

Programas criados em c sharp 07 04 2020

**Sorocaba
2020**

Biografia

Kaicon Ricardo Paes Marcino de Almeida

Natural da cidade de Apiaí , situada no estado de São paulo . Atualmente é formando em Gestão de Tecnologia da Informação . Possui alguma experiência na área de Automação Industrial onde já atuou como operador de estação automatizada para tratamento e descarte de resíduos de tornearia . Possui cursos técnicos na linguagem de Programação C Sharp porém não trabalhou no desenvolvimento de um software de forma profissional sendo um amador em áreas como eletrônica , robótica , e mesmo na Música onde toca Violino , teclado .

**Sorocaba
2020**

Resumo

Neste livro eu venho juntando as anotações , ideias ,programas em c sharp que eu venho escrevendo , bem como técnicas de programação que funcionam . E insertos de sobras de anotações dos outros livros .

**Sorocaba
2020**

Sumário

| | |
|-----------------------------|----|
| 1. CLASSE PESSOA | 22 |
| 2. CONTROLE DE ACADEMIA | 24 |
| 3. programa montador v1 | 30 |
| 4. prog mont wind appl | 37 |
| 5. prog montador 09 11 2019 | 40 |

Programas criados em c sharp

07 04 2020

////////////////////////////////

abstracao barata 2 timer

////////////////////////////////

```
using System;  
using System.Collections.Generic;  
using System.ComponentModel;  
using System.Data;  
using System.Drawing;  
using System.Linq;  
using System.Text;  
using System.Windows.Forms;  
namespace dffgdgddfgf
```

```
{  
    public partial class Form1 : Form  
    {  
        public Form1()  
        {  
            InitializeComponent();  
        }  
        public static class mentedabarata  
        {  
            public static bool andar;  
            public static bool comer;  
            public static bool voar;  
            public static bool procriar;  
            public static bool andar2;  
            public static bool comer2;
```

```
public static bool voar2;

public static bool procriar2;

public static bool instante1;

public static bool instante2;

public static int quantoandar;

public static string falatimer;

public static string falatimer2;

}

private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)

{

}

private void checkBox1_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)

{

mentedabarata.instante1 = true;

}

private void checkBox2_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)

{

mentedabarata.instante2 = true;

}

//instante 1

private void checkBox3_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)

{

mentedabarata.andar = true;

//mentedabarata.andar = false;

mentedabarata.comer = false;
```

```
mentedabarata.voar = false;
mentedabarata.procriar = false;
}
```

```
private void checkBox4_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
mentedabarata.comer = true;
mentedabarata.andar = false;
//mentedabarata.comer = false;
mentedabarata.voar = false;
mentedabarata.procriar = false;
}
//instante 2
```

```
private void checkBox6_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
mentedabarata.andar2 = true;
//mentedabarata.andar = false;
mentedabarata.comer2 = false;
mentedabarata.voar2 = false;
mentedabarata.procriar2 = false;
}
```

```
private void checkBox5_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
mentedabarata.comer2 = true;
mentedabarata.andar2 = false;
//mentedabarata.comer = false;
mentedabarata.voar2 = false;
```

```
mentedabarata.procriar2 = false;

}

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (mentedabarata.instante1 == true)
    {
        if (mentedabarata.andar == true)
        {
            mentedabarata.falTIMER = " a barata esta andando ";
        }
        if (mentedabarata.comer == true)
        {
            mentedabarata.falTIMER = " a barata esta comendo";
        }
    }
    if (mentedabarata.instante2 == true)
    {
        if (mentedabarata.andar2 == true)
        {
            mentedabarata.falTIMER2 = " a barata esta andando ";
        }
        if (mentedabarata.comer2 == true)
        {
            mentedabarata.falTIMER2 = " a barata esta comendo";
        }
    }
    timer1.Enabled = true;
    MessageBox.Show(" iniciando acoes pre-programadas");
}
```

```
}  
  
private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)  
{  
    Console.Beep();  
    MessageBox.Show(mentedabarata.falTIMER);  
    progressBar1.Increment(10);  
    timer1.Enabled = false;  
    timer2.Enabled = true;  
}  
  
private void timer2_Tick(object sender, EventArgs e)  
{  
    Console.Beep();  
    MessageBox.Show(mentedabarata.falTIMER2);  
    progressBar1.Increment(10);  
    timer2.Enabled = false;  
    //timer2.Enabled = true;  
}  
  
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
  
    int valorinicial = (Convert.ToInt16(textBox1.Text));  
    //seta o tempo do timer  
    timer1.Interval = valorinicial;  
  
    MessageBox.Show(" a barata vai andar " +  
(Convert.ToString(valorinicial)) + " centimetros");  
}
```

```
}
```

```
}
```

```
////////////////////////////////////
```

```
abstracao da barata
```

```
////////////////////////////////////
```

```
using System;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using System.ComponentModel;
```

```
using System.Data;
```

```
using System.Drawing;
```

```
using System.Linq;
```

```
using System.Text;
```

```
using System.Windows.Forms;
```

```
namespace abstracao_da_inteligencia_artificial_oop
```

```
{
```

```
public partial class Form1 : Form
```

```
{
```

```
public Form1()
```

```
{
```

```
InitializeComponent();
```

```
}  
  
public static class mentedabarata  
{  
    public static bool andar;  
    public static bool comer;  
    public static bool voar;  
    public static bool procriar;  
    public static bool instante1;  
    public static int quantoandar;  
    public static string falatimer;  
}  
  
private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)  
{  
}  
  
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    mentedabarata.andar = true;  
  
    MessageBox.Show (" a barata esta andando");  
}  
  
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    mentedabarata.comer = true;  
  
    MessageBox.Show(" a barata esta comendo ");  
}  
  
private void button3_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    mentedabarata.voar = true;  
  
    MessageBox.Show(" a barata esta voando ");
```

```
}  
  
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    mentedabarata.procriar = true;  
    MessageBox.Show(" a barata esta se procriando ");  
}  
  
private void button5_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    int valorinicial = (Convert.ToInt16(textBox1.Text));  
    //seta o tempo do timer  
    timer1.Interval = valorinicial;  
    if (mentedabarata.andar == true)  
    {  
        MessageBox.Show(" a barata vai andar " +  
        (Convert.ToString(valorinicial)) + " centimetros");  
    }  
  
}  
  
//programando as acoes da barata  
//instante1 ou instante2  
  
private void checkBox1_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)  
{  
    mentedabarata.instante1 = true;  
}  
  
private void checkBox2_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)  
{
```

```
mentedabarata.andar = true;
```

```
label2.Text = "andar :";
```

```
}
```

```
private void checkBox3_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
mentedabarata.comer = true;
```

```
label2.Text = "comer :";
```

```
}
```

```
private void checkBox4_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
mentedabarata.voar = true;
```

```
}
```

```
private void checkBox5_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
mentedabarata.procriar = true;
```

```
}
```

```
private void label7_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
}
```

```
private void button6_Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
if (mentedabarata.instante1 == true)
```

```
{
```

```
if (mentedabarata.andar == true)
```

```
{
```

```
mentedabarata.falTIMER = " a barata esta andando ";  
  
}  
  
if (mentedabarata.comer == true)  
{  
    mentedabarata.falTIMER = " a barata esta comendo";  
}  
  
}  
  
timer1.Enabled = true;  
  
MessageBox.Show(" iniciando acoes pre-programadas");  
  
}  
  
private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)  
{  
    Console.Beep();  
    MessageBox.Show(mentedabarata.falTIMER);  
    progressBar1.Increment (10);  
  
}  
  
private void timer2_Tick(object sender, EventArgs e)  
{  
  
}  
  
}  
  
}
```

```
using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Windows.Forms;

namespace assaas

{

    public partial class Form1 : Form

    {

        public Form1()

        {

            InitializeComponent();

        }

        class caixa

        {

            double lado;

            double volume()

            {

                return lado * lado * lado;

            }

        }

        class inteligenciartificial

        {

            string memoria_nomes;

            string memoria_definicoes;

        }

    }

}
```

```
public static class mentedabarata
{
public static bool andar;
public static bool comer;
public static bool voar;
public static bool procriar;
public static bool instante1;
public static int quantoandar;
public static string falatimer;
public static string falatimer2;
}

private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
{
}

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
caixa cx;
cx = new caixa();

}

//programando acoes
private void checkBox2_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
mentedabarata.andar = true;
//mentedabarata.andar = false;
mentedabarata.comer = false;
mentedabarata.voar = false;
mentedabarata.procriar = false;
```

```
}  
  
private void checkBox3_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)  
  
{  
    mentedabarata.comer = true;  
    mentedabarata.andar = false;  
    //mentedabarata.comer = false;  
    mentedabarata.voar = false;  
    mentedabarata.procriar = false;  
}  
  
private void checkBox4_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)  
  
{  
    mentedabarata.voar = true;  
    mentedabarata.andar = false;  
    mentedabarata.comer = false;  
    //mentedabarata.voar = false;  
    mentedabarata.procriar = false;  
}  
  
private void checkBox5_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)  
  
{  
    mentedabarata.procriar = true;  
    mentedabarata.andar = false;  
    mentedabarata.comer = false;  
    mentedabarata.voar = false;  
    //mentedabarata.procriar = false;  
}  
  
//instante 2  
  
private void checkBox9_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)  
  
{  
    mentedabarata.andar = true;
```

```
//mentedabarata.andar = false;
mentedabarata.comer = false;
mentedabarata.voar = false;
mentedabarata.procriar = false;
}
private void checkBox8_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
mentedabarata.comer = true;
mentedabarata.andar = false;
// mentedabarata.comer = false;
mentedabarata.voar = false;
mentedabarata.procriar = false;
}
private void checkBox7_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
mentedabarata.voar = true;
mentedabarata.andar = false;
mentedabarata.comer = false;
// mentedabarata.voar = false;
mentedabarata.procriar = false;
}
private void checkBox6_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
mentedabarata.procriar = true;
mentedabarata.andar = false;
mentedabarata.comer = false;
mentedabarata.voar = false;
//mentedabarata.procriar = false;
}
```

```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{

timer1.Enabled = true;
MessageBox.Show(" iniciando acoes pre-programadas");

}

private void checkBox1_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
if (mentedabarata.andar == true)
{
mentedabarata.falTIMER = " a barata esta andando ";
}
if (mentedabarata.comer == true)
{
mentedabarata.falTIMER = " a barata esta comendo";
}
if (mentedabarata.voar == true)
{
mentedabarata.falTIMER = " a barata esta voando";
}
if (mentedabarata.procriar == true)
{
mentedabarata.falTIMER = " a barata esta procriando";
}
}

private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
Console.Beep();
```

```
MessageBox.Show(mentedabarata.falTIMER);

progressBar1.Increment(10);

timer1.Enabled = false;

timer2.Enabled = true;

}

private void timer2_Tick(object sender, EventArgs e)

{

Console.Beep();

MessageBox.Show(mentedabarata.falTIMER2);

progressBar1.Increment(10);

timer2.Enabled = false;

//timer2.Enabled = true;

}

private void checkBox10_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)

{

}

}

}

////////////////////////////////////

int 02 03 2020 timer e desenhos

////////////////////////////////////

/*

* Created by SharpDevelop.

* User: kaicon

* Date: 02/03/2020

* Time: 13:04

*

*/
```

* To change this template use Tools | Options | Coding | Edit Standard Headers.

*/

```
using System;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using System.Drawing;
```

```
using System.Windows.Forms;
```

```
namespace dvsdz_dsxv
```

```
{
```

```
/// <summary>
```

```
/// Description of MainForm.
```

```
/// </summary>
```

```
public partial class MainForm : Form
```

```
{
```

```
public MainForm()
```

```
{
```

```
//
```

```
// The InitializeComponent() call is required for Windows Forms designer support.
```

```
//
```

```
InitializeComponent();
```

```
//
```

```
// TODO: Add constructor code after the InitializeComponent() call.
```

```
//
```

```
}
```

```
//partes do programa ,para facilitar : 2 textbox, 2 panel ,5 buttons ,5 picturebox
```

```
public static class inteligencia_artificial
```

```
{
```

```
public static string frase1 = "gostaria de aprender comigo ?";
```

```
public static string frase2 = "leia atentamente os textos e responda as perguntas ";
```

```
public static string frase3 = " entao digite a area que quer aprender e boa sorte !!!";
```

```
//etapa de fazer

public static string dado1 ;

public static string dado2 ;

//etapa das imagens

public static string falaimagen1;

public static string falaimagen2;

public static string falaimagen3;

}

//ETAPA DE CUMPRIMENTO

void MainFormLoad(object sender, EventArgs e)

{

textBox1.Text = "ola ,tudo bem ?";

timer1.Enabled = true;

panel1.Visible = false;

panel2.Visible = false;

pictureBox1.Visible = false;

pictureBox2.Visible = false;

pictureBox3.Visible = false;

pictureBox4.Visible = false;

pictureBox5.Visible = false;

pictureBox6.Visible = false;

pictureBox7.Visible = false;

pictureBox8.Visible = false;

}

void Timer1Tick(object sender, EventArgs e)

{

textBox1.Text = inteligencia_artificial.frase1;
```

```

timer1.Enabled = false;

timer2.Enabled = true;

}

void Timer2Tick(object sender, EventArgs e)

{

textBox1.Text = inteligencia_artificial.frase2;

timer2.Enabled = false;

timer3.Enabled = true;

}

void Timer3Tick(object sender, EventArgs e)

{

textBox1.Text = inteligencia_artificial.frase3;

timer3.Enabled = false;

timer4.Enabled = true;

}

// ETAPA DE ESCOLHA - loop

void Timer4Tick(object sender, EventArgs e)

{

string texto = textBox2.Text ;

// administracao

if (texto == "simulacao de processos")

{

inteligencia_artificial.frase1 = "Simulação é a técnica utilizada para testar o desempenho de um

processo submetido a diferentes circunstâncias e cargas de trabalho. A simulação de processos de negócio

pode ser formal e informal utilizando-se de uma variedade de técnicas ";

inteligencia_artificial.frase2 = "Simulação é a técnica utilizada para testar o desempenho de um

processo submetido a diferentes circunstâncias e cargas de trabalho. A simulação de processos de negócio

pode ser formal e informal utilizando-se de uma variedade de técnicas";

inteligencia_artificial.frase3 = "A simulação de processos complexos pode revelar resultados que as

```

equipes de transformação de processos não conseguem prever. A técnica requer dados suficientes para permitir que o processo seja matematicamente simulado.";

```
timer4.Enabled = false;
```

```
timer1.Enabled = true;
```

```
}
```

```
if (texto == "simular processo simples")
```

```
{
```

```
textBox1.Text= "ok !!!";
```

```
timer4.Enabled = false;
```

```
timer10.Enabled = true;
```

```
}
```

```
//quimica
```

```
if (texto == "quimica")
```

```
{
```

```
inteligencia_artificial.frases1 = "Química é a ciência que estuda a composição, estrutura, propriedades da matéria, as mudanças sofridas por ela durante as reações químicas e a sua relação com a energia. ";
```

```
inteligencia_artificial.frases2 = "As áreas da Química são agrupadas em quatro : Química Inorgânica ,química organica, Físico-Química , e Química Analítica . Áreas interdisciplinares e complementares incluem
```

Bioquímica, Ensino de Química, e Química Ambiental. ";

```
inteligencia_artificial.frase3 = " No Brasil são considerados profissionais relacionados a ciências químicas, com registro nos Conselhos Federais e Regionais de Química: Engenheiros Químicos, Bacharéis e Licenciados em Química, Bacharéis em Química Industrial ou Química Tecnológica, Bacharéis em Bioquímica.";
```

```
timer4.Enabled = false;
```

```
// timer1.Enabled = true;
```

```
}
```

```
//mecanica
```

```
if (texto == "mecanica")
```

```
{
```

```
inteligencia_artificial.frase1 = "vamos aprender mecanica entao !!!";
```

```
inteligencia_artificial.frase2 = "ja ouviu falar dos motores de combustao a gasolina de dois tempos ?";
```

```
inteligencia_artificial.frase3 = "entao vamos aprender mais sobre isso ,correto ?";
```

```
timer4.Enabled = true;
```

```
}
```

```
if (texto == "correto")
```

```
{
```

```
inteligencia_artificial.frase1 = "Motor de dois tempos é um tipo de motor de combustão interna de mecanismo simples. Ou seja, ocorre um ciclo de admissão, compressão, expansão e exaustão de gases a cada volta do eixo." ;
```

```
inteligencia_artificial.frase2 = " Diferente dos motor de quatro tempos, as etapas de funcionamento não ocorrem de forma bem demarcada, havendo admissão e exaustão de gases simultaneamente, por
```

exemplo. Um tempo de funcionamento do motor é percurso do ponto morto inferior ao ponto morto superior da trajetória do pistão. ";

inteligencia_artificial.frase3 = "Assim, um tempo equivale a meia volta do eixo de manivelas. No caso, chama-se o primeiro tempo de compressão e admissão, o segundo, de escape e transferência de calor. vamos passar para a etapa de controle ,certo ? ";

```
}
```

```
if (texto == "partes do motor")
```

```
{
```

```
pictureBox2.Visible = false;
```

```
button1.Visible = true;
```

```
button2.Visible = true;
```

```
button3.Visible = true;
```

```
button4.Visible = true;
```

```
button5.Visible = true;
```

```
textBox1.Text = " teste os botoes para saber os nomes das partes ,digite controle do motor para continuar ";
```

```
}
```

```
}
```

```
// ETAPA DE FAZER - mente virtual
```

```
void Timer5Tick(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
textBox1.Text = " sobre o que estamos falando mesmo ?";
```

```
timer5.Enabled = false;
```

```
timer6.Enabled = true;
```

```
}
```

```
void Timer6Tick(object sender, EventArgs e)
```

```
{
string texto = textBox2.Text;
inteligencia_artificial.dado1 = texto;

timer6.Enabled = false;
timer7.Enabled = true;
}
void Timer7Tick(object sender, EventArgs e)
{
textBox1.Text = " voce sabe o que é " + inteligencia_artificial.dado1 + " ?";
timer7.Enabled = false;
timer8.Enabled = true;
}
void Timer8Tick(object sender, EventArgs e)
{
string texto = textBox2.Text;
inteligencia_artificial.dado2 = texto;

timer8.Enabled = false;
timer9.Enabled = true;
}
void Timer9Tick(object sender, EventArgs e)
{
textBox1.Text = " entao " + inteligencia_artificial.dado1 + "é" +
inteligencia_artificial.dado2;
timer9.Enabled = false;
timer10.Enabled = true;
}
```

```
//etapa de fazer escolha

void Timer10Tick(object sender, EventArgs e)

{
string texto = textBox2.Text ;

// controle inteligente do ambiente

if (texto == "controle inteligente do ambiente")

{

panel1.Visible = true;

timer10.Enabled = false;

timer11.Enabled = true;

}

if (texto == "simulacao de processos")

{

panel2.Visible = true;

textBox1.Text =" vamos para a etapa de simulacao de processos ";

inteligencia_artificial.falaimagen1 = " INICIO DO PROCESSO ";

inteligencia_artificial.falaimagen2 = " PROCESSO NA METADE ";

inteligencia_artificial.falaimagen3 = " FIM DO PROCESSO ";

timer10.Enabled = false;

timer11.Enabled = true;

}

//mecanica
```

```
if (texto == "controle do motor")
{

panel2.Visible = true;

textBox1.Text = " vamos para a etapa de simulacao de processos ";

inteligencia_artificial.falaimagen1 = " etapa de entrada de combustivel ";
inteligencia_artificial.falaimagen2 = "liga se o rele de ignicao";
inteligencia_artificial.falaimagen3 = "saida de gases da combustao";

timer10.Enabled = false;
timer11.Enabled = true;

}
```

```
//quimica
```

```
if (texto == "simulacao de uma reacao quimica")
{

panel2.Visible = true;

textBox1.Text = " vamos para a etapa de uma reacao quimica ";

inteligencia_artificial.falaimagen1 = " etapa de entrada do elemento 1 ";
inteligencia_artificial.falaimagen2 = " etapa de entrada do elemento 2 ";
inteligencia_artificial.falaimagen3 = "saida do elemento 3 ";

timer10.Enabled = false;
```