**Exercício 1: Introdução ao Windows Forms**

1. Crie um novo projeto Windows Forms.
2. Desenhe uma janela com um botão e um rótulo.
3. Ao clicar no botão, altere o texto do rótulo.

**Exercício 2: Layout e Controles Básicos**

1. Crie uma calculadora simples com botões numéricos e operadores.
2. Implemente a lógica para realizar cálculos básicos (adição, subtração, etc.) quando os botões forem clicados.
3. Use TableLayoutPanel ou FlowLayoutPanel para organizar os controles.

**Exercício 3: WPF - XAML e Binding**

1. Crie um projeto WPF.
2. Crie uma interface para exibir detalhes de um produto (nome, preço, descrição).
3. Use o XAML para definir a interface e implemente o binding dos dados.

**Exercício 4: Controles Avançados e Eventos**

1. Crie um aplicativo de lista de tarefas.
2. Use um ListView para exibir as tarefas com uma caixa de seleção e um botão para remover a tarefa.
3. Implemente eventos para marcar uma tarefa como concluída e remover tarefas.

**Exercício 5: WPF - Estilização e Templating**

1. Crie um controle personalizado no WPF, como um botão com um estilo único.
2. Use recursos para definir estilos e templates para diferentes estados do controle.
3. Aplique animações ou transições ao controle personalizado.

**Exercício 6: Windows Forms - Manipulação de Imagens**

1. Crie um editor de imagens simples.
2. Adicione recursos de redimensionamento, rotação e aplicação de filtros básicos.
3. Use PictureBox e outras ferramentas relevantes.

**Exercício 7: WPF - DataGrid e Ordenação**

1. Crie uma interface que exiba uma lista de produtos em um DataGrid.
2. Permita que os usuários ordenem os produtos por diferentes colunas.

**Exercício 8: Tratamento de Eventos Complexos**

1. Crie uma aplicação de desenho.
2. Implemente a capacidade de desenhar linhas, formas e texto em um painel.
3. Manipule eventos de mouse para desenhar elementos.

**Exercício 9: WPF - MVVM (Model-View-ViewModel)**

1. Crie uma aplicação de lista de tarefas usando o padrão MVVM.
2. Separe a lógica de apresentação da lógica de negócios usando ViewModels.
3. Utilize Data Binding para atualizar a interface automaticamente.

**Exercício 10: Interfaces Avançadas e Animações**

1. Crie uma aplicação de reprodução de mídia com controles personalizados.
2. Implemente animações para transições suaves entre telas.
3. Adicione controles de volume e opções de reprodução.