

Zadaci za 2

Console	Windows Forms
<ol style="list-style-type: none"> 1. Učitaj liniju teksta i ispisi broj reči u datom tekstu, pri čemu se separatorom smatra samo blanko karakter. 2. Učitaj n brojeva, pozitivne upiši u niz i ispisi njegov sadržaj. Unos necifarskih podataka ignorisati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Napravi formu koja sadrži jedan tekst box, labelu i dugme. Nakon unosa proizvoljnog teksta u tekst polje, klikom na dugme se u labelu upisuje broj reči unetog teksta. Separatorom smatra samo blanko karakter. 2. Napravi formu koja sadrži tri dugmeta i jedna labela čiji je sadržaj na početku broj 0. Klikom na prvo pozadina forme se boji crvenom, klikom na drugo plavom, a klikom na treće belom. Klikom na bilo koje dugme se osim bojenja, u labelu upisuje redni broj klika, tj. broj upisan u labelu se povećava za 1.

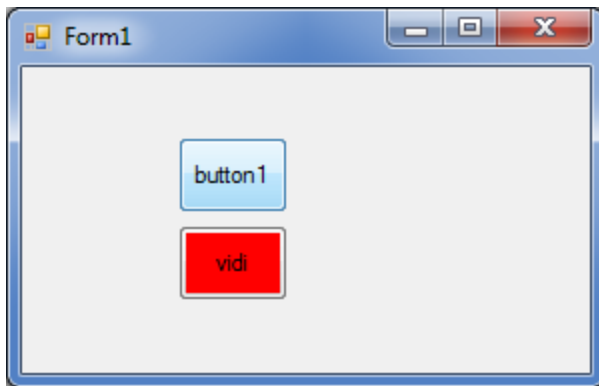
Zadaci za 3

Console	Windows Forms
<ol style="list-style-type: none"> 3. Učitaj pozicije kraljica na tabli u formi 0 0 0 0 k 0 0 0 0 0 0 0 0 k 0 0 ... I ispisi da li se među sobom napadaju ili ne 4. Učitaj reč i tekst i utvrdi na koliko se mesta data reč javlja ne vodeći računa o velikim i malim slovima, ali vodeći računa o tome da se porede samo cele reči. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Napravi formu koja sadrži jedno tekst polje, jednu labelu postavljenu na 0, jedno dugme i list box. U tekst polje se unese tekst. Klikom na dugme se: <ul style="list-style-type: none"> - vrši provera da li je uneta vrednost pozitivan broj, ako jeste ona se dodaje list box-u - u labelu upisuje vrednost brojača koji predstavlja broj klikova na dugme 4. Napravi formu koja sadrži jedno tekst polje, tri dugmeta i dva list boxa i dva radio buttona. Klikom na prvo dugme se prvom list box-u dodaje broj upisan u tekst polje (ako nije broj, sadržaj polja se briše). Klikom na drugo dugme se na osnovu odabrane opcije radio buttona odlučuje da li se u drugu listu iz prve prepisuju pozitivni ili negativni brojevi. Klikom na treće dugme se briše sadržaj druge liste.

Zadaci za 4-5

Console	Windows Forms
5. Napraviti igru vešanja. 6. Napraviti igru XOX.	5. Napraviti igru Whack-a-mole. 6. Napraviti igru vešanja sa fiksnim brojem polja, gde je jedno polje dugme.

Upotreba Timer-a



```
public partial class Form1 : Form
{
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }

    private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        button2.Text = "vidi";
        button2.BackColor = Color.Red;
        timer2.Start();
    }

    private void obrisi()
    {
        button2.Text = "";
        button2.BackColor = Control.DefaultBackColor;
    }

    private void timer2_Tick(object sender, EventArgs e)
    {
        if (button2.Text == "vidi") obrisi();
        timer2.Stop();
    }
}
```

Upotreba Random klase

```
Random rnd = new Random();
int month = rnd.Next(1, 13);
```

