TAREA#1

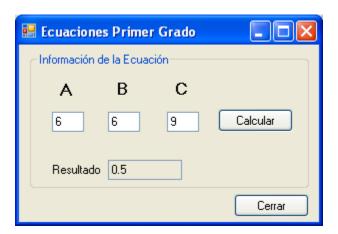
Principal

Diseñe una ventana como la que se muestra a continuación, la cual servirá de menú para invocar a las demás pantallas.



Ecuaciones de Primer Grado

Diseñe una ventana como la que se muestra a continuación:



Acciones sobre la venta:

- Al presionar sobre el botón de calcular presentara en el campo Resultado el valor de dicha ecuación.
- La forma de las ecuaciones de primer grado es:

$$5x + 3=2$$

 $5x=2-3$
 $5X=-1$
 $x=-1/5$

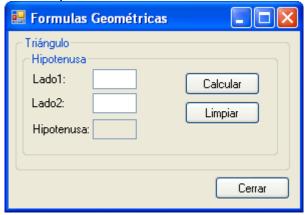
Esto quiere decir que se evaluaran tres valores Por ejemplo:

A: 5X ; B: 3 ; C: 2

• El botón Cerrar, cierra la ventana.

Hipotenusa

Diseñe una ventana como la que se muestra a continuación:



Acciones sobre la venta:

- El usuario ingresa el lado1 y el lado2.
- Una vez que se recolecte dicha información se oprime el botón de calcular. Dicho botón calcula la hipotenusa del triangulo.
- La caja de texto Hipotenusa debe de estar en modo de solo lectura.
- El botón de Limpiar remueve contenidos de las cajas de texto.
- El botón Cerrar, sale de la ventana.

Evaluación

Diseñe una ventana como la que se muestra a continuación:



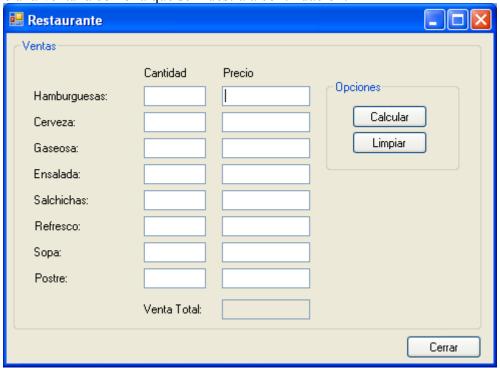
Acciones sobre la venta:

- El usuario ingresa los porcentajes de evaluación. Dichos valores se ingresan en porciento y después se convierten a decimal para su uso en los cálculos.
- Una vez capturado lo anterior, el usuario ingresa cada una de las notas para quices, tareas y exámenes.
- Cuando se presione ver Nota, se procede a calcular la nota de tareas, que sería la sumatoria de las notas y dividirlas entre el número de tareas y la nota en quices, que sería sumatoria de notas quices, dividido entre la cantidad de quices. Con esto datos se procede a calcular la nota final que sería:

 (nota tareas * porcentaje tareas) + (nota quices * porcentaje quices) + (nota parcial1 * porcentaje parcial uno) + (nota parcial 2 * porcentaje parcial 2) + (nota parcial 3 * porcentaje parcial 3)
- El botón de Limpiar remueve contenidos de las cajas de texto.
- El botón Cerrar, sale de la ventana.

Restaurante

Diseñe una ventana como la que se muestra a continuación:



Acciones sobre la venta:

- El usuario ingresa la cantidad que consume para cada producto y el precio de estos.
- Si no se consume ningún producto se debe poner en cero tanto su precio como la cantidad.
- Una vez capturado lo anterior, el usuario presiona calcular y se debe de desplegar el valor de la venta total. Para ello multiplique cantidad por precio en cada producto y los resultados súmelos ente si.
- El botón de Limpiar remueve contenidos de las cajas de texto.
- El botón Cerrar, sale de la ventana.

Se evaluará que cada control sea renombrado con su respectivo prefijo. Para los Labels o etiquetas no hace falta que los renombre. Utilice accesos directos en cada control que así lo requiera como se muestra en las pantallas (&).

Conversiones

Diseñe una ventana como la que se muestra a continuación:



Acciones sobre la venta:

- El usuario ingresa un valor decimal. Ingresar valores pequeños y que contengan 2 decimales y que ambos no sean ceros.
- Capturado lo anterior el usuario oprime Ver Resultados y se despliegan los valores convertidos al tipo de dato indicado en cada resultado.
- El botón de Limpiar remueve contenidos de las cajas de texto.
- El botón Cerrar, sale de la ventana.