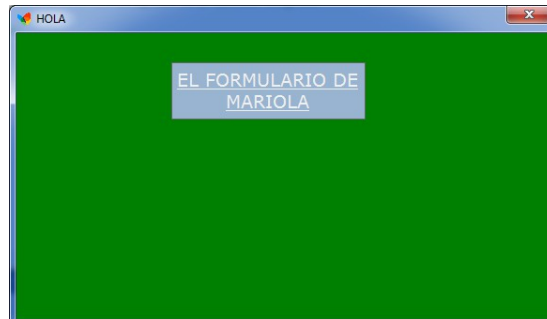
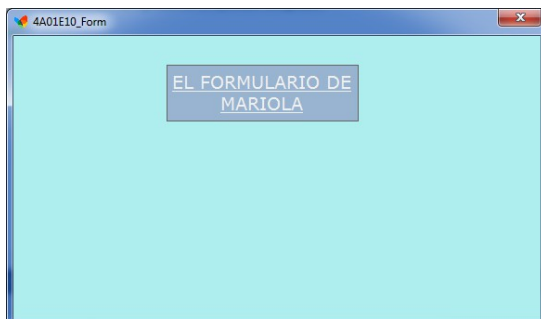


EJERCICIOS

● FORMULARIOS

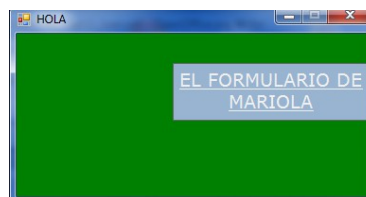
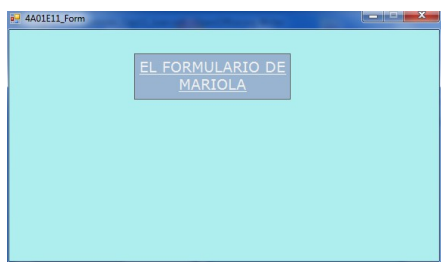
4A01E10_FORM



Enunciado: Por **diseño**, no permitir que la ventana ni se maximice ni que se reduzca. Que se sitúe en el centro de pantalla. Asociarle un icono, poner como fondo de la ventana color azul. El borde será Single y asociar como título de la ventana el nombre del proyecto. Muestra en el formulario una **etiqueta** creada con el texto “MI ETIQUETA PARA EL FORMULARIO PRUEBA ”, la fuente será Verdana de 14 y subrayada, pon le el estilo del borde Fixed3d y ajusta el texto de la etiqueta dentro de ella en el centro. El texto de la etiqueta no modificará automáticamente tamaño del control, se ajustará manualmente. Cambia el color del fondo y el color de primer plano. Estará su propiedad de Visible en false.

En tiempo de **ejecución**, al lanzar el formulario, le modificáis el tamaño de la ventana, cambiarle el título de la ventana por HOLA, poner como fondo de la ventana color verde, hacer visible la etiqueta.

4A01E11_FORM



Enunciado: Con el mismo diseño estético que el anterior formulario, pero manteniendo las propiedades por defecto de los componentes. En tiempo de **ejecución**, se lanzará el formulario desde el Main, y desde el main se pondrá como título de ventana HOLA, se cambiará el color de fondo a verde, el título el contenido de la etiqueta se pondrá visible ya que por diseño se habrá ocultado, se situará la ventana en las posición (100,0) y con un tamaño de (300,200). con el evento Load evitaremos que se maximice la ventana.

Se pondrán mensajes MsgBox("...") para detectar cuando entra en el Main, en el evento Load, por donde pasa al cerrar la ventana, Dispose...

● BOTONES

4A02E10_BUTTON



Enunciado: - Por **diseño**, el formulario tendrá la propiedad ControlBox en False (ver la diferencia con True). El formulario tendrá como título el nombre del proyecto, le asociaremos un icono. Crea un botón que llevará la etiqueta de Salir, poner la propiedad UseVisualStyleBackColor a True, (ver la diferencia con False). Crea 3 botones mas que llevarán la etiqueta de Rojo, Verde y Azul. El color de fondo de cada botón será de acuerdo al texto escrito en él. Añadir otro botón con el texto “Haga click aquí” al fondo del botón le asignaré color rosa, alinearé el texto centrado dentro del control y el botón estará inhabilitado. Añadir una etiqueta con el texto “Mi Formulario”. El botón Salir lo asociamos al intro

En tiempo de **ejecución**, al pulsar los botones se modificará el color del fondo del formulario con el color que indica el botón pulsado, al pulsar el botón salir, saldremos del proyecto. Además el botón rojo habilita el botón “Hacer click aquí”. El botón verde restaura el mensaje “Mi Formulario”. El botón “Hacer click aquí”, saca el mensaje “Hola mundo!!!” en la etiqueta y se inhabilita de nuevo hasta que se pulse el botón rojo

4A02E20_TRES_EN_RAYA



Enunciado: - Por **diseño**, el formulario tendrá el aspecto del representado. Será un tablero de 9 casillas(botones) que irán tomando color y tres botones más, el del Jugador_1, el del Jugador_2 y el botón Salir. El formulario llevará como título de la ventana el nombre del proyecto.

En tiempo de **ejecución**, cambiaremos el título de la ventana al cargarse y daremos turno al jugador 1 (el rojo), de modo que si empezamos a pulsar sobre las casillas éstas tomarán el color rojo.

Los botones de jugador_1 y jugador_2 estarán visible únicamente uno de ellos, aquel que vaya a jugar, es decir, si está jugando el J_1, solo estará visible él y en la casilla que clickee quedará marcada de rojo y automáticamente se ocultará el botón del jugador_1 y se visualizará el botón del jugador_2, por tanto ahora en la casilla que clickee quedará marcada de azul y automáticamente se ocultará el botón del jugador_2 y se visualizará el botón del jugador_1 y así sucesivamente

Las casillas marcadas ya no podrán cambiar de color. No controlamos, por ahora, quien gana la partida.

4A02E21_TRES_EN_RAYA



Enunciado: - Por **diseño**, el formulario tendrá el aspecto del representado. Un tablero de 9 casillas(botones) que irán tomando color y tres botones más, el del Jugador_1, el del Jugador_2 y el botón Salir. Además del botón "Inicar Partida" El formulario llevará como título Tres en Raya.

En tiempo de **ejecución**, al empezar daremos turno de forma aleatoria al jugador_1 o jugador_2. Si fuera el turno del jugador 1 (el rojo), al pulsar sobre las casillas éstas tomarán el color rojo, si fuera el jugador 2 tomarían el color azul...

Los botones de jugador_1 y jugador_2 estarán visible únicamente uno de ellos, aquel que vaya a

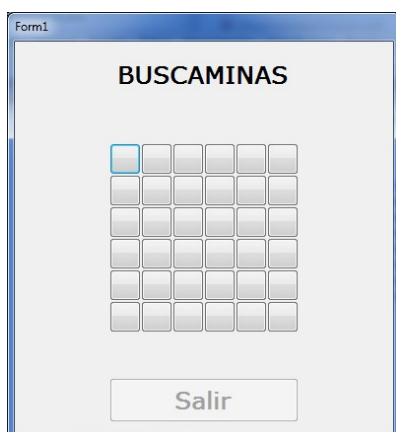
jugar, es decir, si está jugando el J_1, solo estará visible él y en la casilla que clickee quedará marcada de rojo y automáticamente se ocultará el botón del jugador_1 y se visualizará el botón del jugador_2, por tanto ahora en la casilla que clickee quedará marcada de azul y automáticamente se ocultará el botón del jugador_2 y se visualizará el botón del jugador_1 y así sucesivamente...

Las casillas marcadas ya no podrán cambiar de color.

Controlaremos quien gana la partida. Si un jugador consigue la raya o la diagonal de su color terminará el juego y sacaremos en la etiqueta que anuncia TRES EN RAYA un mensaje dándole la enhorabuena al color que gane o indicando que han hecho “Tablas” en caso de no conseguirlo ninguno.

Tanto si se pierde o se gana o se queda en tablas, se bloqueará el tablero excepto el botón salir y visualizaremos el botón “Iniciar Partida”, que me permitirá comenzar de nuevo el juego, ocultándose una vez pulsado.

4A02E30_BUSCAMINAS



Enunciado: - Por **diseño**, Crea 36 botones para el tablero y otro para salir del programa. Una etiqueta con el texto de BUSCAMINAS, que estará en Verdana. Elimina los iconos de la barra del formulario. Sobre el botón salir crearemos una etiqueta sin texto que la visualizaremos en tiempo de ejecución.

En tiempo de **ejecución**, cuando se pulse sobre una casilla ésta mostrará como texto el valor asociado a ella. Si el texto asociado es una bomba, además de mostrarla, se habilitará el botón de salir y se sacará una etiqueta sobre el botón salir con el texto “Game Over”, dando el juego por perdido.

4A02E31_BUSCAMINAS



Form1

BUSCAMINAS

Salir



Form1

BUSCAMINAS

1	1	1							
1	2	2	1	1					
1	2	3	2	1					
	1	2	3	2					
1	2	2	2	2	1				
1	2	1	1	1	1				

Game Over

Salir

Enunciado: - Por **diseño** igual que el anterior y en tiempo de **ejecución**, añadiremos a las condiciones anteriores que cuando se hayan pulsado todas las casillas y no se halla pulsado ninguna de las 5 bombas, sacará una ventana de dialogo indicándole que ha ganado el juego y en la etiqueta donde aparece la palabra BUSCAMINAS se sustituirá por la de “Txapeldun!!!”