

Тема: Основы объектно-ориентированного визуального программирования

1. Изучить § 4.6.

2. Записать определения

Проект – это

Графический интерфейс проекта = ... + ... .

Форма –

3. Элементы управления:

(написать английские и русские названия)

1)

2)

3)

4)

4. Свойства объекта:

Name –

Text –

Font –

BackColor –

Size –

DateTimePicker –

5. Написать программы решения выражений:

1. Напишите программу с тремя переменными целого типа, первым двум присвойте значения, а третьей переменной присвойте их разность. Выведите значение третьей переменной на экран.
2. Напишите программу, которая просит пользователя ввести два числа (сначала одно, потом второе), а затем выведите на экран сумму этих двух чисел.