1. Vyzkoušejte si konfiguraci formuláře aplikace tak, aby se okno po spuštění aplikace zobrazilo v maximalizovaném režimu, ve výchozím nastavení a v minimalizovaném režimu. Pro režim zobrazení ad ii) změňte velikost okna formuláře a umístění formuláře. Na formuláři nastavte titulek okna na text "PDA - práce s formulářem aplikace".

2. Vyzkoušejte si práci s komponentami EditText, Label, Button, CheckBox, RadioButton a GroupBox, případně Panel. Zaměřte se na zobrazení textu, změnu hodnoty zobrazovaného textu, přečtení textu, obsluha událostí OnClick, OnTextChanged, OnCheckedChanged.

Jaký je rozdíl mezi komponentou EditText a Label? Lze nastavením vlastností komponenty EditText "docílit" podobného chování jako má komponenta Label?

Jaký je význam události .OnClick a na jakých komponentách se obvykle využívá?   
Spustí se akce při klinutí myší na komponentu, převážně na Button nebo LinkLabel

Jaký je význam události .OnTextChanged a na jakých komponentách se obvykle využívá?   
Vyvolá akci při změně textu běžně na prvcích TextBox, RichTextBox

Jaký je význam události CheckedChanged a na jakých komponentách se obvykle využítá?   
Kontroluje, zda je komponenta změněná, obvykle CheckBox, CheckBoxList, RadioButton

Jaký je význam události OnMouseMove?   
Vyvolá akci při pohybu kurzoru nad prvkem.

3. Vytvořte formulářovou aplikaci WinForms tak, aby umožnila postupně vyplnit údaje zákazníka (jméno, příjmení, ulice a číslo domu, město, psč, telefon, email). Po kliknutí na tlačítko se v komponentě umožňující zobrazit více řádkový text zobrazí celková sumarizace zadaných údajů. Použijte proměnnou typu string a spojování řetězců.

Sumarizace bude zobrazena ve tvaru:

Jméno a příjmení: jméno příjmení

Adresa: ulice číslo domu, psč město

E-mail: e-mail

Telefon: telefon

4. Vytvořte formulářovou aplikaci WinForms, která umožní zadat login a heslo. Tyto komponenty budou vizuálně umístěné v GroupBoxu. U hesla bude volba zobrazit heslo nebo zobrazovat hvězdičky. Po kliknutí na tlačítko <Přihlásit> se provede kontrola zadaného hesla (pro originální hodnotu použijte nyní konstantu). Aplikace zobrazí pomocí komponenty MessageBox výsledek přihlášení. Využijte možnosti konfigurace komponenty MessageBox - chybová ikona, validní ikona.

5.Vytvořte formulářovou aplikaci, která umožní z nabízených názvů předmětu zvolit si předmětu. V přehledovém okně se postupně budou zobrazovat zvolené předměty (názvy předmětů oddělené středníkem). Použijte GroupBox a CheckBox, Button, Label.

6. Vytvořte formulářovou aplikaci, která umožní z nabízených názvů předmětů vybrat právě jeden předmět. V přehledovém okně se zobrazí název zvoleného předmětu. Použijte GroupBox, RadioButton, Button a Label.

7. Jaké jsou možnosti práce s komponentou MessageBox?

Jaké mohou být ikony a v jaké třídě jsou definovány?

Jaké jsou varianty tlačítek a v jaké třídě jsou definovány?