

1. 建立一個 Windows Form 專案，Windows Form 上面需有 Label 以及 PictureBox 元件，請在 Label 輸入自己的姓名，並在 PictureBox 內放上任意一張圖片。

略

2. 新增一個 Console 專案並建立一個 Triangle.cs 的類別檔，class Triangle 中有兩變數和一個 method。其中兩變數分別記錄底和高；method 則會利用底和高計算出三角形的面積並印出。變數名稱和 method 名稱請自行命名並為這兩個變數建立 Property。

```
class Triangle
{
    private double width;
    private double height;

    private double Width
    {
        get { return width; }
        set { width = value; }
    }
    private double Height
    {
        get { return height; }
        set { height = value; }
    }

    public void GetAera()
    {
        Console.WriteLine("{0}", width * height / 2);
    }
}
```

- 利用上一題建好的 Triangle.cs 在 Main Function 建立 Triangle 物件，使用者輸入 Triangle 物件底和高的值，並印出此三角形面積。其中輸入的底和高的值必須大於零，若底或高的值小於零時需輸出錯誤訊息。請使用「if...else」語法判斷底和高是否大於零。

```
void main()
{
    Triangle triangle = new Triangle();
    double width = Convert.ToDouble(Console.Read());
    double height = Convert.ToDouble(Console.Read());

    if(width > 0 && height > 0)
    {
        triangle.Height = height;
        triangle.Width = width;
        triangle.GetAera();
    }
    Else
    {
        Console.WriteLine("Error");
    }
}
```

- 新增一個 Console 專案，請用 for 依序印出數字 100 到 1。

```
void main()
{
    For(int i = 100 ; i >0 ; --i)
        Console.WriteLine("{0}", i);
}
```

5. 新增一個 Console 專案，請用 while 依序印出數字 1 到 100。

```
void main()
{
    int i = 1;
    while(i <= 100)
        Console.WriteLine("{0}", i++);
}
```