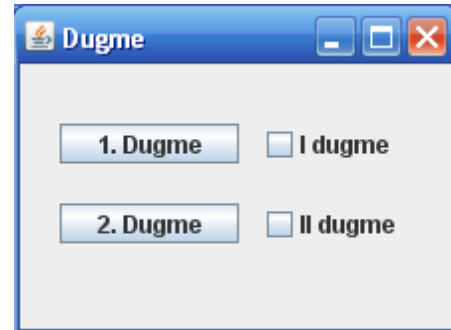


1. Program kreira formu koja na sebi ima dva check dugmeta, jednu labelu i dva komandna dugmeta (Slika 1). Prvo check dugme treba da omogući aktivnost prvog komandnog dugmeta, a drugo aktivnost drugog. Klikom na prvo dugme korisniku se otvara dijalog prozor koji od njega traži da unese neku riječ. Tu riječ program treba da ispiše na labeli dugmeta. Klikom na drugo dugme potrebno je na labeli ispisati tekst koji se nalazi na prvom dugmetu.



2. Napisati program koji realizuje jednostavni kalkulator. Program treba da kreira formu na kojoj se nalaze dva tekst polja u koja će se unositi brojevi. Pored toga, forma treba da posjeduje četiri radio dugmeta koja označavaju operaciju koja će se vršiti nad unešenim brojevima (+, -, *, /), jedno dugme i odgovarajući broj labela. Pritiskom na dugme u labelu treba da se ispiše rezultat aritmetičke operacije primjenjene nad unešenim brojevima.