

HOËRSKOOL BRANDWAG

November 2022

Eksamen

Graad 10

Inligtingstechnologie V1

Punte: 120

Tyd: 2½ uur

Eksaminator: A van Rooyen

Moderator: W du Plessis

Hierdie vraestel bestaan uit 11 bladsye.

INSTRUCTIONS AND INFORMATION

1. This is a **two-and-a-half-hour** examination. Because of the nature of this examination it is important to note that you will not be permitted to leave the examination room before the end of the examination session.
2. Answer ALL the questions.
3. You require the files listed below to answer the questions. They are on the network folder linked to your examination username:

frmQuestion1_P.dpr
frmQuestion1_U.dfm
frmQuestion1_U.pas
frmQuestion1_P.res
Education.jpeg

4. Save your work at regular intervals as a precaution against power failures.
5. Rename the folder **10ITNovemberSurnameName** with your own.
For example: 10ITNovember**SmithJohn**
6. Type your name, surname and today's date as a comment in the first lines of the program.
7. Make sure you answer the questions according to the specifications that are given in each question. Marks will be awarded according to the set requirements.
8. Answer only what is asked in each question. For example, if the question does not ask for data validation, then no marks will be awarded for the data validation.
9. Your programs must be coded in such a way that they will work with any data and not just the sample data supplied or any data extracts that appear in the question paper.
10. All data structures must be defined by you, the programmer, unless the data structures are supplied.
11. After the examination you will be given time to print your unit to submit.

INSTRUKSIES EN INLIGTING

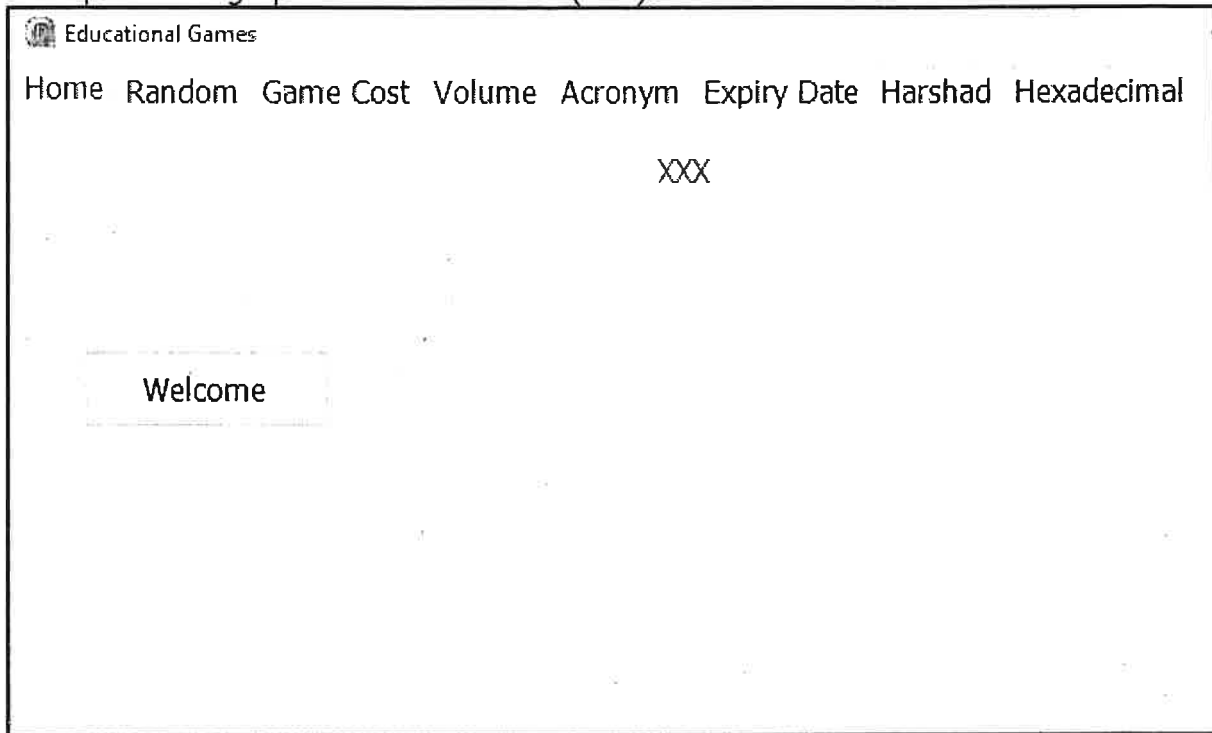
1. Dit is 'n eksamen van **twee en 'n half** uur. Weens die aard van hierdie eksamen is dit belangrik om daarop te let dat jy nie toegelaat sal word om die eksamenlokaal voor die einde van die eksamensessie te verlaat nie.
2. Beantwoord AL die vrae.
3. Jy benodig die lêers wat hieronder gelys word om die vrae te beantwoord. Hulle is op die netwerklêergids wat aan jou eksamengebruikersnaam gekoppel is:

frmQuestion1_P.dpr
frmQuestion1_U.dfm
frmQuestion1_U.pas
frmQuestion1_P.res
Education.jpeg
4. Stoor jou werk met gereelde tussenposes as 'n voorsorgmaatreël teen kragonderbrekings.
5. Hernoem die lêergids **10ITNovemberVannaam** met jou eie.
Byvoorbeeld: 10ITNovember**SmithJohn**
6. Tik jou naam, van en vandag se datum as kommentaar in die eerste reëls van die program.
7. Maak seker dat jy die vrae beantwoord volgens die spesifikasies wat in elke vraag gegee word. Punte sal toegeken word volgens die gestelde vereistes.
8. Beantwoord slegs wat in elke vraag gevra word. Byvoorbeeld, as die vraag nie vir datavalidering vra nie, sal geen punte vir die datavalidering toegeken word nie.
9. Jou programme moet so gekodeer word dat dit met enige data sal werk en nie net die voorbeelddata wat verskaf word of enige data-uittreksels wat in die vraestel verskyn nie.
10. Alle datastrukture moet deur u, die programmeerder, gedefinieer word, tensy die datastrukture verskaf word.
11. Aan die einde van die eksamen sal jy tyd kry om die eenhede te druk vir inhandiging.

Do the following:

- Open the incomplete program in the folder **10ITNovemberSurnameName**.
- Enter your name and surname as a comment in the first line of the **frmQuestion1_U.pas** file.
- Compile and execute the program. The user interface displays EIGHT tab sheets.
- Follow the instructions below to complete the code as described in QUESTION 1 to QUESTION 8.

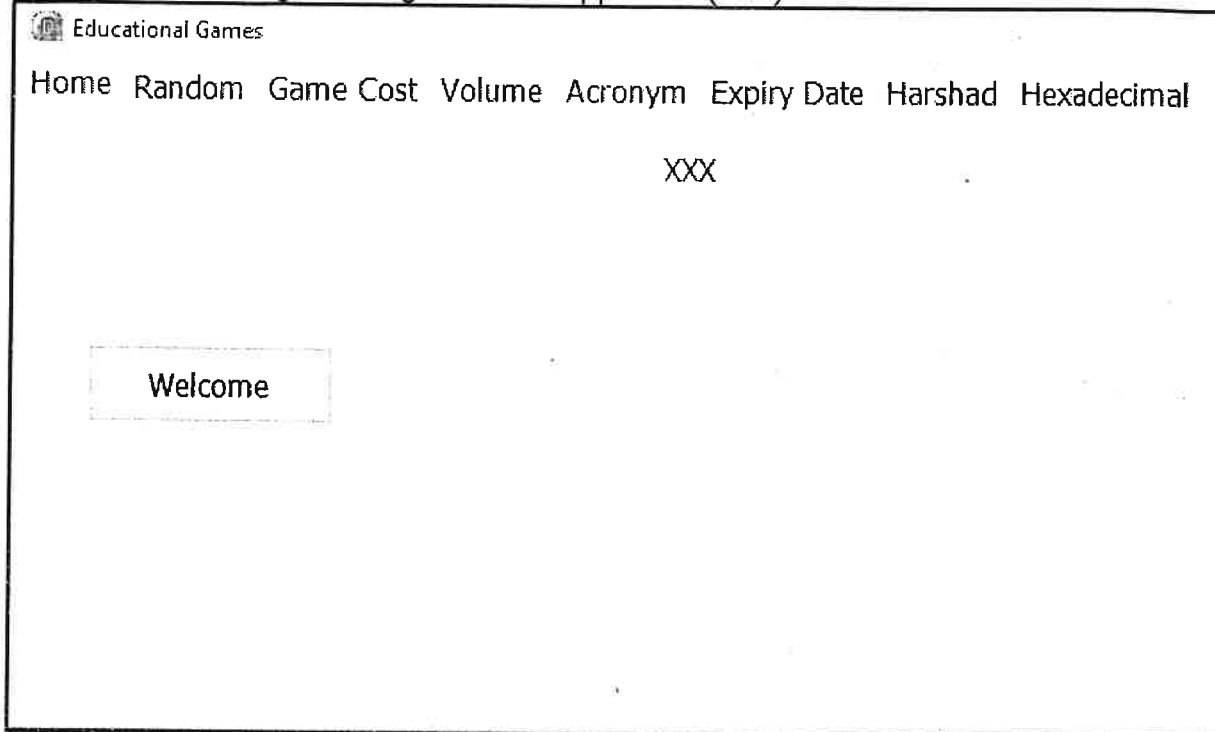
Example of the graphical user interface (GUI):



Doen die volgende:

- Maak die onvolledige program oop in die lêergids **10ITNovemberVannaam**.
- Tik jou naam en van as kommentaar in die eerste reël van die **frmQuestion1_U.pas**-lêer.
- Stel die program saam ("compile") en voer dit uit. Die gebruikerskoppelvlak vertoon AGT oortjieblaai ("tab sheets").
- Volg die instruksies hieronder om die kode te voltooi soos beskryf in VRAAG 1 tot VRAAG 8.

Voorbeeld van die grafiese gebruikerskoppelvlak (GUI):

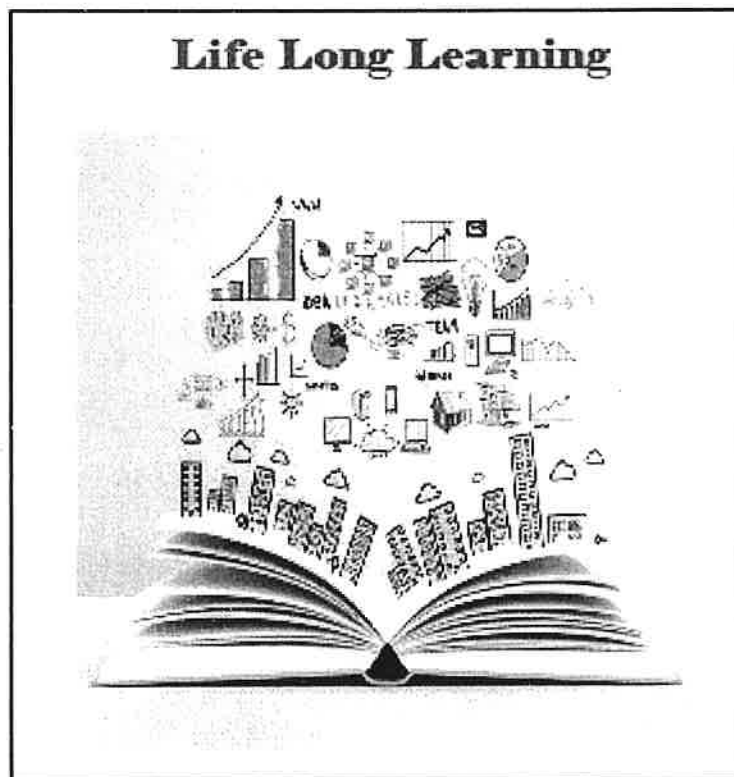


1. Tab sheet [Home]:**Button [Welcome]**

Write code to do the following:

- Change the Image **imgPic** as follows:
 - Load the picture named **Education.jpeg** to display in the image.
 - Set the stretch property to true.
 - Set the width of the image to 241.
 - Set the left property of the image to 300.
- Change the Label **lblWelcome** as follows:
 - Display the heading 'Life Long Learning'.
 - Change the font colour to green (clGreen).
 - Change the font to 'Elephant'.
 - Format the text to display in bold.

Example of output:



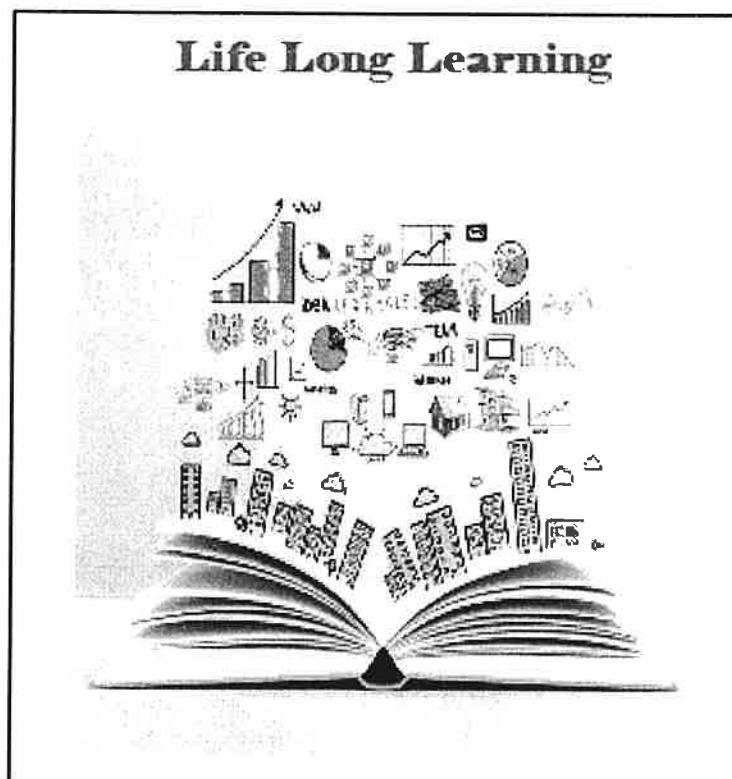
(14)

1. **Oortjieblad [Home]:**
Knoppie [Welcome]

Skryf kode om die volgende te doen:

- Verander die Image **imgPic** soos volg:
 - Laai die prent genaamd **Education.jpeg** om in die prent te vertoon.
 - Stel die "stretch"-eienskap op waar.
 - Stel die breedte van die prent op 241.
 - Stel die "left"-eienskap van die prent op 300.
- Verander die etiket **lblWelcome** soos volg:
 - Vertoon die opskrif 'Life Long Learning'.
 - Verander die lettertipe kleur na groen (clGreen).
 - Verander die lettertipe na 'Elephant'.
 - Formateer die teks om in vetdruk te vertoon.

Voorbeeld van afvoer:



(14)

2. Tab sheet [Random]:**Button [Random Numbers]**

The program needs to generate two random real values and display the highest and lowest numbers in the appropriate edits provided.

Write code to do the following:

- Generate two random real numbers between 1 and a number less than 100. Store the numbers in variables named **rHighest** and **rLowest**.
- Round the numbers off to two decimal places.
- If the higher number is stored in **rLowest**, swap the contents of the two variables.
- Display **rHighest** in **edtHighest** and **rLowest** in **edtLowest**.

Example of output:

| | |
|---------|--------|
| Highest | Lowest |
| 84.04 | 71.23 |

(11)

NOTE: Due to random numbers being generated your output may differ.

3. Tab sheet [Game Cost]:**3.1. Button [Determine Cost]**

Educational games are expensive but when customers buy games in bulk they can qualify for a discount.

Write code to do the following:

- Declare a constant variable named **CostPerGame** for the cost of one game and set the constant to R 59.99.
- Declare appropriate variables to store input from the customer for the number of games they would like to purchase and the cost to be calculated as described below.
- Store input from a customer, as entered in the spin edit, for the number of games they would like to purchase.
- Determine the cost of the games as follows:
 - For every 10 games purchased they get one game for free.
 - Use the constant variable, holding the cost per game, to determine the cost for this customer's games.
- Add 15% VAT to the cost.
- Display the cost including the VAT in **edtCost**.

2. Oortjieblad [Random]:

Knoppie [Random Numbers]

Die program moet twee ewekansige reële waardes genereer en die hoogste en laagste getalle in die toepaslike edit-komponent vertoon.

Skryf kode om die volgende te doen:

- Genereer twee ewekansige reële getalle tussen 1 en 'n getal minder as 100. Stoor die getalle in veranderlikes genaamd **rHoogste** en **rLaagste**.
- Rond die getalle af tot twee desimale plekke.
- As die hoër getal in **rLaagste** gestoor word, ruil die inhoud van die twee veranderlikes om.
- Wys **rHoogste** in **edtHighest** en **rLaagste** in **edtLowest**.

Voorbeeld van afvoer:

| | |
|---------|--------|
| Highest | Lowest |
| 84.04 | 71.23 |

(11)

LET WEL: As gevolg van ewekansige getalle wat gegenereer word, kan jou afvoer verskil.

3. Oortjieblad [Game Cost]:

3.1. Knoppie [Determine Cost]

Opvoedkundige speletjies is duur, maar wanneer kliënte speletjies in grootmaat koop, kan hulle vir 'n afslag kwalifiseer.

Skryf kode om die volgende te doen:

- Verklaar 'n konstante veranderlike genaamd **Koste_per_speletjie** vir die koste van een wedstryd en stel die konstante op R 59.99.
- Verklaar toepaslike veranderlikes om toevoere van die kliënt te stoor vir die aantal speletjies wat hulle wil koop en die koste wat bereken moet word soos hieronder beskryf.
- Stoor die toevoer van 'n kliënt, soos in die spinedit gekies, vir die aantal speletjies wat hulle wil koop.
- Bepaal die koste van die speletjies soos volg:
 - Vir elke 10 speletjies wat gekoop word, kry hulle een speletjie gratis.
 - Gebruik die konstante veranderlike, (**koste_per_speletjie**), om die koste vir hierdie kliënt se speletjies te bepaal.
- Voeg 15% BTW by die koste.
- Vertoon die koste, insluitend die BTW, in **edtCost**.

- Count the number of customers who have purchased games so far.
- Display the customer number and the number of games purchased in neat columns in **redSummary**. Add code to the appropriate event to ensure that the headings display only once.
- Keep track of the total income the company receives.
- Determine the highest amount spent by a customer. This value will be displayed in the **Summary** button.
- Enable the button **btnSummary**.

Example of output when **5**, **20** and **18** games were entered:

| | |
|---|--|
| Enter number of games | Summary of income |
| <input type="text" value="18"/> | Customer number Number of games |
| <input type="button" value="Determine Cost"/> | 1 5 |
| | 2 20 |
| | 3 18 |
| Cost per customer | |
| <input type="text" value="R1 172.80"/> | <input type="button" value="Summary"/> |

(26)

3.2: Button [Summary]

A summary of the income from all the customers is needed.

Write code to calculate the following and display in the rich edit:

- Display the total income.
- Calculate and display the average amount the company received per customer.
- Display the highest amount spent by a customer.

Example of output:

| | |
|-------------------------------|-----------------|
| Summary of income | |
| Customer number | Number of games |
| 1 | 5 |
| 2 | 20 |
| 3 | 18 |
| Total income: R2 759.54 | |
| Average per customer: R919.85 | |
| Highest amount: R1 241.79 | |

(5)

- Tel die aantal kliënte wat tot dusver speletjies gekoop het.
- Skryf kode in die "**Form OnActivate**" sodat die afvoer in die **redSummary** in kolomme vertoon. Vertoon dan ook die opskrifte soos in die skermshoot
- Vertoon die kliëntnommer en die aantal speletjies wat gekoop is, in netjiese kolomme in redSummary.
- Hou tred met die totale inkomste wat die maatskappy ontvang.
- Bepaal die hoogste bedrag wat deur 'n kliënt spandeer word. Hierdie waarde sal in die **Summary**-knoppie vertoon word.
- Aktiveer die knoppie **btnSummary**.

Voorbeeld van afvoer wanneer **5, 20** en **18** speletjies ingeskryf is:

| | |
|-----------------------|--------------------------------------|
| Enter number of games | Summary of income |
| 18 | Customer number Number of games |
| | 1 5 |
| | 2 20 |
| | 3 18 |
| Determine Cost | |
| Cost per customer | |
| R1 172.80 | Summary |

(26)

3.2. Knoppie [Summary]

'n Opsomming van die inkomste van al die kliënte word benodig.

Skryf kode om die volgende te bereken en vertoon in die "rich edit"-komponent:

- Vertoon die totale inkomste.
- Bereken en vertoon die gemiddelde bedrag wat die maatskappy per klant ontvang het.
- Vertoon die hoogste bedrag wat 'n kliënt spandeer.

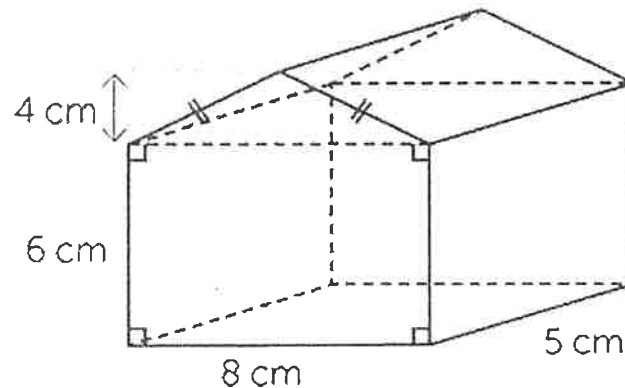
Voorbeeld van afvoer:

(5)

| | |
|-------------------------------|-----------------|
| Summary of income | |
| Customer number | Number of games |
| 1 | 5 |
| 2 | 20 |
| 3 | 18 |
| Total income: R2 759.54 | |
| Average per customer: R919.85 | |
| Highest amount: R1 241.79 | |

4. Tab sheet [Volume]:**Button [Calculate Volume]**

A mathematical game needs to determine the volume of a model house consisting of a triangular prism as the roof and a rectangular prism as the base.



Declarations of the variables needed have been provided. Code has also been provided to assign a value of 6 to the height of the house in the variable **iHouseHeight**.

Write code to do the following:

- Make use of dialog boxes to store input from the user for the length and width of the model house and the height of just the roof.
- Determine the volume of the roof and the entire house making use of the following formulas:
 - Volume of triangular prism (Roof):
 $1 / 2 \times \text{Roof Height} \times \text{Width} \times \text{Length}$
 - Volume of rectangular prism (Base of house):
 $\text{Length} \times \text{Width} \times \text{House Height}$
- Calculate and display the percentage that the volume of the roof is of the total house volume.
- Display the volume of the house and the roof percentage, both formatted to ONE decimal place in the rich edit **redVolume**.

Example of output when **3** was entered as the height of the roof and **7** and **9** were entered for the width and length of the house respectively.

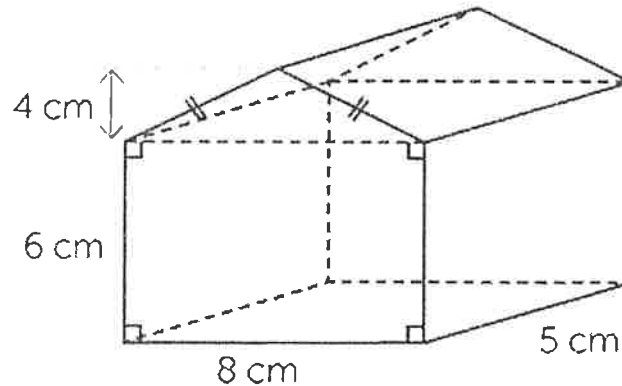
```
Volume: 472.5
Percentage: 20.0%
```

(13)

4. Oortjieblad [Volume]:

Knoppie [Calculate Volume]

'n Wiskundige speletjie moet die volume van 'n modelhuis bepaal wat bestaan uit 'n driehoekige prisma as die dak en 'n reghoekige prisma as die basis.



Verklarings van die veranderlikes wat benodig word, is verskaf. Kode is ook verskaf om 'n waarde van 6 aan die hoogte van die huis toe te ken in die veranderlike **iHouseHeight**.

Skryf kode om die volgende te doen:

- Maak gebruik van dialoogboksies ("input box") om toevoere van die gebruiker te stoor vir die lengte en breedte van die modelhuis en die hoogte van net die dak.
- Bepaal die volume van die dak deur die volgende formule te gebruik:
 - Volume van driehoekige prisma (Dak):
 $1 / 2 \times \text{Dak Hoogte} \times \text{Breedte} \times \text{Lengte}$
- Bepaal die volume van die huis deur die volgende formule te gebruik:
 - Volume van reghoekige prisma (basis van huis):
 $\text{Lengte} \times \text{Breedte} \times \text{Huis Hoogte}$
- Bepaal nou die volledige huis se volume.
- Bereken en vertoon die persentasie wat die volume van die dak van die totale huisvolume is.
- Vertoon die volume van die huis en die dakpersentasie, beide geformateer tot EEN desimale plek in die "rich edit"-komponent, **redVolume**.

Voorbeeld van afvoer wanneer 3 as die hoogte van die dak ingevoer is en 7 en 9 die breedte en lengte van die huis onderskeidelik is.

| |
|------------------------------------|
| Volume: 472.5 Percentage: 20.0% |
|------------------------------------|

(13)

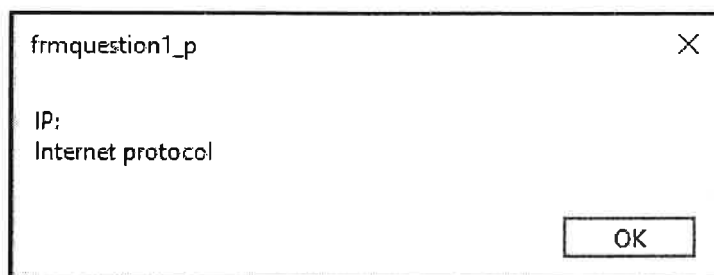
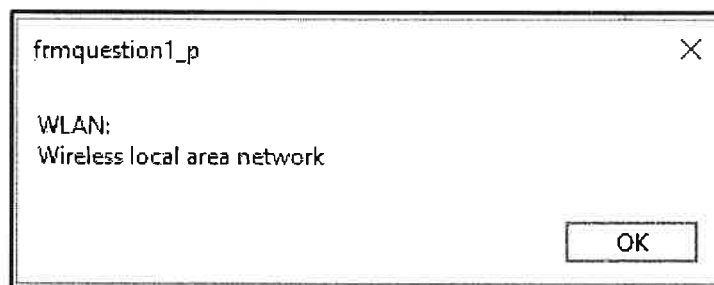
5. **Tab sheet [Acronym]:**
Button [Create Acronym]

A program is needed to create acronyms for the terminology found in the BrainbIT Grade 10 IT theory textbook. An *acronym* is an abbreviation formed by using the first letter of every word in a term.

Write code to do the following:

- Test whether the user selected an option from the radio group. If they did not, display an appropriate message and prevent the rest of the code from executing.
- Store input from the user for the term selected in the radio group.
- Make use of a loop to create an acronym by extracting the first letter of every word in the term. Ensure that the acronym created is capitalised.
- Display the term and its acronym in a dialog box over two lines.

Examples of output:



(15)

5. Oortjieblad [Acronym]:

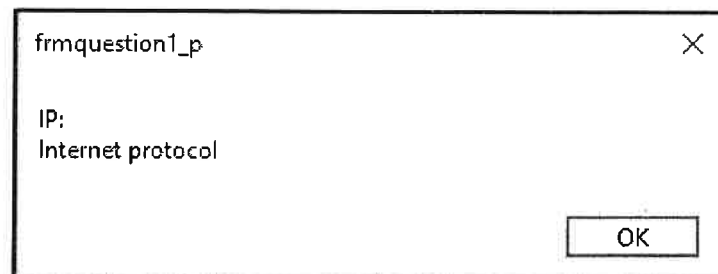
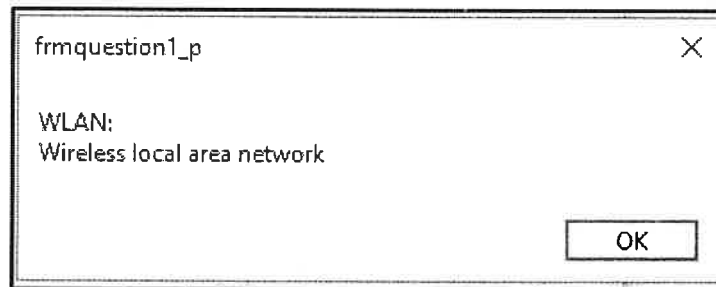
Knoppie [Create Acronym]

'n Program is nodig om akronieme te skep vir die terminologie wat in die BrainbIT Graad 10 IT-teorie-handboek gevind word. 'n Akroniem is 'n afkorting wat gevorm word deur die eerste letter van elke woord in 'n term, te gebruik.

Skryf kode om die volgende te doen:

- Toets of die gebruiker 'n opsie van die radiogroep gekies het. As hulle dit nie gedoen het nie, vertoon 'n toepaslike boodskap en verhoed dat die res van die kode uitgevoer word.
- Stoor die keuse van die term wat gekies is, in 'n toepaslike veranderlike.
- Maak gebruik van 'n lus om 'n akroniem te skep deur die eerste letter van elke woord in die term te onttrek. Maak seker dat die akroniem wat geskep is, in hoofletters is.
- Vertoon die term en sy akroniem in 'n dialoogkassie ("showmessage") oor twee reëls.

Voorbeelde van afvoer:



(15)

6. Tab Sheet [Expiry Date]:

6.1. Button [Display Expiry Date]

Shareware often allows users to use software for a certain number of days for free. The expiry date of this software needs to be determined for the user.

Write code to do the following:

- Store the input from the user from the date time picker for when the software was activated.
- Determine the expiry date as follows:
 - If the user did not select the extended option in the checkbox **chkExtended** the expiry date is 60 days from the date of activation.
 - If they selected the extended option, the expiry date is 90 days from the date of activation.
- Display the date of expiry in the same format as in the examples of output in the rich edit **redExpiry**.
- Determine and display the day of the week on which the software will expire.

Examples of input and output:

| | |
|---|--|
| Select activation date 2022/11/03 <input type="text"/> | Expiry date: 2 Jan 23 Day of the week: Monday |
| <input type="checkbox"/> Select if period is extended | |

| | |
|--|---|
| Select activation date 2022/11/03 <input type="text"/> | Expiry date: 1 Feb 23 Day of the week: Wednesday |
| <input checked="" type="checkbox"/> Select if period is extended | |

(10)

6.2. Button [Retry]

Write code to do the following:

- Reset the date time picker to today's date.
- Clear the checkbox and the rich edit.
- Set the focus to the date time picker.

(4)

6. Oortjieblad [Expiry Date]:

6.1. Knoppie [Display Expiry Date]

Shareware laat gebruikers dikwels toe om sagteware vir 'n sekere aantal dae gratis te gebruik. Die vervaldatum van hierdie sagteware moet vir die gebruiker bepaal word.

Skryf kode om die volgende te doen:

- Stoor die datum wat die gebruiker vanaf die "date-time picker" gekies het, as die datum waarop die sagteware geaktiveer word.
- Bepaal die vervaldatum soos volg:
 - As die gebruiker nie die "extended"-opsie (**chkExtended**) gekies het nie, is die vervaldatum 60 dae vanaf die datum van aktivering.
 - As hulle die "extended"-opsie (chkExtended) gekies het, is die vervaldatum 90 dae vanaf die datum van aktivering.
- Vertoon die vervaldatum in dieselfde formaat as in die voorbeelde van afvoer in die "rich edit"-komponent, **redExpiry**.
- Bepaal en vertoon die dag van die week waarop die sagteware sal verval.

Voorbeelde van toevoer en afvoer:

| | |
|---|--|
| Select activation date | Expiry date: 2 Jan 23 Day of the week: Monday |
| 2022/11/03 ▾ | |
| <input type="checkbox"/> Select if period is extended | |

| | |
|--|---|
| Select activation date | Expiry date: 1 Feb 23 Day of the week: Wednesday |
| 2022/11/03 ▾ | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Select if period is extended | |

(10)

6.2. Knoppie [Retry]

Skryf kode om die volgende te doen:

- Stel die "date-time picker" terug na vandag se datum.
- Maak die "rich edit"- en die "checkbox"-komponente skoon
- Stel die fokus op die "date-time picker".

(4)

7. Tab sheet [Harshad]:**Button [Harshad Number]**

A Harshad number is an integer that is divisible by the sum of its digits.

For example, 195 is a Harshad number:

$$1 + 9 + 5 = 15$$

195 is divisible by 15 with no remainder.

A program is needed to determine whether a number is a Harshad number.

Write code to do the following:

- Store input from the user for a number of any length.
- Calculate the sum of all the digits in the number.
- Determine if the number is divisible by the sum of its digits without a remainder. If it is, it is a Harshad number.
- Display a suitable message in the label **lblHarshad** indicating whether it is a Harshad number or not.

Examples of output

| |
|--|
| Enter a number <input type="text" value="16218"/> |
| <input type="button" value="Harshad Number"/> |
| 16218 is a Hashard number |

| |
|--|
| Enter a number <input type="text" value="23510"/> |
| <input type="button" value="Harshad Number"/> |
| 23510 is not a Hashard number |

(11)

8. Tab sheet [Hexadecimal]:**Button [Calculate Hexadecimal]**

Decimal numbers can be converted to hexadecimal numbers by repeatedly dividing the number by 16 until the result is 0 and writing the remainders in reverse order. The numbers 10 to 15 are represented by the letters A to F.

Code to store the letters A to F in a variable **sLetters** has been provided:

```
sLetters := 'ABCDEF';
```

7. Oortjieblad [Harshad]:

Knoppie [Harshad Number]

'n Harshad-getal is 'n heelgetal wat deelbaar is deur die som van sy syfers.

Byvoorbeeld, 195 is 'n Harshad-nommer:

$$1 + 9 + 5 = 15$$

195 is deelbaar deur 15 met geen res nie.

'n Program is nodig om te bepaal of 'n getal 'n Harshad-nommer is.

Skryf kode om die volgende te doen:

- Stoor die toevoer van die gebruiker vir enige getal van enige lengte.
- Bereken die som van al die syfers in die getal.
- Bepaal of die getal deelbaar is deur die som van sy syfers sonder 'n res. As dit is, is dit 'n Harshad-nommer.
- Vertoon 'n geskikte boodskap in die "label", **lblHarshad**, wat aandui of dit 'n Harshad-nommer is of nie.

Voorbeelde van afvoer

| |
|--|
| Enter a number <input type="text" value="16218"/> <input type="button" value="Harshad Number"/> 16218 is a Hashard number |
|--|

| |
|--|
| Enter a number <input type="text" value="23510"/> <input type="button" value="Harshad Number"/> 23510 is not a Hashard number |
|--|

(11)

8. Oortjieblad [Hexadecimal]:

Knoppie [Calculate Hexadecimal]

Desimale getalle kan omgeskakel word na heksadesimale getalle deur die getal herhaaldelik deur 16 te deel totdat die resultaat 0 is en die res in omgekeerde volgorde te skryf. Die syfers 10 tot 15 word deur die letters A tot F voorgestel.

Kode om die letters A tot F in 'n veranderlike **sLetters** te stoor, is verskaf:

```
sLetters := 'ABCDEF';
```

Write code to do the following:

- Store the decimal number entered by the user in **sedDecimal**.
- Initialise the output string **sHexa**.
- Convert the decimal number to its corresponding hexadecimal number using the following algorithm:

While the decimal number is greater than zero continue to do the following:

- Determine and store the remainder when the decimal number is divided by 16.
 - If the remainder is a number from 10 to 15 do the following:
 - Deduct nine from this number.
 - Add the character from the provided variable **sLetters**, in the position determined by the calculation above, to the left of the output string.
For Example: If the remainder was 10, $10 - 9 = 1$, therefore the letter in position 1 i.e. 'A' will be added to the left of the output string.
 - If the remainder is a number from 0 to 9, add the remainder to the left of the output string.
 - Divide the decimal number by 16 and store this answer in the decimal number variable, overwriting its original value.
- Display the output string in **edtHexa**.

Examples of input and output:

| |
|--|
| Enter a decimal number |
| <input type="text" value="10725"/> |
| <input type="button" value="Calculate hexadecimal"/> |
| Hexadecimal answer |
| <input type="text" value="29E5"/> |

| |
|--|
| Enter a decimal number |
| <input type="text" value="65197"/> |
| <input type="button" value="Calculate hexadecimal"/> |
| Hexadecimal answer |
| <input type="text" value="FEAD"/> |

(11)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Enter your Name and Surname as a comment in the first line of the program file frmQuestion1_U.• Save all the files ('File/Save All').• Printouts of the code for the unit (frmQuestion1_U) will be required. |
|--|

TOTAL: 120

Skryf kode om die volgende te doen:

- Stoor die desimale getal wat deur die gebruiker ingevoer is in **sedDesimaal**, in 'n gepaste veranderlike.
- Inisialiseer die afvoer-string, **sHexa**. (Gee 'n begin waarde)
- Skakel die desimale getal om na die ooreenstemmende heksadesimale getal deur die volgende algoritme te gebruik:

Terwyl die desimale getal groter as nul is, gaan voort om die volgende te doen:

- Bepaal en stoor die res-gedeelte wanneer die desimale getal deur 16 gedeel word.
 - As die res 'n getal van 10 tot 15 is, doen die volgende:
 - Trek nege van hierdie getal af. Dit stel die posisie in **sLetters** voor.
 - Voeg die karakter wat in die posisie is, aan die linkerkant by die stringveranderlike **sHexa**.
Byvoorbeeld: As die res 10 was, $10 - 9 = 1$, daarom sal die letter in posisie 1, dws 'A', links by **sHexa** bygevoeg word.
 - As die res 'n getal van 0 tot 9 is, voeg die res aan die linkerkant van die afvoerstring by.
 - Deel die desimale getal deur 16 en stoor hierdie antwoord in die desimale getalveranderlike, wat die oorspronklike waarde daarvan oorskryf.
- Vertoon die afvoerstring in **edtHexa**.

Voorbeelde van toevoer en afvoer:

Enter a decimal number

Hexadecimal answer

Enter a decimal number

Hexadecimal answer

(11)

- Tik jou Naam en Van as 'n opmerking in die eerste reël van die programlêer **frmVraag1_U**.
- Stoor al die lêers ('File/Save All').

TOTAAL: 120

