

Actividad 1:

Realizar un programa que determine cuantos puntos obtiene en una "quiniela" el usuario tendrá que elegir un ganador de cada uno de los partidos mediante un radiobutton al final de seleccionar el ganador de cada partido se capturara en el textbox el nombre del equipo ganador, si eligió el equipo que gano el partido obtendrá 3 puntos de no ser así no obtiene puntos, al presionar enviar, mostrara un mensaje con la suma de todos los puntos obtenidos

The image shows a Windows application window titled "Form1". Inside the window, there is a form with a table-like structure for a football tournament. The table has three columns: "Local", "Visitante", and "Resultado". There are eight rows, each representing a match. Each row contains a label "Partido X", a radio button for the local team, a radio button for the visitor team, and a text box for the result. A button labeled "Enviar" is located to the right of the table.

Local	Visitante	Resultado
Partido 1 <input checked="" type="radio"/> Tigres	<input type="radio"/> America	<input type="text"/>
Partido 2 <input type="radio"/> Monterrey	<input type="radio"/> Cruz Azul	<input type="text"/>
Partido 3 <input type="radio"/> Tijuana	<input type="radio"/> Chivas	<input type="text"/>
Partido 4 <input type="radio"/> Pumas	<input type="radio"/> Leon	<input type="text"/>
Partido 5 <input type="radio"/> Queretaro	<input type="radio"/> Necaxa	<input type="text"/>
Partido 6 <input type="radio"/> Toluca	<input type="radio"/> Pachuca	<input type="text"/>
Partido 7 <input type="radio"/> Puebla	<input type="radio"/> Chiapas	<input type="text"/>
Partido 8 <input type="radio"/> Santos	<input type="radio"/> Monelia	<input type="text"/>

Enviar

Actividad 2:

Realiza un programa para un puesto de comida, el programa generara un recibo al final de la orden.

Se necesitaran los datos básicos del cliente como lo es el nombre y dirección, de la misma forma elegirá un platillo y bebida que desee especificando la cantidad de cada uno de los artículos; en el programa hay diferentes formas de pago las cuales se despliegan de un combobox que son Tarjeta de crédito, Efectivo, Cupones; al final del programa se deberá generar el pedido y se mostrara todo el detalle de la orden en un listbox como se muestra en la imagen.

Ejercicio 2 NumericUpDown

Nombre:

Dirección:

Platillo

☒ Hamburguesa ☐ Papa

☐ Tacos ☐ Gringa

Bebida

☒ Soda ☐ Agua

☐ Jugo ☐ Cerveza

Pago:

Generar Pedido

Resumen del pedido

Confirmar

Actividad 3:

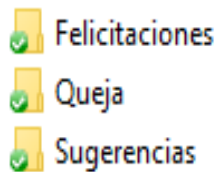
Realiza un programa que administre un buzón de sugerencias para la EIPTPL, el programa deber a ser capaz de acomodar en una carpeta diferente según sea el caso, como se muestra en la imagen; una carpeta para Felicitaciones, una para Sugerencia y una para Queja. Los datos que serán proporcionados por el usuario son los que se muestran en el formulario ejemplo. El programa deberá escribir en un archivo de texto los siguientes datos

- Tipo de usuario
- Matricula/Numero de Empleado (solo aplica para trabajadores y estudiantes según sea el caso)
- Nombre, Correo y teléfono
- Comentarios

En el programa solo hay una condición, si se desea capturar de forma anónima se omitirán los siguientes datos

- Tipo de usuario
- Matricula/Numero de Empleado (solo aplica para trabajadores y estudiantes según sea el caso)
- Nombre, Correo y teléfono

Dejando solo los comentarios escritos en el formulario.



Form1

Enviar Cancelar Reporte Salir

Tipo

☒ Sugerencia ☐ Queja ☐ Felicitación

Seleccione una opcion

☒ Estudiante ☐ Trabajador ☐ Padre de Familia

☐ Externo ☐ Exalumno

Seleccione si desea llenarla de forma anonima:

☐ Si ☐ No

Matricula/Num Empleado:

Nombre:

Correo:

Telefono:

Comentarios:

Actividad 4

Toma el ejercicio anterior y conéctalo con una base de datos en SQL Server

En este programa se omitirán la creación de archivos de texto y carpetas, las cuales reemplazaras por tablas y bases de datos en el programa.

Deberas agregar una barra de menus que permita visualizar cada una de las formas capturadas con anterioridad.