

" PRÁCTICA DE EVALUACIÓN "

1. Coloque dos etiquetas en un formulario. Haga las siguientes modificaciones en sus propiedades. Después de realizar cada modificación ejecute el programa, observe el efecto y detenga la ejecución haciendo clic en el botón X en la esquina superior derecha de la ventana.
 - a) Mueva las etiquetas.
 - b) Establezca la propiedad `AutoSize` de una de las etiquetas en `True`.
 - c) Altere sus propiedades `Text` de manera que la información desplegada sean su nombre y edad.
 - d) Modifique sus fuentes utilizando la propiedad `Font`.
 - e) Altere su color de fondo utilizando la propiedad `BackColor`

2. Seleccione el formulario completo. Realice las siguientes tareas, ejecutando el programa después de cada modificación.
 - a) Cambie el tamaño del formulario.
 - b) Altere su propiedad `Text`.
 - c) Altere su propiedad `BackColor`

3. Coloque una etiqueta y un botón en un formulario; después realice lo siguiente:
 - a) En tiempo de diseño, haga doble clic en el botón e inserte esta línea:
`label1.text = "Doug";`
 - b) Observe el subrayado y el mensaje de error.
 - c) Ejecute el programa. Observe el error en la Lista de errores y después haga doble clic en él.
 - d) Corríjalo.
 - e) Elimine los espacios a la izquierda de la línea y alrededor del signo `=`. Dé formato al documento y observe el efecto.

4. Escriba un programa que tenga un formulario con dos botones. Al hacer clic en un botón deberá aparecer un cuadro con el mensaje **"Bienvenidos a Clases"**. Al hacer clic en el otro deberá desplegarse un cuadro con el mensaje "Hasta luego la clase ha terminado".

5. Cree un nuevo proyecto llamado Demo y coloque tres botones en el formulario. Asigne los dígitos 1, 2 y 3, respectivamente, a sus propiedades de texto. Cree tres etiquetas y establezca sus propiedades de texto como A, B y C, respectivamente. Luego coloque el código necesario en los métodos apropiados de los botones, de manera que: (a) al hacer clic en `button1` el texto de todas las etiquetas cambie a Sí;

(b) al hacer clic en button2 el texto de todos los botones cambie a No; (c) al hacer clic en button3 los valores de texto regresen a A, B, C.

6. En este ejercicio se debe utilizar la propiedad Visible de un control, la cual puede establecerse como true o false (no utilice mayúsculas). Por ejemplo, el siguiente código hace invisible la etiqueta label1: `label1.Visible = false`; Escriba un programa con dos botones y una etiqueta. Al hacer clic en un botón la etiqueta deberá hacerse invisible, y al hacer clic en el otro deberá hacerse visible nuevamente.
7. Este programa implica el uso de la propiedad Image del control tipo etiqueta; esta propiedad provoca que el control muestre una imagen. Para establecerla es necesario utilizar un archivo de imagen. Seleccione cualquier imagen que tenga a mano en su equipo: hay muchas imágenes de muestra en la mayoría de las computadoras, y casi siempre sus nombres de archivo terminan en .jpg o .bmp. Escriba un programa con dos botones y una imagen en una etiqueta. Al hacer clic en un botón la imagen deberá desaparecer, y al hacer clic en el otro deberá desplegarse nuevamente.
8. Escriba un programa en el que primero muestre su nombre en un cuadro de mensaje, y después al hacer clic en un botón muestre su edad.
9. Este ejercicio involucra la creación de un editor de texto simple. Coloque un cuadro de texto en el formulario y cambie su tamaño, de manera que ocupe casi todo el espacio disponible. Establezca su propiedad Multiline en true, y su propiedad ScrollBars en Both. Ejecute el programa y escriba algo de texto en el cuadro. Observe que si hace clic con el botón derecho del ratón podrá realizar operaciones de cortar y pegar. Abra un procesador de palabras y pegue texto de su editor en el procesador de palabras y viceversa.
10. Este ejercicio implica utilizar el evento MouseHover, el cual ocurre cuando el usuario coloca el puntero del ratón sobre un control durante unos cuantos segundos. Para crear un método que maneje este evento coloque un botón en el formulario y, en la parte superior del panel del editor de texto, seleccione button1 y MouseHover. A continuación se creará el método para manejar el evento. Escriba un programa que muestre un cuadro de mensajes que contenga el mensaje de texto Sobre el botón cuando el puntero del ratón se pose encima del mismo.