

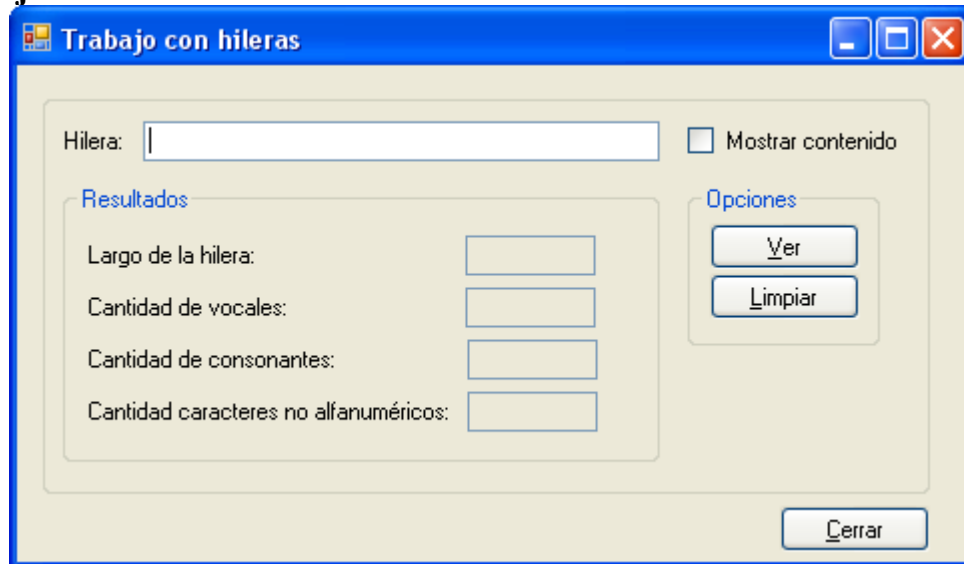
TAREA#3

Menú



La pantalla anterior será el menú para acceder a la demás pantallas. Utilice LinkLabel para presentar las opciones. Cada vez que el cursor del mouse pase por alguna de las opciones del menú, se presenta un mensaje de lo que realiza la opción del menú en un control Label que está en la parte inferior.

Manejo de hileras

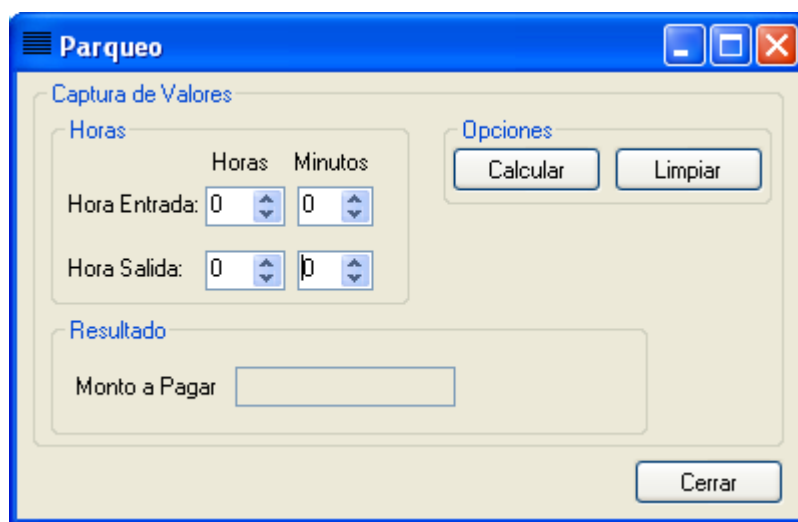


Acciones sobre la pantalla:

- El usuario ingresa una hilera dentro de la caja de texto, la cual puede estar formada por caracteres alfanuméricos y no alfanuméricos. Cuando el usuario este digitando la hilera, esta no se debe de ir mostrando para ello active la propiedad PasswordChar de la caja texto y defina un carácter que va ir presentándose cada vez que el usuario digite algo sobre la caja de texto.
- La opción Mostrar Contenido quita al codificación de la hilera y la presenta de forma que se puede ver lo que va digitando esto sucede si el usuario marca dicha opción. Si la desmarca se vuelve a ocultar el contenido definiendo de nuevo la propiedad PasswordChar con el carácter de protección.

- Cuando se oprima el botón de Ver, se presenta los datos que se piden dentro de la sección Resultados.
- Debe de investigar qué carácter se le tiene que asignar a la propiedad PasswordChar para que se muestre el contenido de la caja de texto cada vez que se marque la opción Mostrar contenido.
- El botón limpiar, remueve los valores de las cajas de texto.
- Debe de utilizar métodos (procedimientos o funciones) para presentar los resultados anteriores, es decir en el clic del botón solo estará el código que invoca al o los métodos. **SI NO SIGUE ESTA INSTRUCCIÓN AUNQUE ESTE BUENA SE TOMARA COMO MALA. SIGA INSTRUCCIONES.**

NumericUpDown



Acciones sobre la pantalla:

- El usuario ingresa la hora de entra y la hora de salida. Para las horas se maneja de la siguiente manera: si es AM, se usa formato 01 al 12. Si es PM se usa formato del 13 al 23.
 - Una vez que se tenga los valores ingresados se procede a realizar el cálculo en base a:
 - Media hora: 250 colones.
 - Después de la media hora hasta la hora: 500 colones.
 - Después de la hora aplica la siguiente lógica:
 - Si fue entre 1 y 15 minutos: 50 colones.
 - Si fue entre 16 y 30 minutos: 60 colones.
 - Si fue entre 30 y 59 minutos: 80 colones.
 - Después de dos horas en adelante se cobra 100 colones por cada hora.
 - Para obtener la tarifa se realiza oprime el botón de calcular.
 - El botón limpiar, remueve los valores del numericupdown y de la caja de texto.
- Debe de utilizar métodos (procedimientos o funciones) para presentar los resultados anteriores, es decir en el clic del botón solo estará el código que invoca al o los métodos. **SI NO SIGUE ESTA INSTRUCCIÓN AUNQUE ESTE BUENA SE TOMARA COMO MALA. SIGA INSTRUCCIONES.**

Tabla de Multiplicar



Acciones sobre la pantalla:

- Al presionar el botón de cargar, se debe de llenar en el interior del combo una lista con las tablas de multiplicar que se tienen en base a lo que se especifique en la opción de Rango de Tablas. Por ejemplo, se tiene en el anterior dibujo que el rango va del 0 al 3. Esto quiere decir que al darle clic al botón de Cargar se llenara él con combo con la siguiente información:
Tabla multiplicar del 0
Tabla multiplicar del 1
Tabla multiplicar del 2
Tabla multiplicar del 3
- Una vez que se tenga en el combo la información de las tablas de multiplicar que el usuario puede ver o generar y para que esto último se cumpla, se visualizara la tabla de multiplicar en un listbox, para que esto se dé y se llene el listbox con la tabla correspondiente, el usuario selecciona una opción del interior del combo y en el `SelectedIndexChanged`, se invocara el código que crea la tabla de multiplicar correspondiente.
- Valide que si el combo esta vacio y si el usuario intenta seleccionar algo, hágaselo saber por medio de un mensaje. Valide que el rango inicial no se mayor que el fin, ejemplo: del 4 al 1. Limite el máximo valor del rango final a 20.
- El botón limpiar, remueve los valores del numericupdown, del listbox y el combobox.

Debe de utilizar métodos (procedimientos o funciones) para presentar los resultados anteriores, es decir en el clic del botón solo estará el código que invoca al o los métodos. **SI NO SIGUE ESTA INSTRUCCIÓN AUNQUE ESTE BUENA SE TOMARA COMO MALA. SIGA INSTRUCCIONES.**

Control MaskedTextBox y Fechas

Trabajo con fechas

Partes de una fecha

Fecha: ___/___/___ Extraer

Día: Mes: Año:

Signo Zodiacal:

Día de la semana:

Diferencias entre fechas

Fecha Inicio: ___/___/___ : __:__ Fecha Final: ___/___/___ : __:__ Ver

Diferencia en días:

Diferencia en horas:

Diferencia en minutos:

Cerrar

Acciones sobre la ventana:

- Al presionar sobre el botón extraer se presenta el día, el mes y la fecha que son partes del dato ingresado en la máscara.
- Se extraerá individualmente cada dato de fecha. Recuerde que cada campo es un número.
- Ningún campo se puede editar. Para ello ponga la propiedad para evitar la edición de una caja de texto.
- Debe de presentar el signo zodiacal y el día de la semana que fue en esa fecha.
- Cuando se presione el botón de Ver se sacara la diferencia en días, horas y minutos entre dos fechas.
- Valide que se ingrese la fecha para la primera opción. Para la segunda opción valide que se digiten la fecha inicial y final y que la fecha inicial no se mayor que la final. Todo mensaje de validación debe ser presentado por medio de un MessageBox.
- Debe de utilizar **METODOS**, para realizar cada operación de dicho botón. En cada botón **solo debe de haber el llamado a dicho método**. **SI NO SIGUE ESTA INSTRUCCIÓN AUNQUE ESTE BUENA SE TOMARA COMO MALA. SIGA INSTRUCCIONES.**

El botón salir cierra la aplicación.

Se evaluara 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 (&).