in üzerinde iken fare ile tıklanınca seçim iptal edilsin ve üzerine yazı yazılamasın. Gerekli kodları tamamlayınız.

Aşağıdaki işi yapan konsol uygulaması için gerekli kodları yazınız. Konsol başlığı “Cümleyi Kelimelerine Ayır” olsun. String bir değişkene içinde bolca boşluk karakteri bulunan bir cümle atansın ve bu cümle kod kullanılarak kelimelerine ayrılsın. Hem cümle hem de kelimeleri her biri ayrı ayrı “<” ile “>” karakterleri arasına alınarak konsol ekranda yazdırılsın. Null olan kelimeler yazdırılmasın. Cümle konsol ekranda arka plan rengi mavi olarak yazdırılsın ve cümleden sonra bir boş satır bırakılsın. En son “Çıkış için bir tuşa basınız” yazısı gelsin ve herhangi bir tuşa basılınca program sonlansın.