

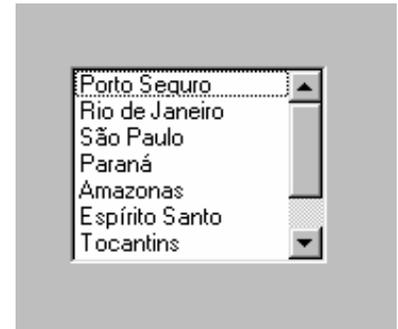
COMANDOS DA CAIXA DE LISTAGEM

1. Inserir Dados

```
ListBox1.Items.Add ('Porto Seguro');
ListBox1.Items.Add('Rio de Janeiro');
ListBox1.Items.Add('São Paulo');
```

2. Deletar Dados

```
ListBox1.Items.Delete(2); // Apaga o segundo item da lista
```



3. Posicionar-se num determinado item

```
ListBox1.ItemIndex :=0 ; // Seleciona o Primeiro item da lista - índice 0
ListBox1.ItemIndex :=1; // Vai para o Segundo item da caixa de listagem
```

4. Ler o conteúdo de um determinado índice da lista

```
Label1.Caption:=ListBox1.Items[7]; // Lê o conteúdo do item de índice 7

Label1.Caption:=ListBox1.Items[ListBox1.ItemIndex]; (* Lê o conteúdo do índice
selecionado pelo usuário *)
```

5. Fornece a Quantidade Total de Items de Uma Caixa de Listagem

```
Quantidade_de_itens := ListBox1.Items.Count;
```

6. Insere Novo Item na Caixa de Listagem numa Determinada Posição

```
ListBox1.Items.Insert (2, 'Recife'); // Insere novo item na terceira posição
```

7. Limpa Todos os Items da Caixa de Listagem

```
ListBox1.Clear;
```

QUESTÕES PROPOSTAS : (DAS DEZ QUESTÕES ABAIXO DUAS SERÃO SELECIONADAS NA PROVA)

- 1) Construir um aplicativo contendo uma caixa de listagem (ListBox1-Aba Standard) com seis elementos e que elimine o elemento apontado pelo usuário quando ele clicar um botão de caption igual a "&Apagar";
- 2) Construir um aplicativo contendo um caixa de listagem(ListBox1) com itens referentes a cores e ao escolher uma cor da caixa de listagem, um Label tenha sua propriedade Color Alterada segundo a cor escolhida;
- 3) Um aplicativo contém duas caixas de listagem. Uma dela possui 5 elementos e a outra não possui nenhum elemento. Faça com que os elementos da primeira caixa

de listagem passem um a um para a segunda toda vez que se clicar num dos elementos da primeira caixa;

- 4) Um aplicativo em Delphi contém uma caixa de texto que só permite no máximo 10 caracteres, uma caixa de listagem e 1 botão com caption igual a "&Adicionar". Toda vez que o usuário digita algo na caixa de texto e aperta o botão, o conteúdo é adicionado à caixa de listagem e a caixa de texto é limpa. Construa o aplicativo.
- 5) Construa um aplicativo que verifica quantos itens há numa caixa de listagem e se ele tiver menos que 15 itens avise ao usuário o número de itens que faltam para completar o total de itens necessários;
- 6) Construa um aplicativo contendo 10 itens numéricos numa caixa de listagem e ao escolher um deles, o usuário receba a mensagem se ele é par ou ímpar;
- 7) Construa um aplicativo contendo 8 itens numéricos diferentes numa caixa de listagem e ao clicar um botão o usuário receba o valor do maior deles;
- 8) Construa um aplicativo contendo 8 nomes de pessoas e e ao clicar um botão o usuário receba o número de letras presentes no nome daquela pessoa;
- 9) Construa um aplicativo contendo uma caixa de texto onde é digitada uma palavra de no máximo 7 caracteres. Ao clicar um botão, a palavra é transferida para uma caixa de listagem que se encontra inicialmente vazia e a caixa de texto é limpa em seguida. A cada inserção na caixa de texto, a lista é ordenada em ordem alfabética automaticamente.
- 10) Construa um aplicativo que mostre dez cidades na caixa de listagem. Ao clicar uma delas, o usuário recebe uma informação referente ao número de habitantes daquela cidade escolhida.

CAMPO MEMO

Estude os seguintes trechos de código abaixo para o componente Memo :

1) **Código 1:**

```
var
i : integer;
.
.
. ( Evento OnClick)
.
begin

        for i :=0 to (Memo1.Lines.Count-1) do { Percorre linha por linha e mostra seu
                                                conteúdo }
Showmessage (Memo1.Lines[i]);7

end;
```

2) **Código 2:** // *Limpa e Adiciona Linhas ao Campo Memo*

```
Memo1.Clear;
Memo1.Lines.Add('Esta é a Primeira Linha...');
Memo1.Lines.Add('Esta é a Segunda Linha...');
```

3) **Código 3 :**

```
Memo1. Lines. LoadFromFile('MeuArq.Txt'); // Carrega o Arquivo Texto
```

4) **Código 4 :**

```
Memo1. Lines.SavetoFile('MeuArq.Txt'); // Salva o Arquivo Texto
```

5) **Código 5 :**

```
Memo1. Lines.Delete(3); // Apaga a linha 3
```

CRIE UM APLICATIVO USANDO TODAS AS INSTRUÇÕES ESTUDADAS.