

Relación de Ejercicios en Entorno Visual (2)

10. Escribe un programa “CreaDiccionario” que nos permita crear el diccionario que usábamos en el Traductor. El programa contará con un *ListBox* en el que iremos poniendo las parejas de palabras y dos *TextBox* en el que introduciremos cada palabra. Al pulsar el botón “Añadir”, añadiremos las dos palabras (si no están en blanco los *TextBox*) a la lista. Si seleccionamos una pareja de palabras de la lista, se activará el botón “Borrar” que nos permitirá quitar la pareja de la lista. Al entrar al programa se cargará automáticamente la lista en el *ListBox* y al salir se guardará automáticamente en el fichero.
11. Escribe un programa “GeneradorDados” que te genere tiradas de dados. Tendrá dos *NumericUpDown*. Con el primero diremos cuántos dados queremos tirar. Con el segundo cuántas caras tiene el dado. Al pulsar el botón de “Tirar”, nos pondrá los resultados de las tiradas de dados en un *ListBox* y además la suma de los resultados en un *TextBox*. Con cada nueva tirada, se limpia el *ListBox* y se empieza de nuevo.
12. Escribe un programa “MultiConversor” que nos permite convertir entre muchos tipos distintos de unidades. Para ello, pondremos un par de *TextBox* en los que pondremos el valor a convertir y el resultado. También pondremos varios *RadioButton*, uno para cada tipo de conversión, que nos permitirá seleccionar qué queremos convertir. El valor se actualizará automáticamente al escribir algo en el primer *TextBox*. Adicionalmente, poner también algún *Label* para que quede bonita la cosa (como, por ejemplo, poner las unidades al lado de los *TextBox*, etc.).
13. Escribe un programa “SuperTest” en el que presentaremos al usuario con un maravilloso test sobre cualquier tema (sin pasarse). El programa constará de un *Label* en el que aparecerá el enunciado de la pregunta, además de tres *RadioButton* en el que nos aparecerán las posibles respuestas.
Al empezar el programa nos aparecerá un mensaje explicándonos que vamos a hacer un test de 5 preguntas y un botón para empezar. Al pulsar el botón, mostraremos el enunciado y los botones para responder (que estaban ocultos) poniendo el texto de la pregunta y las respuestas. El usuario contestará y pulsará de nuevo el botón para continuar hasta la siguiente pregunta y así hasta que acabe.
Por tanto, dentro del botón tendremos que programar todo el código necesario para: poner el texto de las preguntas en los botones, guardar qué ha respondido el usuario en alguna parte y de poner al final los resultados del test.

14. Escribe un programa "GeneradorTítulosPelículas" que te genera títulos de películas a partir de dos listas de nombres. La primera podría contener nombres como "Destino, Explosión, Estallido, Misión,..." y la segunda nombres como "Final, Inminente, Fatal,...". Al empezar, el programa leerá de dos ficheros de texto las dos listas de nombres. En el programa nos aparecerá cada lista en un *ComboBox* y podremos elegir cualquier combinación. Al pulsar un botón nos mostrará el texto grande y en colores en un *Label*. También tendremos un botón para generar aleatoriamente cualquier combinación.
15. Escribe un programa "LeeListaCSV" que lee un fichero CSV y lo pone en un *ListView* en modo Detalles. La primera línea del fichero CSV contendrá los nombres de las columnas y las líneas siguientes contendrán los datos. El número de columnas no está prefijado y dependerá de la primera línea del fichero CSV. Para que se pueda usar con varios ficheros, usar un *TextBox* donde el usuario puede escribir el nombre del fichero y un botón para que se produzca la carga de datos.
16. Escribe el programa "VisualGatos" que guardará los datos de nuestros gatitos en una pequeña base de datos. Los datos que guardaremos son:
 - Nombre del gatito
 - Color del pelito del gatito
 - Raza del gatito
 - Peso del gatito
 - Tamaño del gatito
 - Color de los ojitos del gatito

El programa nos permitirá añadir, modificar y borrar fichas de gatitos y leerá y guardará los datos desde un fichero automáticamente al iniciar y salir del programa. Para ello, tendremos un *ListView* en modo detalles donde aparecerá la lista completa de los gatitos con todos sus datos en las columnas. También tendremos 6 *TextBoxes* (uno para cada dato) para poder introducir los datos. El proceso funcionará así:

- a) Para añadir un nuevo gatito, pulsaremos el botón "Nuevo". Se limpiarán todos los *TextBoxes* e introduciremos los datos. Para añadir los datos al *ListView*, pulsaremos el botón "Guardar".
- b) Para eliminar los datos de un gatito, lo seleccionaremos en el *ListView* y se activará el botón "Borrar". Al pulsar dicho botón, se eliminará de la lista.
- c) Para modificar los datos de un gatito, lo seleccionaremos en el *ListView* y se activará el botón "Modificar". Al pulsar este botón, se copiarán los datos a los *TextBoxes* para que se puedan modificar los datos. Para guardar la modificación, pulsaremos el botón "Guardar" (que sirve para las dos cosas).

17. Escribe el programa “Bloc de Notas” en el cual copiaremos vilmente el bloc de notas de Windows XP. Nuestro bloc de notas será exactamente igual salvo las siguientes características, que ya las haremos más tarde:
- Imprimir
 - Buscar y Reemplazar
 - Deshacer
 - Ajuste de Línea
 - Ayuda
18. Escribe un programa “ReservaBus” en el que se simula el sistema de reservas de un autobús de línea. El programa constará de 64 botones que representarán cada uno de los asientos, dispuestos en 4 columnas x 16 filas.

Reservas	Plazas
Pepe	22, 23
María	38

Los botones los crearemos de manera dinámica, en el constructor del *Form1*. Una vez creado cada botón, los pondremos dentro de un *Panel*, añadiéndolos a la propiedad *Controls*. Habrá que tocar la propiedad *Location* para colocarlos en su sitio. Además, tendremos un *ListView* con dos columnas: Nombre de la reserva y Plazas.

El funcionamiento será el siguiente:

- Al principio aparecerán todas las plazas en verde.
- Para cada reserva, tendremos que rellenar un *TextBox* con el nombre de la reserva y luego marcar al menos una plaza, que se irán cambiando a color amarillo.
- Una vez seleccionadas las plazas, pulsando un botón se guardará la reserva en el *ListView*. Las plazas que ya estén reservadas, se pondrán en color rojo.