

Opdracht 1. if-else

Maak in een project een Form aan:



Als op de knop wordt geklikt wordt een melding getoond:

eerste == tweede

eerste < tweede

eerste > tweede

Extra 1: Verander de tekstkleur van de melding

Extra 2: Gebruik het event ValueChanged van de Sliders om de melding te plaatsen, verwijder de knop.

Opdracht 2 Toepassing: tekst naar HTML-notatie

Wanneer je een webpagina maakt in HTML/XHTML dan worden voor bepaalde karakters specifieke codes gebruikt. Om bijvoorbeeld een kleiner-dan-teken (<) op een webpagina te plaatsen plaats je in de code < in plaats van <. (< is het startkarakter van elke HTML-tag!). Euro teken is bijvoorbeeld €

Maak een toepassing:



Wanneer je een teken kiest uit de **ComboBox** wordt de HTML-representatie getoond in een **Label**

Op te nemen tekens: <, >, €, &, é, ë: via de Property **Items** van de **ComboBox**

Tip:

Actie ondernemen wanneer de selectie in een **ComboBox** verandert doe je in het event **SelectionChanged**.

Om de nieuwe waarde van de **ComboBox** uit te lezen gebruik je:

```
string teken = (cmbKarakter.SelectedItem).ToString();
```

cmbKarakter is hier de naam van de **ComboBox**

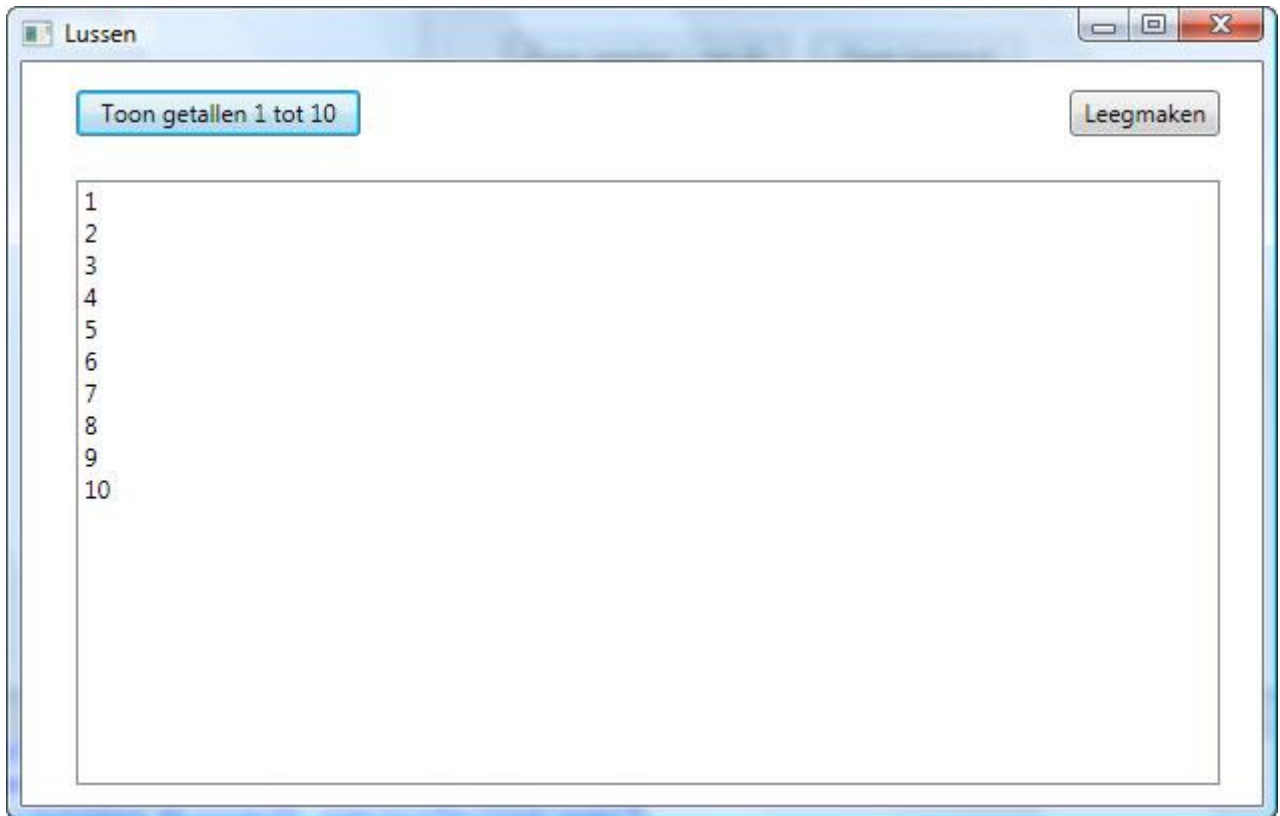
De property **Text** van de **ComboBox** is maar geupdated na **SelectionChanged**, daar je de verandering zou kunnen annuleren.

Opdracht 3: getallen 1 t/m 10

Maak een applicatie met twee knoppen (btnToonGetallen, btnLeegMaken) en een ListBox (list).

Drukken op btnToonGetallen toont de getallen 1 tot en met 10 in de ListBox.

Drukken op btnLeegMaken maakt list leeg



Opdracht 4: faculteit (for-loop)

Maak een nieuw Window Form Faculteit aan

Voeg een TextBox txtGetal, een Knop btnBerekenFaculteit en een Label lblFaculteit toe

Wanneer de gebruiker een geheel getal ingeeft wordt door het klikken op de knop de faculteit van dat getal berekend.

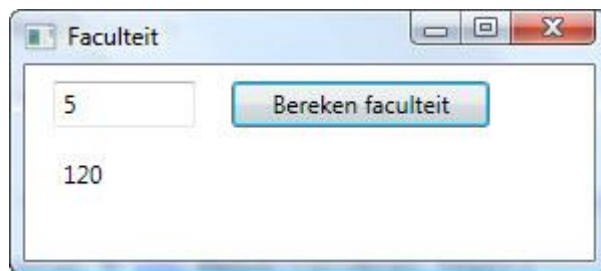
faculteit:

$$4! = 4 \times 3 \times 2 \times 1$$

$$6! = 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$$

$$1! = 1$$

$$0! = 1$$



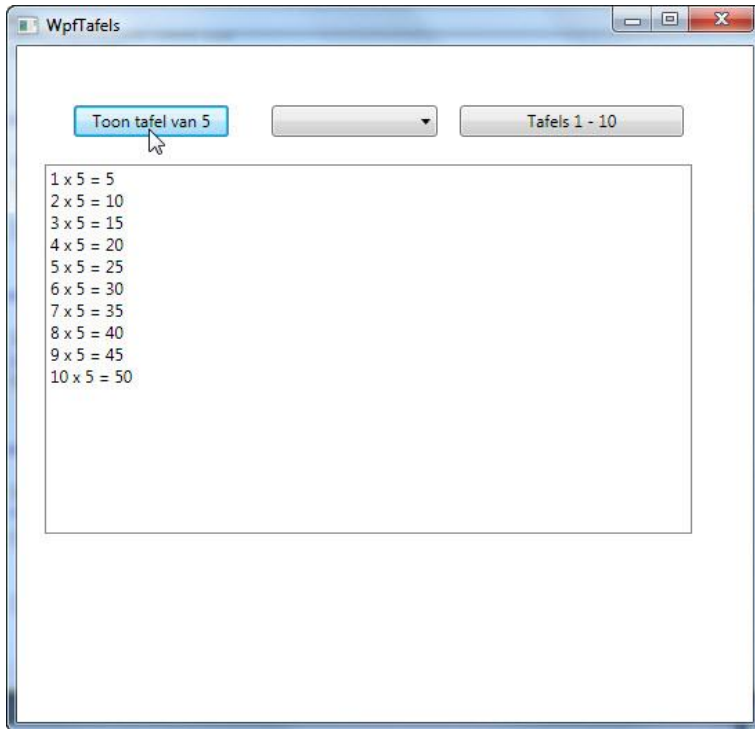
Opdracht 6: decimaal naar octaal

Maak een toepassing waarbij de gebruiker een geheel getal ingeeft. Bij het drukken op een knop wordt dit omgerekend naar het octaal talstelsel (opeenvolgende rest bij deling door 8, zie Wiskunde)

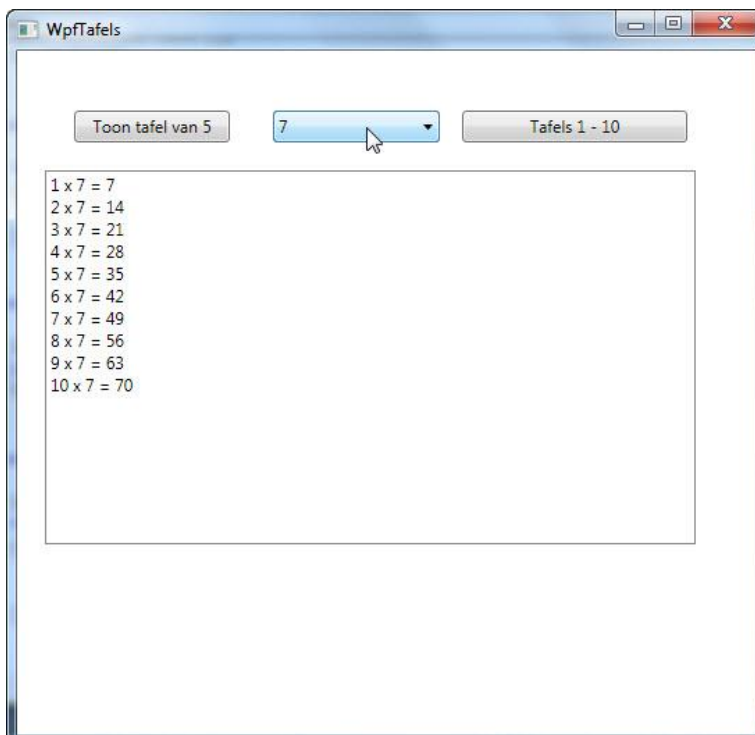


Opdracht 7: tafels

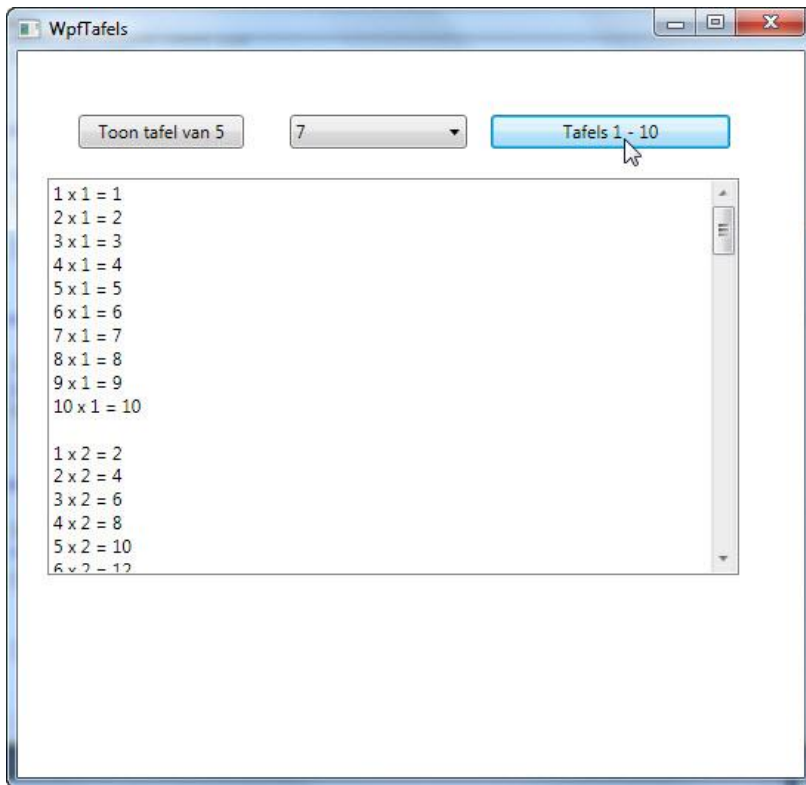
Maak een applicatie Tafels aan, bouw de volgende functionaliteiten:



1. Een Button btnTafel5 die bij klikken de tafel van 5 toont in een ListBox lbTafels (1 x 5 = 5, 2 x 5 = 10, ..., 10 x 5 = 50)



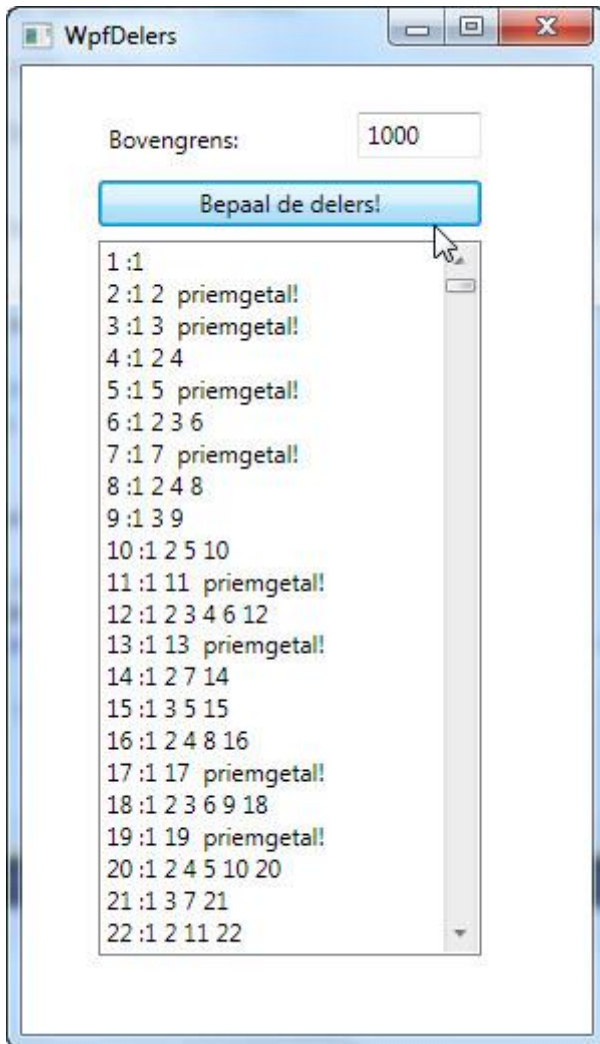
2. Een ComboBox cbKiesTafel met alle getallen van 1 tot en met 10 die bij het veranderen van keuze de tafel in lbTafels toont.



3. Een Button btnTafels die bij klikken de tafels toont van 1 tot 10 ($1 \times 1 = 1, \dots, 10 \times 10 = 100$), tussen de tafels staat een lege regel.

Opdracht 8: delers

Maak een applicatie die test of een getal een priemgetal is (alleen deelbaar door 1 en door zichzelf)



1. Het form bevat een TextBox waarin de gebruiker een geheel getal kan ingeven (max. 1000).
2. Bij drukken op een knop worden in een ListBox de getallen getoond van 1 t/m het gekozen getal, met ernaast de delers van het getal.
3. Bij een Priemgetal wordt een extra melding "Priemgetal!" getoond, een priemgetal is een getal met exact twee (verschillende) delers, 1 en zichzelf.