

## **Programas Escabrosos**

**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. Programa que controla um servomotor	5
2. fluxograma padrao uml	6
3. UML DO PROGRAMA COMPILADOR DA LINGUAGEM	8
4. movimentador xy com camera	9
5. ideias de programacao quimica	10
5. Insights aleatórios	10

controle do servomotor

```
void Button1Click(object sender, EventArgs e)
{
//90 graus á direita

//imagens invisiveis
    pictureBox1.Visible = false;

    pictureBox2.Visible = true;

    pictureBox3.Visible = false;
    pictureBox4.Visible = false;
}

void Button3Click(object sender, EventArgs e)
{

//90 graus a esquerda

//imagens invisiveis
    pictureBox1.Visible = false;
    pictureBox2.Visible = false;
    pictureBox3.Visible = false;

    pictureBox4.Visible = true;
```

```
}
```

```
void Button4Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    //posição superior
```

```
        //imagens invisíveis
```

```
        pictureBox1.Visible = false;
```

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

```
        pictureBox3.Visible = true;
```

```
        pictureBox4.Visible = false;
```

```
        //SoundPlayer simpleSound = new SoundPlayer(@"C:\Users\kaicon\Desktop\  
Programa que controla servomotor\Vozes do programa\posicao superior 1.mp3");
```

```
        // simpleSound.Play();
```

```
        //gravar sons e colocar na pasta windows
```

```
        //botao que toca sons
```

```
}
```

```
void PictureBox4Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
}
```

```
void Button5Click(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

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

```
}
```

```
void Timer1Tick(object sender, EventArgs e)
```

```
{
```

```
    Console.Beep();
```

```
//90 graus a esquerda
```

```
    //imagens invisiveis
```

```
    pictureBox1.Visible = false;
```

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

```
    pictureBox3.Visible = false;
```

```
    pictureBox4.Visible = true;
```

```
    timer1.Enabled = false;
```

```
    timer2.Enabled = true;
```

```
}
```

```
void Timer2Tick(object sender, EventArgs e)
```

```
{  
  
    Console.Beep();  
  
//posição superior  
  
    //imagens invisíveis  
    pictureBox1.Visible = false;  
    pictureBox2.Visible = false;  
  
    pictureBox3.Visible = true;  
  
    pictureBox4.Visible = false;  
  
    timer2.Enabled = false;  
    timer3.Enabled = true;  
}  
void Timer3Tick(object sender, EventArgs e)  
{  
  
    Console.Beep();  
  
//90 graus à direita  
  
    //imagens invisíveis  
    pictureBox1.Visible = false;  
  
    pictureBox2.Visible = true;  
  
    pictureBox3.Visible = false;
```

```
        pictureBox4.Visible = false;

        timer3.Enabled = false;
        timer4.Enabled = true;

    }
    void Timer4Tick(object sender, EventArgs e)
    {

        Console.Beep();

        //posição inferior

        //imagens invisíveis

        pictureBox1.Visible = true;

        pictureBox2.Visible = false;
        pictureBox3.Visible = false;
        pictureBox4.Visible = false;

        timer4.Enabled = false;
        timer1.Enabled = true;

    }
```

```
        void Button6Click(object sender, EventArgs e)
        {
            timer1.Enabled = false;
            timer2.Enabled = false;
            timer3.Enabled = false;
            timer4.Enabled = false;
        }
    }
}
```

controle do robô

// controle do sistema de pressão

// apertar botão ele processa entradas e emite um sinal dai o operador liga o sistema

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

```
    {
    Console.Beep();
    }
```

gerar grafico

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
```