

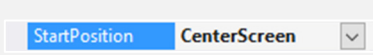



Ficha de Trabalho 1

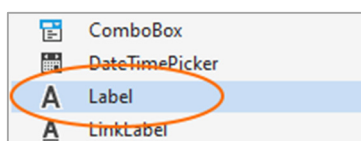
Veja um vídeo demonstrativo do resultado final desta ficha de trabalho em:

<https://youtu.be/UGXyRwmOgNg>

1. Crie um novo projeto do tipo **Windows Forms App (.Net Framework) C#**, intitulado **Ficha1**:
2. Vamos começar por modificar algumas propriedades da janela principal da aplicação:

Tarefa	Propriedade	
Atribuir um ícone à aplicação	Icon: application.ico	
Definir um tipo de letra para toda a janela	Font: SegoeUI	
Posicionamento inicial da janela no centro do ecrã	StartPosition: CenterScreen	
Dimensões da janela (width; height)	Size: 400; 250	

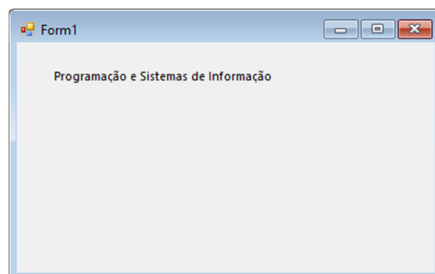
3. Insira um controlo **Label**:



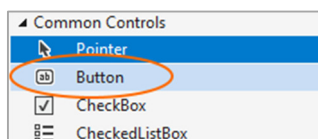
Mude as seguintes propriedades:

Tarefa	Propriedade
Nome do controlo	Name: LabelMensagem
Texto	Text: Programação e Sistemas de Informação

Resultado:

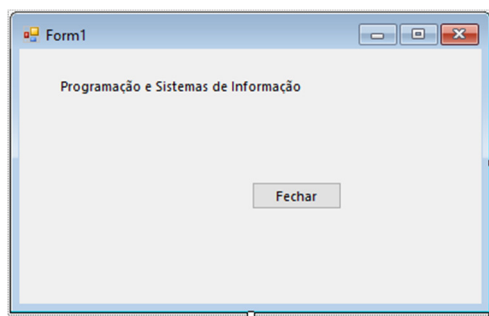


4. Insira um controlo **Button** (botão), com as seguintes definições:



Mude as seguintes propriedades:

Tarefa	Propriedade
Nome do controlo	Name: BotaoFechar
Texto	Text: Fechar



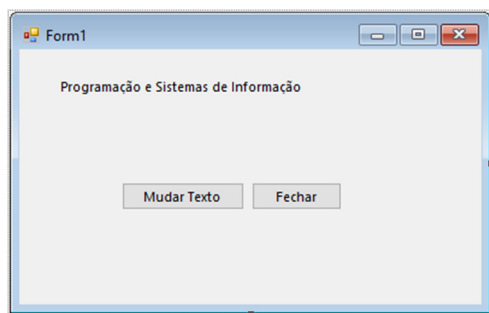
Faça duplo clique sobre o botão de modo a criar o evento `Click()` e insira o seguinte código para fechar a aplicação (insira também o comentário):

Lembre-se de copiar apenas o código dentro do método

```
/// <summary>
/// Fechar a aplicação.
/// </summary>
private void BotaoFechar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.Close();
}
```

5. Insira outro botão, com as seguintes definições:

Tarefa	Propriedade
Nome do controlo	Name: BotaoTexto
Texto	Text: Mudar Texto



Faça duplo clique sobre o botão de modo a criar o evento `Click()` e insira o seguinte código para mudar o texto do label (insira também o comentário):

Lembre-se de copiar apenas o código dentro do método

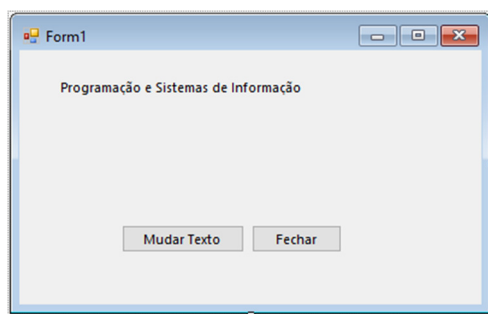
```
/// <summary>
/// Acrescentar texto ao label LabelMensagem.
/// </summary>
private void BotaoTexto_Click(object sender, EventArgs e)
{
    LabelMensagem.Text += " É fixe!";
}
```

Compilar, executar e testar

Compile e execute o programa.

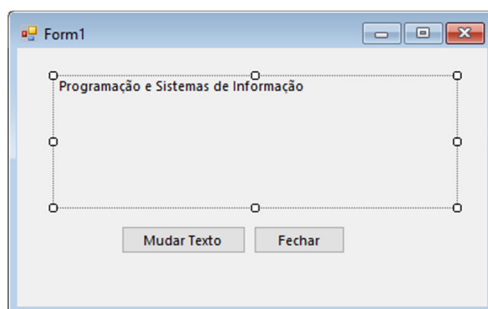
Experimente clicar nos botões: como já deve ter reparado, se clicar repetidamente no botão **MudarTexto**, o texto do label irá exceder as dimensões da janela. Nos próximos passos vamos retificar esta situação.

6. Mova os botões para baixo:



7. Mude as seguintes propriedades do label, de modo a aumentar as suas dimensões:

Tarefa	Propriedade
Impedir redimensionamento automático do label	AutoSize: False
Aumentar as dimensões	Size: 327;105



8. Compile e execute o programa.