

<i>Nome do Aluno:</i> Leonardo Dumont Wahhab	<i>RM:</i>
<i>Nome do Aluno:</i> Mateus Ferreira Linhares	<i>RM:</i>

Tarefa 1 – Desenvolvimento de Sistemas – 2BIM

Conceitos envolvidos:

- Eventos.

Definição da Aplicação:

Sabemos que um Evento, em uma linguagem visual, nada mais é do que uma ação que um controle pode executar.

Vimos em aula alguns eventos como o Click, Load, MouseDoubleClick, Validating, TextChanged e Keypress.

Pesquise outros 3 eventos e 2 controles (diferentes dos já aprendidos), analise a utilidade deles, use a criatividade e construa uma aplicação (form) juntamente com alguns dos controles aprendidos e os que foram pesquisados para a elaboração desta atividade.

Orientações Gerais:

- Tarefa em DUPLA
- Especifique o evento trabalho no local apropriado, objetivo e exemplo do código.
- Salvar o arquivo final em .PDF e postar o mesmo.
- Enviar o arquivo do projeto (Visual Studio)
- A data de entrega será informada na publicação desta tarefa: 13/05/2021
- Para o código fonte: Courier New, com o tamanho 10 e espaço entre linhas simples.
- Lembre-se que são **DUAS PARTES** este trabalho:
 - a parte teórica (Microsoft Word) e,
 - a parte prática (Microsoft Visual Studio).
- O envio de uma parte não substitui o envio da outra. A avaliação será feita com base nas **DUAS ENTREGAS!**
- Não esqueça de que a linguagem utilizada é C# (Windows Forms).
- Envie as duas partes num ÚNICO arquivo ZIP.

EVENTOS PESQUISADOS

NOME DO EVENTO:	Mouse Move
EM QUAL COMPONENTE O EVENTO ATUA:	Panel
OBJETIVO:	Alterar a imagem quando o ponteiro passar por cima do componente.
CÓDIGO-FONTE:	<pre>private void pnlTed_MouseMove(object sender, MouseEventArgs e) { if (pcbFrutas.Image != null) { pcbTed.Image = Properties.Resources.inshokkkk; } else { pcbTed.Image = Properties.Resources.quasel; } }</pre>

NOME DO EVENTO:	Mouse Leave
EM QUAL COMPONENTE O EVENTO ATUA:	Panel
OBJETIVO:	Alterar a imagem do picture box quando o ponteiro sair de cima do componente.
CÓDIGO-FONTE:	<pre>private void pnlTed_MouseLeave(object sender, EventArgs e) { if (pcbFrutas.Image != null) { pcbTed.Image = Properties.Resources.inshokkkk; } else { pcbTed.Image = Properties.Resources.dormindol; } }</pre>

NOME DO EVENTO:	
EM QUAL COMPONENTE O EVENTO ATUA:	
OBJETIVO:	
CÓDIGO-FONTE:	

NOME DO EVENTO:	Mouse Down
EM QUAL COMPONENTE O EVENTO ATUA:	Picture Box

OBJETIVO:	Faz o efeito de arrastar quando clicar no componente.
CÓDIGO-FONTE:	<pre>private void pcbFrutas_MouseDown(object sender, MouseEventArgs e) { pcbFrutas.DoDragDrop(pcbFrutas.Image, DragDropEffects.Copy); }</pre>

NOME DO EVENTO:	Drag enter
EM QUAL COMPONENTE O EVENTO ATUA:	Picture Box
OBJETIVO:	Adiciona efeito de soltar no cursor quando em cima de certo componente
CÓDIGO-FONTE:	<pre>private void pcbTed_DragEnter(object sender, DragEventArgs e) { e.Effect = e.AllowedEffect; pcbTed.Image = Properties.Resources.acordooo1; }</pre>

NOME DO EVENTO:	Drag Drop
EM QUAL COMPONENTE O EVENTO ATUA:	Picture Box
OBJETIVO:	Solta o conteúdo arrastado para o componente em que o cursor está em cima.
CÓDIGO-FONTE:	<pre>private void pcbTed_DragDrop(object sender, DragEventArgs e) { pcbTed.Image = (Bitmap)e.Data.GetData(DataFormats.Bitmap); if ((Bitmap)e.Data.GetData(DataFormats.Bitmap) == Properties.Resources.abacaxi) { MessageBox.Show("erro"); } else { pcbTed.Image = Properties.Resources.coabacaxi; pcbFrutas.Image = null; lblTutorial.Text = "O Ted agradece!"; } }</pre>