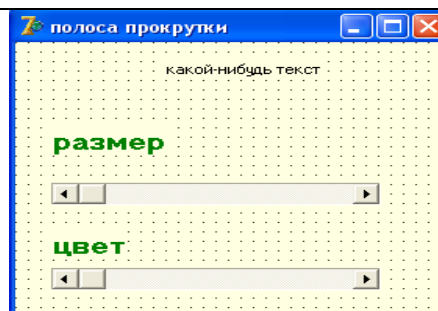


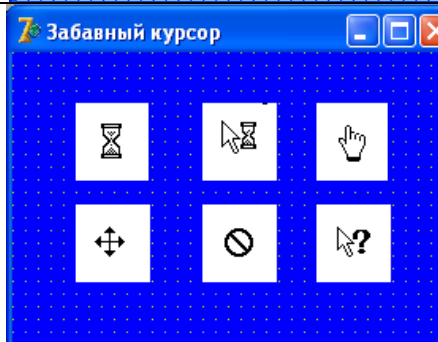
Карточка №1

Создать проект «Полоса прокрутки». Размер и цвет текста должен изменяться в зависимости от положения бегунка на соответствующей полосе прокрутки. Примерный вид формы указан на рисунке.



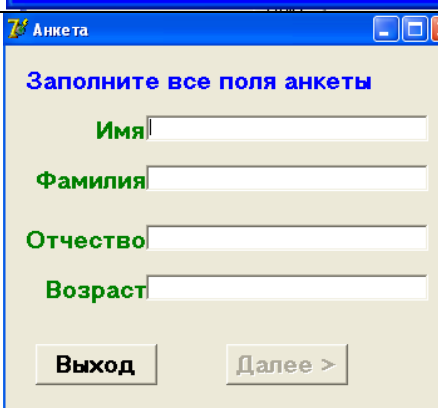
Карточка №2

Создать проект «Забавный курсор». Вид указателя мыши должен изменяться в зависимости от того, на какой рисунок он наведен. Примерный вид формы указан на рисунке.



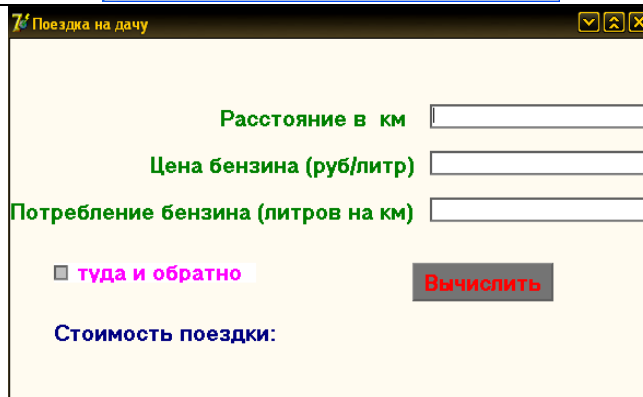
Карточка №3

Создать проект «Анкета». Только после заполнения всех полей анкеты кнопка «Далее» становится активной и по ее нажатию появляется вторая форма на том же месте, где была первая с надписью «Ваша анкета принята» и всеми введенными данными. Примерный вид формы указан на рисунке. (Необходимо использовать объект «Timer»)



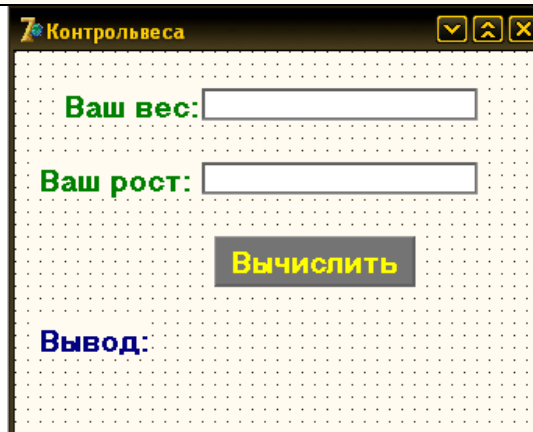
Карточка №4

Создать проект «Поездка на дачу». Нужно вычислить стоимость поездки на дачу. Кнопка «Вычислить» должна стать активной только после заполнения всех полей. Предусмотреть вычисление стоимости поездки туда и обратно по желанию пользователя. Примерный вид формы указан на рисунке.



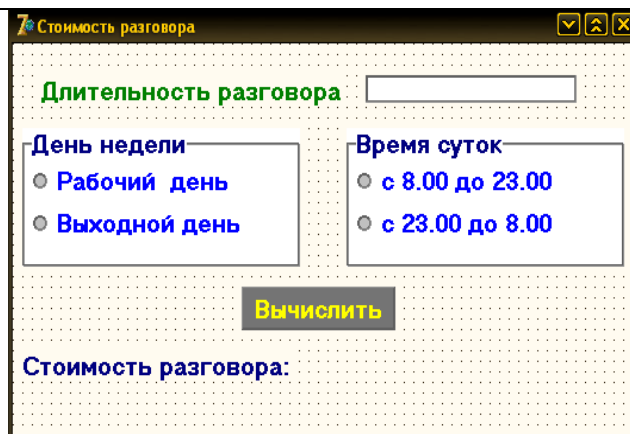
Карточка №5

Создать проект «Контроль веса». Оптимальный вес человека вычисляется по формуле: Рост в см – 100. Программа должна выдавать сообщение и рекомендации в зависимости от введенных значений роста и веса. Кнопка «Вычислить» должна стать активной только после заполнения всех полей. Примерный вид формы указан на рисунке.



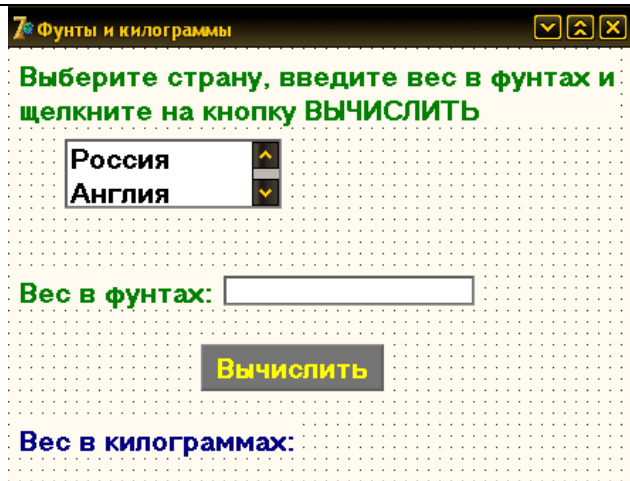
Карточка №6

Создать проект «Стоимость разговора». Стоимость вычисляется в зависимости от длительности разговора. Если разговор происходит в выходной день, то действует скидка. Если разговор происходит ночью, то добавляется еще одна скидка (величину скидок и стоимость одной минуты разговора задать в программе как константы). Примерный вид формы указан на рисунке.



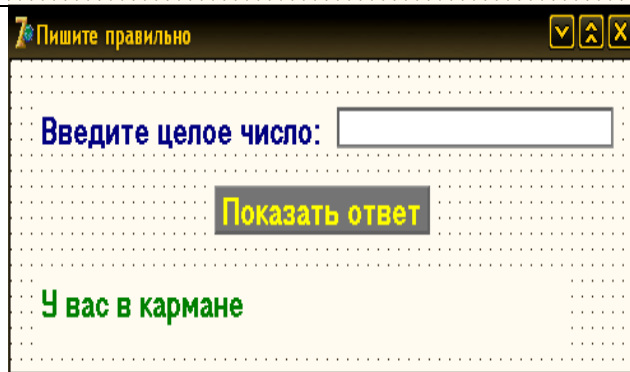
Карточка №7

Создать проект «Фунты и килограммы». В разных странах фунт «весит» по-разному. Например, в России фунт равен 409,5 граммов, в Англии-453,592 грамма, в Германии, Дании и Исландии фунт весит 500 граммов. Программа должна переводить вес из фунтов в килограммы в зависимости от страны. Для выбора страны используйте объект ListBox. Желательно использование оператора Case. Примерный вид формы указан на рисунке.



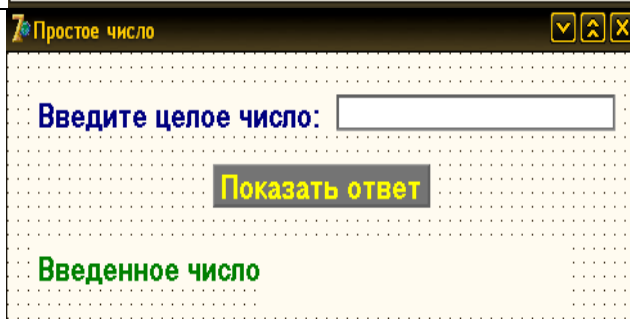
Карточка №8

Создать проект «Пишите правильно». В зависимости от числового значения поясняющий текст к денежной величине может быть «рубль», «рублей», «рубля». Программа должна по введенному числу выдавать ответ с правильным окончанием. Желательно использование оператора Case. Примерный вид формы указан на рисунке.



Карточка №9

Создать проект «Простое число». Программа должна по введенному числу выдавать ответ: «Введенное число простое» или «Введенное число не простое» Примерный вид формы указан на рисунке.



Карточка №10

Создать проект «Шифрование». Программа должна зашифровывать введенный текст в зависимости от введенного числа. Принцип шифрования следующий: каждая буква текста заменяется буквой, отстоящей от нее в алфавите на указанное число. Если номер полученной буквы выходит за пределы алфавита (>33), то отсчет продолжается сначала алфавита, т. е. по кругу. Примерный вид формы указан на рисунке.

Зашифруй текст

Введите текст:

Введите любое целое число

Зашифровать

Зашифрованный текст