higher education & training

Department:
Higher Education and Training
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)

INLEIDING TOT STELSELONTWIKKELING

(Tweede Vraestel)

NKR VLAK 2

(10041022)

28 November 2019 (Y-Vraestel)
13:00–17:00

Hierdie vraestel bestaan uit 18 bladsye.

Kopiereg voorbehou

TYD: 4 UUR
PUNTE: 100

INSTRUKSIES EN INLIGTING

1. Beantwoord AL die vrae.

2. Lees AL die vrae aandagtig deur.

3. Nommer die antwoorde volgens die nommeringstelsel wat in hierdie vraestel gebruik is.

4. Skryf netjies en leesbaar.

INSTRUKSIES AAN STUDENTE EN DOSENTE

1. Studente MOET 30 minute voor die aanvang van die eksamen hul sitplekke inneem om te verseker dat alle rekenaars die toepaslike programme het.

2. Hierdie vrae moet voltooi word op 'n rekenaar deur gebruik te maak van MS Office 2003 of 'n latere weergawe en VB.NET 2005 of VB.NET Express of VB.NET 2008 of 'n latere weergawe.

3. Studente moet seker maak dat hulle 'n drukstuk van hul werk maak onmiddellik nadat hulle 'n vraag voltooi het. Maak seker dat jou eksamennommer op ALLE drukstukke verskyn. GEEN vrae sal nagesien word as die EKSAMENNOMMER nie daarop aangebring is nie.

4. In die geval van probleme soos 'n kragonderbreking of die onklaarraking van 'n rekenaar of drukker, sal die toesighouer die nodige reëlings tref om met die eksamen voort te gaan sodra die probleem opgelos is. In hierdie omstandighede sal studente nie gepenaliseer word vir tyd wat verlore gegaan het nie.

5. Stoor gereeld alle werk op die rekenaar om te verhoed dat dit verlore raak. GEEN bykomende tyd kan toegelaat word vir werk wat verlore raak omdat studente dit nie gestoor het nie.

Kopiereg voorbehou

6. Geen student mag sy/haar werk vir 'n ander student druk, of 'n geheuestokkie vir 'n ander student gee om te gebruik of toegang tot 'n ander student se werk op die netwerk verkry nie. Enige poging om op watter manier ook al toegang tot inligting van 'n ander kandidaat te kry of inligting aan 'n ander kandidaat oor te dra, is 'n oortreding van die eksamenreëls en -regulasies en sal in 'n baie ernstige lig beskou word.

7. Alle drukstukke en skermdrukstukke wat tydens die sitting gedoen word, MOET ingelewer word.

8. Maak seker dat jou EKSAMENNOMMER op ALLE drukstukke verskyn.

9. Studente mag NIE die bronkode uit VB.NET na MS Word kopieer en dit daarna vanaf die woordverwerker druk nie.

10. Stappe om 'n VB.NET-vorm of enige ander skerm te druk:

    10.1 Laat loop die oplossing.

    10.2 Hou die ALT-sleutel af en druk die drukskerm-knoppie ('print screen'). (Dit sal die aktiewe skerm kopieer.)

    10.3 Maak MS Word oop en plak die vorm/skerm in 'n nuwe dokument.

    10.4 Vul jou EKSAMENNOMMER bo aan die regterkant van die bladsy in.

    10.5 Druk die bladsy.

11. Jy mag die hulplêers in VB.NET gebruik.

12. Die volgende lêers sal op jou hardeskyf in die lêerhouers verskyn.

    12.1 VRAAG 1
    … \CarServiceBooking

    IMAGE: car.jpg

    … \IMAGES

    12.2 VRAAG 2
    … \BudgetCalculator

    12.3 VRAAG 3
    … \ShopCardDiscount

    12.4 VRAAG 4
    … \WCTeamComparison

Kopiereg voorbehou

VRAAG 1

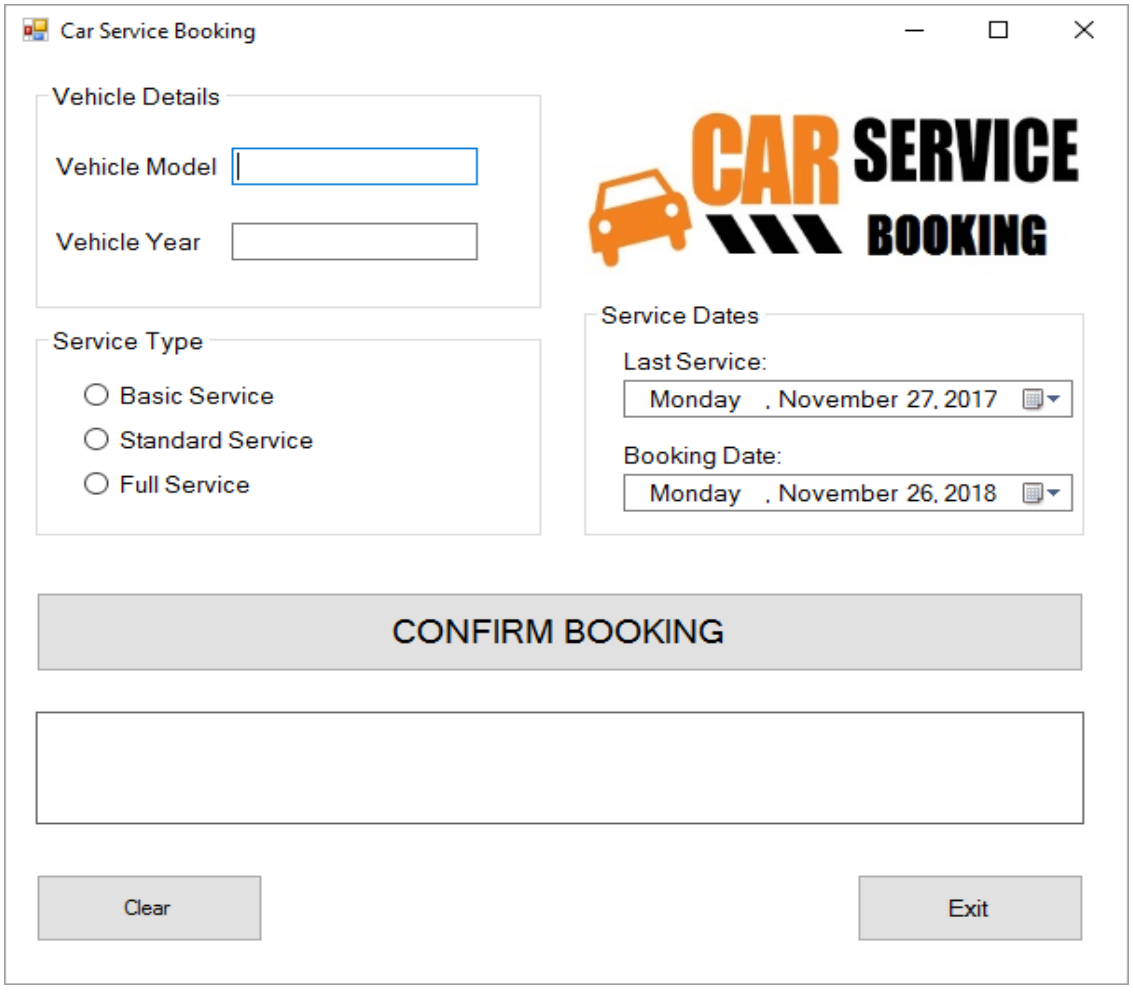
Die volgende vrae verwys na die VB.NET-program bekend as ***CarServiceBooking*** wat op jou rekenaar gestoor is.

'n Motorversieningsmaatskappy maak gebruik van jou dienste as 'n gebruikerkoppel-vlakkundige om 'n gebruikerkoppelvlak vir hul nuwe sagteware te skep, wat hul werknemers in staat sal stel om makliker besprekings vir versiening te maak.

Die werknemer sleutel die model en jaar van die motor in wat versien moet word, kies die dienstipe, en kies daarna die datum van die laaste diens en die nuwe diensbesprekingsdatum. Wanneer die werknemer gelukkig is met sy/haar inskrywings en keuses, klik hy/sy 'n 'Bevestig Bespreking'-knoppie wat 'n bevestigingsboodskap vertoon. Die werknemer kan ook op 'n knoppie klik om alle inskrywings en keuses/seleksies wat gemaak is, uit te vee.

NB: GEEN KODE WORD VEREIS VIR HIERDIE VRAAG NIE, JY MOET SLEGS DIE GRAFIESE GEBRUIKERKOPPELVLAK SKEP.

Gebruik FIGUUR 1 hier onder en die instruksies wat volg as 'n gids om jou te help om die koppelvlak te voltooi.



FIGUUR 1

'n Blanko koppelvlak is op jou rekenaar gestoor. Maak op die program ***Car Service Booking*** en volg die onderstaande instruksies om die koppelvlak te voltooi.

1.1 Voeg 'n BEELDBOKS by die vorm as deel van die opskrif:

KONTROLE	NAAM	BEELD
Beeldboks ('PictureBox')	picCar	Gebruik die beeld wat as 'car.jpg' op jou rekenaar gestoor is.

(2)

1.2 Voeg DRIE GROEPBOKSE by die vorm, om die Voertuigbesonderhede, Dienstipes en Diensdatums te groepeer.

KONTROLE	NAAM	TEKS
Groepboks	grpVehicleDetails	Voertuigbesonderhede
Groepboks	grpServiceType	Dienstipe
Groepboks	grpServiceDates	Diensdatums

(3)

1.3 Voeg VYF BYSKRIFTE by die vorm, twee vir die voertuigbesonderhede, twee vir die diensdatums, en een om 'n bevestigingsboodskap te vertoon.

KONTROLE	NAAM	TEKS	EIENSKAPPE
Etiket	lblVehicleMod	Voertuigmodel	Verstek
Etiket	lblVehicleYear	Voertuigjaar	Verstek
Etiket	lblLastServ	Laaste diens	Verstek
Etiket	lblBookDate	Besprekingsdatum	Verstek
Etiket	lblDisplay	*(Blanko)*	**Rand:** Vas Enkel **Grootte:** Sien Figuur 1

(7)

1.4 Voeg TWEE TEKSBOKSE by die vorm om die voertuigmodel en jaar in te sleutel.

KONTROLE	NAAM	TEKS
Teksboks	txtVehicleModel	(Blanko)
Teksboks	txtVehicleYear	(Blanko)

(2)

1.5 Voeg DRIE RADIOKNOPPIES by die vorm om die dienstipe aan te dui:

KONTROLE	NAAM	TEKS
Radioknoppie	radBasic	Basies
Radioknoppie	radStandard	Standaard
Radioknoppie	radFull	Volle ('Full')

(3)

1.6 Voeg TWEE datumtyd-uitsoekers ('DATETIMEPICKERS') by die vorm, om die laaste diensdatum en die nuwe diensdatum te kies.

KONTROLE	NAAM
DateTimePicker	dtpLastService
DateTimePicker	dtpNewSerive

(4)

Kopiereg voorbehou

1.7 Voeg DRIE KNOPPIES by die vorm, een om die bespreking te maak, een om al die velde op die vorm uit te vee, en een om die program te verlaat.

KONTROLE	NAAM	TEKS	Lettergrootte
Knoppie	btnBooking	Bevestig bespreking	Verstek
Knoppie	btnClear	Vee uit	Verstek
Knoppie	btnExit	Verlaat	Verstek

(3)

1.8 Verander die teks in die titelbalk van die vorm na jou EKSAMENNOMMER en maak 'n DRUKSTUK van die vorm. (2)

[26]

VRAAG 2

Die volgende vrae verwys na die VB.NET-program bekend as ***BudgetCalculator*** wat op jou rekenaar gestoor is.

Jy ervaar die laaste tyd finansiële probleme, en aangesien jy 'n programmeerder is, het jy besluit om 'n program te skep om jou te help om op die hoogte van jou finansies te bly. Jou program het twee hoofafdelings, naamlik 'Inkomste' en 'Uitgawes'. Die inkomstegedeelte bestaan uit die volgende velde:

- Salaris
- Ander inkomste

Jou program gebruik daarna hierdie velde om jou *totale maandelikse inkomste* te bereken.

Die uitgawesgedeelte bestaan uit die volgende velde:

- Huurgeld
- Kruideniersware
- Water en elektrisiteit
- Vermaak

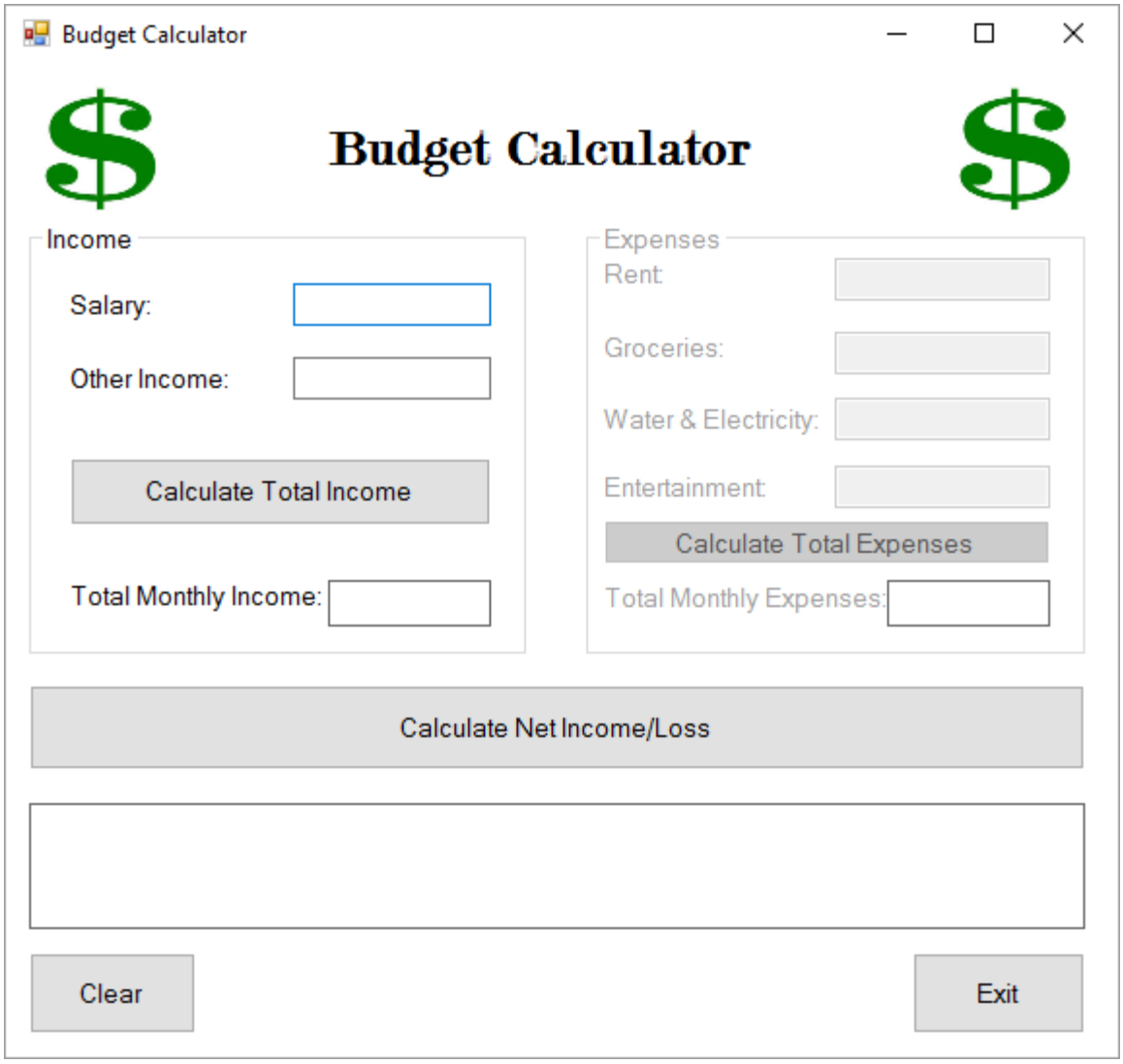
Jou program gebruik daarna hierdie velde om jou *totale maandelikse uitgawes* te bereken.

Die program bereken daarna jou netto inkomste deur hierdie twee waardes te gebruik.

Gebruik die onderstaande IVA-tabel ('IPO chart') om jou met die program te help:

INVOER	VERWERKING	AFVOER
Salaris AnderInkomste Huurgeld Kruideniersware WaterEnElektrisiteit Vermaak	**Totale Inkomste** = Salaris + Ander Inkomste **Totale Uitgawes** = Huurgeld + Kruideniersware + WaterEnElektrisiteit + Vermaak **Netto Inkomste** = Totale inkomste – Totale Uitgawes	Totale inkomste Totale U-uitgawes Netto Inkomste

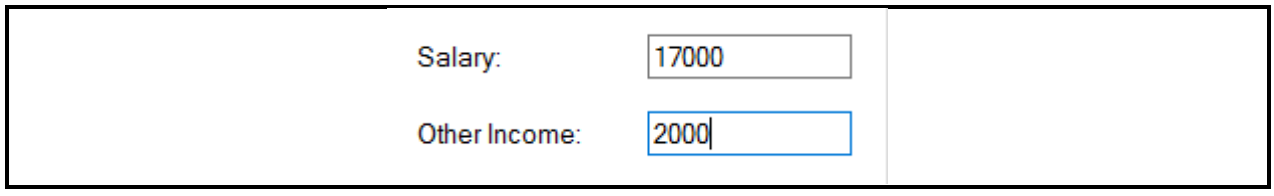
FIGUUR 2 hier onder is 'n drukskerm van hoe die gebruikerkoppelvlak lyk: Die voltooide koppelvlak is op jou rekenaar gestoor. Maak die program ***BudgetCalculator*** oop en volg die instruksies om die program te voltooi:



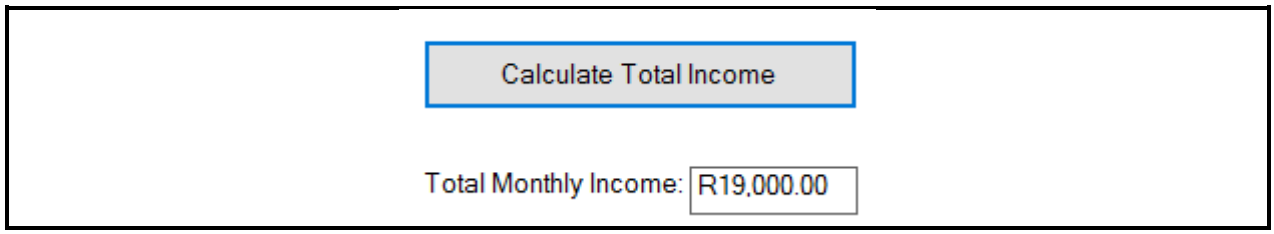
FIGUUR 2

Die volgende stappe verduidelik hoe om die program te gebruik ten einde jou netto inkomste te bereken.

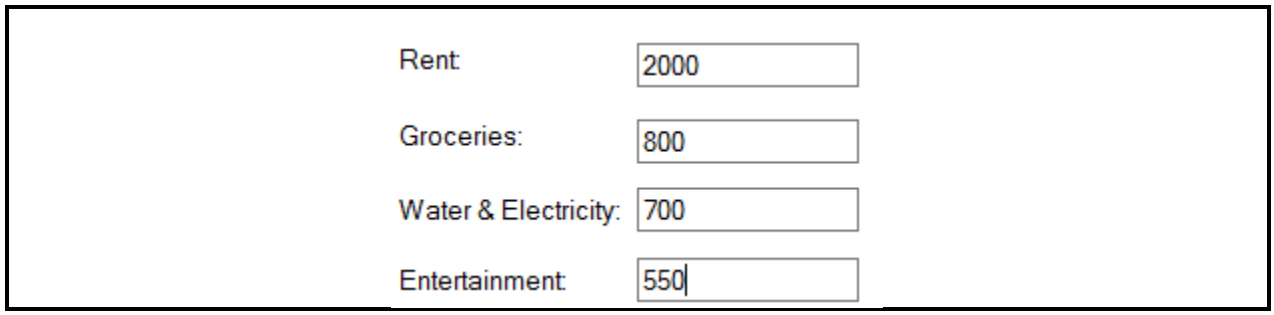
STAP 1 LAAT LOOP die program en sleutel jou *Salaris* en *Ander Inkomste* in.



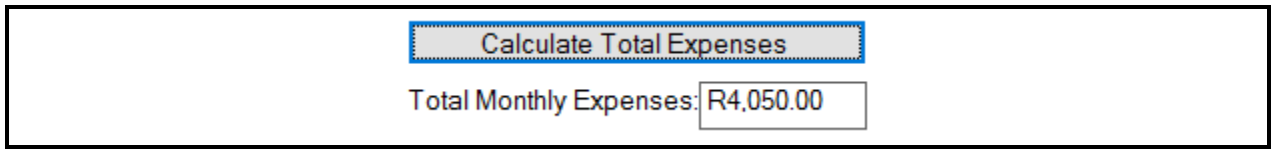
STAP 2 Klik die *Bereken totale inkomste*-knoppie om die *Maandelikse inkomste* soos volg te bereken en te vertoon. (Dit ontsper die *Uitgawes*-groepboks):



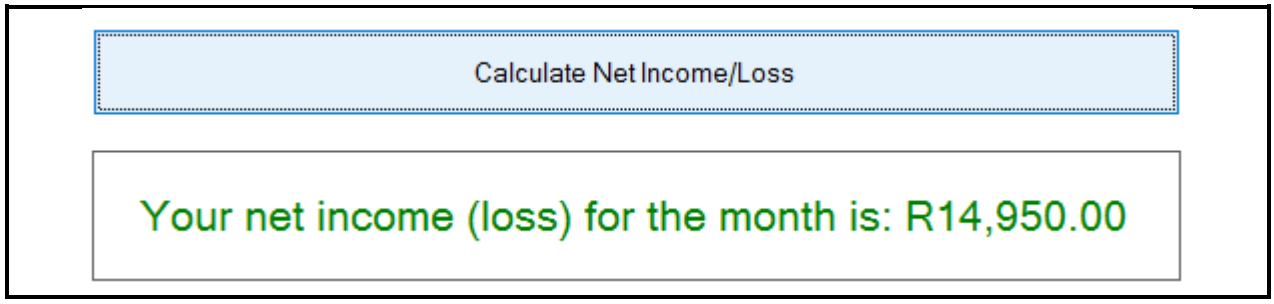
STAP 3 Sleutel jou *Huurgeld, Kruideniersware, Water en Elektrisiteit* en *Vermaak* in.



STAP 4 Klik op die *Bereken Totale Uitgawes*-knoppie om die *Totale Uitgawes* soos volg te bereken en te vertoon:



STAP 5 Klik die *Bereken Netto Inkomste*-knoppie om jou *Netto Inkomste* soos volg te bereken en vertoon:



2.1 Verklaar die *totale inkomste* en *totale uitgawes* tot globale veranderlikes. (2)

2.2 Voeg die volgende programkode by die klikgebeurtenis van die *Bereken Totale Inkomste*-knoppie.

2.2.1 Verklaar AL die vereiste veranderlikes. (2)

2.2.2 Sit die waardes van die salaris en ander inkomsteteksbokse om en wys die waardes daarvan aan die toepaslike veranderlikes toe. (2)

2.2.3 Bereken en vertoon die *totale inkomste* in die toepaslike etiket. *Sien Stap 2 hier bo.* (4)

2.2.4 Stel die *Uitgawes*-groepboks in werking. (1)

2.3 Voeg die volgende programkode by die klikgebeurtenis van die *Bereken Totale Uitgawes*-knoppie.

2.3.1 Verklaar AL die vereiste veranderlikes. (2)

2.3.2 Sit die waardes van die *huurgeld, kruideniersware, water en elektrisiteit* en *vermaak*-teksbokse om en wys dit aan die toepaslike veranderlikes toe. (4)

2.3.3 Bereken en vertoon die *totale uitgawes* in die toepaslike etiket. *Sien Stap 4 hier bo.* (4)

2.4 Voeg die volgende programkode by die klikgebeurtenis van die *Bereken Totale Inkomste*-knoppie.

2.4.1 Verklaar AL die vereiste veranderlikes. (1)

2.4.2 Bereken en vertoon die *netto inkomste* in die toepaslike etiket, soos in Stap 5 hier bo aangedui. (4)

2.5 Deur op die uitveeknoppie ('*Clear Button*') te klik, behoort AL die teksbokse en die vertoonetikette uit te vee, asook die *Uitgawes*-groepboks te versper. (3)

2.6 Dit sal die program afsluit deur die uitgangknoppie ('*Exit Button*') te klik. (1)

Maak 'n DRUKSTUK van die bronkode.

[30]

VRAAG 3

Die volgende vrae verwys na die VB.NET-program bekend as ***ShopCardDiscount*** wat op jou rekenaar gestoor is.

'n Klein klerewinkel wil hulle kliënte help om die afslag te bereken wat hulle kan kry as hulle 'n winkelkaart het en lede van verskillende lojaliteitsprogramme is. Die kliënte kan een van drie tipes winkelkaarte hê, soos volg:

- Bronskaart (5% afslag)
- Silwerkaart (7% afslag)
- Goue kaart (12% afslag)

Die kliënte kan ook kies om by hul lojaliteitsprogramme aan te sluit, wat die volgende is:

- Groen lojaliteitslid (2% afslag op bedrag meer as R2 000)
- Prima lid (15% afslag op bedrag meer as R10 000)

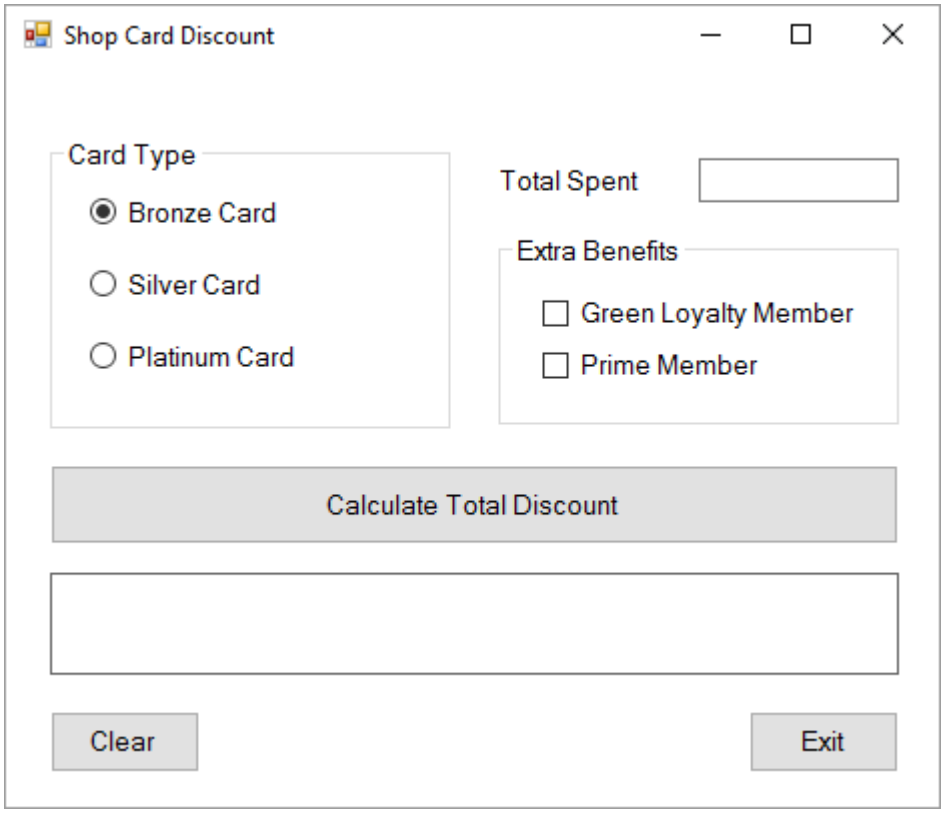
LET WEL: 'n Kliënt kan sowel 'n Groen Lojaliteitslid as 'n Prima Lid wees – met ander woorde, 'n kliënt wat albei is, kry 'n gekombineerde afslag van 17%.

Hulle vra jou om 'n program te ontwerp wat die *totale afslag* sal bereken wat die kliënt sal kry op grond van 'n *totale bedrag* bestee.

Gebruik die onderstaande IVA-tabel ('*IPO chart*') om jou met die program te help:

INVOER	VERWERKING	AFVOER
Totaal bestee Kies Kaarttipe Kies lojaliteitsvoordele	**Kaartkortings:** • Brons – 5% • Silwer – 7% • Goud – 12% **Lojaliteitskortings:** • Groen lid – 2% • Prima lid – 15% **TotalDiscountPercnt** = Kaartafslag + Lojaliteitafslag **TotalDiscount** = TotalSpent * TotalDiscountPercent	TotaleAfslag

FIGUUR 3 hier onder is 'n drukskerm van hoe die gebruikerkoppelvlak lyk: Die voltooide koppelvlak is op jou rekenaar gestoor. Maak die oplossing ***ShopCardDiscount*** oop en volg die instruksies om die program te voltooi:



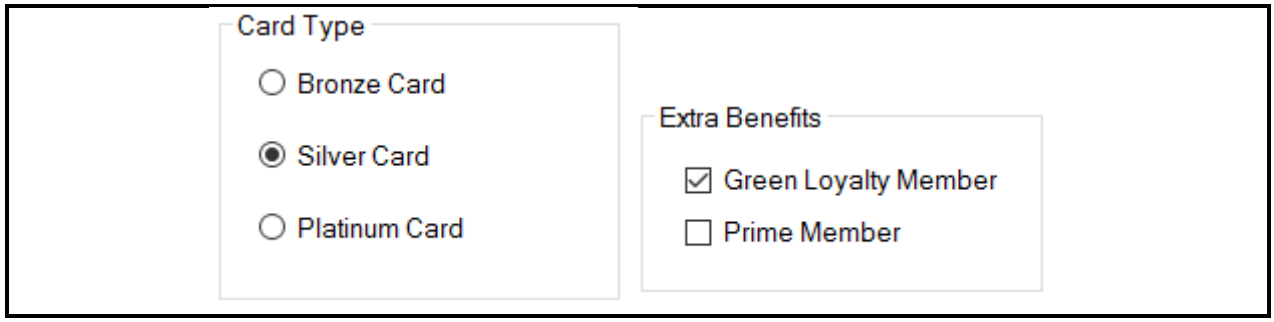
FIGUUR 3

Die volgende stappe verduidelik hoe om die program te gebruik ten einde jou totale afslag te bereken.

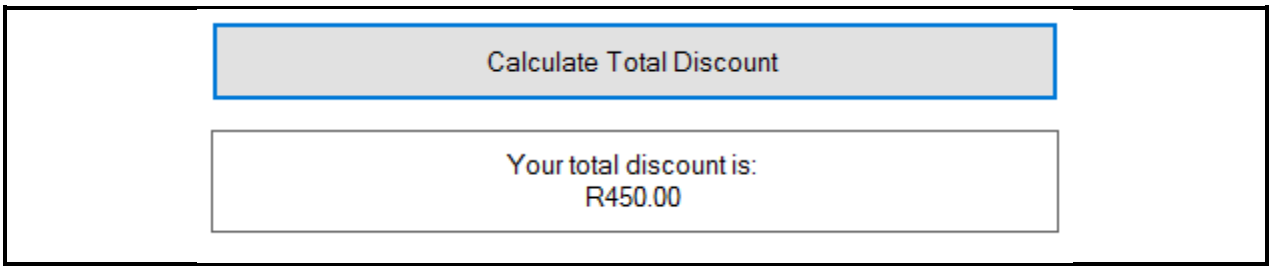
STAP 1 LAAT LOOP die program en sleutel die *totale bedrag bestee* in:



STAP 2 Kies die *kaarttipe* en *lojaliteitsvoordele*:



STAP 3 Klik op die *Bereken Totale Afslag*-knoppie om die *Totale Afslagbedrag* soos volg te bereken en te vertoon:



3.1 Voeg die volgende programkode by die klikgebeurtenis van die *Bereken Totale Afslag*-knoppie.

3.1.1 Verklaar AL die vereiste veranderlikes. (3)

3.1.2 Sit die waarde van die *Bedrag Bestee*-teksboks om en wys dit aan die toepaslike veranderlike toe. (1)

3.1.3 Bereken die *kaartafslagpersentasie* op grond van die radioknoppiekeuse. (4)

3.1.4 Bereken die lojaliteitsafslagpersentasie op grond van die merkblokseleksie(s). (4)

3.1.5 Bereken die *Totaleafslagpersentasie*. (2)

3.1.6 Bereken die *totaleafslagbedrag* op grond van die *bedrag bestee* en *totaleafslagpersentasie*. (3)

3.1.7 Bereken die *totale afslag* in die toepaslike etiket, soos in Stap 3 hier bo aangedui. (3)

3.2 Deur die uitveeknoppie ('Clear Button') te klik, behoort dit die teksboks, radioknoppies, merkbokse en die vertoonetiket uit te vee. (4)

3.3 Dit sal die program afsluit deur die uitgangknoppie ('Exit Button') te klik. (1)

Maak 'n DRUKSTUK van die bronkode.

[25]

VRAAG 4

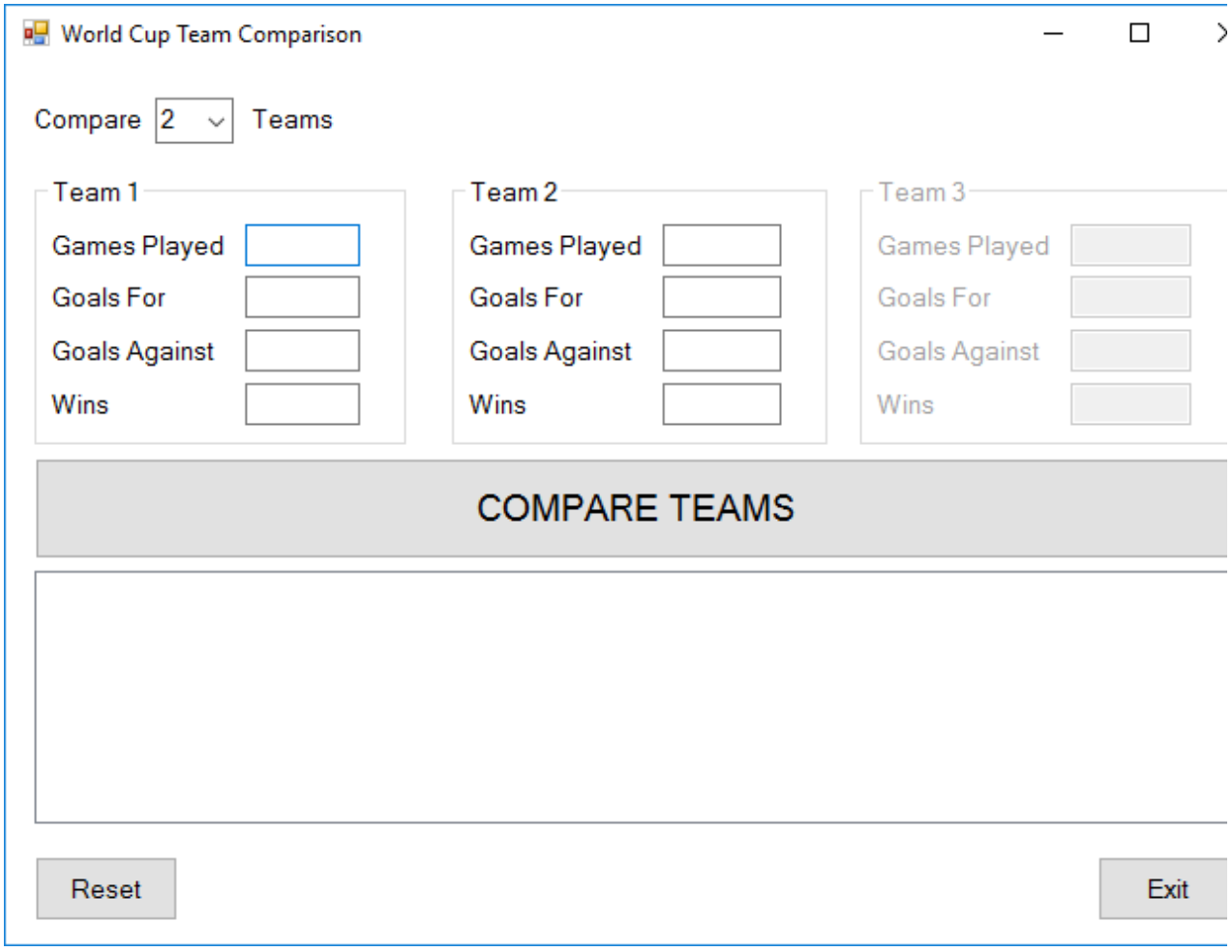
Die volgende vrae verwys na die VB.NET-program bekend as ***WCTeamComparison*** wat op jou rekenaar gestoor is.

Jy is 'n vurige sokkerondersteuner, en omdat jy ook 'n programmeerder is, besluit jy om jou programmeringsvaardighede te gebruik om jou te help om spanne wat aan die sokkerwêreldbeker deelneem, met mekaar te vergelyk.

Die program behoort jou in staat te stel om te kies of jy twee of drie spanne met mekaar wil vergelyk. Die gebruiker tik die besonderhede vir elke span in (Wedstryde gespeel, Doele aangeteken, Doele afgestaan en Aantal wenne) en klik daarna 'n *Vergelyk*-knoppie. Die program gebruik daarna die inligting wat ingesleutel is om die wenpersentasie en doelverskil van elke span te bereken, en vertoon dan al die inligting vir elke span in 'n lysboks.

Die program besluit dan ook watter span is die beste op grond van die wenpersentasie, en vertoon ook hierdie inligting in die lysboks.

FIGUUR 4 op die volgende bladsy is 'n skermgreep van hoe die gebruikerkoppelvlak lyk:



FIGUUR 4

WERKING VAN DIE PROGRAM VERDUIDELIK:

Die volgende stappe verduidelik hoe om die program te gebruik:

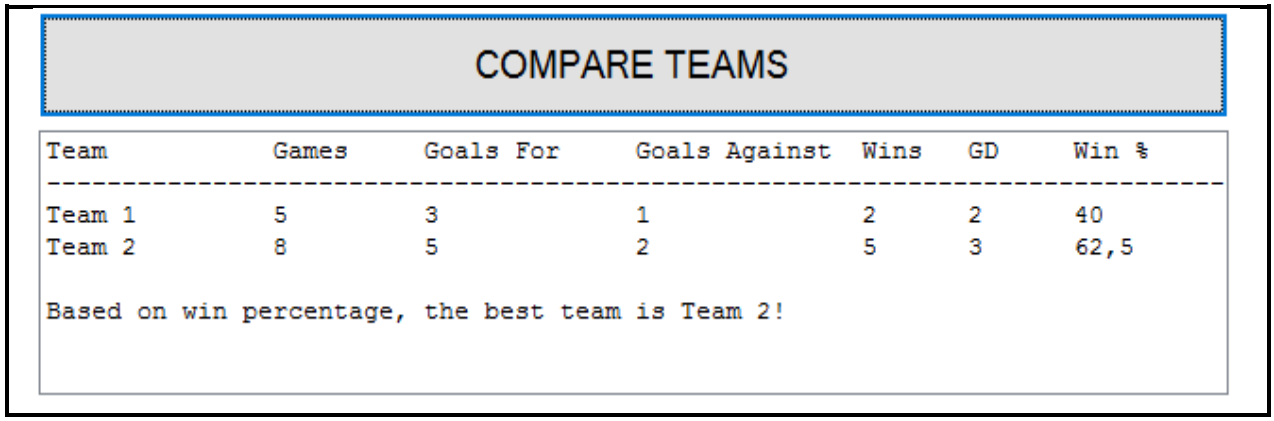
STAP 1 LAAT LOOP die program en selekteer hoeveel spanne vergelyk gaan word:



STAP 2 Sleutel die vereiste inligting vir die spanne in:



STAP 3 Klik die *Vergelyk Spanne*-knoppie om die resultaat te vertoon:



STAP 4 Deur die *Herstel*-knoppie te klik, word al die teksbokse herstel, die lysboks uitgevee, die eerste item in die kombinasieboks geselekteer, en die wyser na die *Span 1 Wedstryde Gespeel*-teksboks beweeg.

STAP 5 Dit sal die program afsluit deur die uitgangknoppie ('Exit Button') te klik.

Jy het reeds die toepassing ontwerp en begin kodeer, maar dit bevat talle sintaksis- en logikafoute, en jy moet die bronkode ontfout.

Kopiereg voorbehou Blaai om asseblief

Hier onder is 'n drukstuk van die programkode met al die sintaksis- en logiese foute steeds teenwoordig.

```
…
Public Class Form1
    'Examination Number Here
    Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
                        System.EventArgs) Handles MyBase.Load
        'add items to combobox
        cboTeams.Items.Input(2)
        cboTeams.Items.Add(3)
        'select first item
        cboTeams.SelectedIndex = 0
    End Sub

Private Sub btnCompare_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles btnCompare.Click
        Dim intGamesT1 As Integer = 0
        Dim intGoalsForT1 As Integer = 0
        Dim intGoalsAgainstT1 As Integer = 0
        Dim intWinsT1 As Integer = 0
        Dim intGoalDifferenceT1 As Integer = 0
        Dim decWinPercentT1 As Decimal = 0

        Dim intGamesT2 As Integer = 0
        Dim intGoalsForT2 As Integer = 0
        Dim intGoalsAgainstT2 As Integer = 0
        Dim intWinsT2 As Integer = 0
        Dim intGoalDifferenceT2 As Integer = 0
        Dim decWinPercentT2 As Decimal = 0

        Dim strWinner As String = ''
        Dim decBestPercent As Decimal = 0

        'assign textbox values to variables
        intGamesT1 = CInt(txtGamesT1)
        intGoalsForT1 = txtGoalsForT1.Text
        intGoalsAgainstT1 = CInt(txtGoalsAgainstT1.Text)
        intWinsT1 = CInt(txtWinsT1.Text)

        intGamesT2 = CInt(txtGamesT2.Text)
        intGoalsForT2 = CInt(txtGoalsForT2.Text)
        intGoalsAgainstT2 = CInt(txtGoalsAgainstT2.Text)
        intWinsT2 = CInt(txtWinsT2.Text)
        calculate goal difference
        intGoalDifferenceT1 = intGoalsForT1 + intGoalsAgainstT1
        intGoalDifferenceT2 = intGoalsForT2 - intGoalsAgainstT2
        'calculate win percentage
        decWinPercentT1 = CDec((intWinsT1 / intGamesT1) * 100)
        decWinPercentT2 = CDec((intWinsT2 / intGamesT2) * 100)
        'determine winner
        If decWinPercentT1 < decWinPercentT2 Then
            strWinner = 'Team 1'
            decBestPercent = decWinPercentT1

        Else
            strWinner = 'Team 2'
            decBestPercent = decWinPercentT2
```

```
        End If
        'display results
        lstDisplay.Items.Add('Team'.PadRight(15)
'Games'.PadRight(10) & 'Goals For'.PadRight(14) & 'Goals
Against'.PadRight(15) & 'Wins'.PadRight(7) & 'GD'.PadRight(7) & 'Win
%')
        lstDisplay.Items.Add('-----------------------------------------
-----------------------------------------')
        lstDisplay.Items.Add('Team 1'.PadRight(15) &
intGamesT1.ToString.PadRight(10) &
intGoalsForT1.ToString.PadRight(14) &
intGoalsAgainstT1.ToString.PadRight(15) &
intWinsT1.ToString.PadRight(7) &
intGoalDifferenceT1.ToString.PadRight(7) & decWinPercentT1.ToString)
        lstDisplay.Items.Add('Team 2'.PadRight(15) &
intGamesT2.ToString.PadRight(10) &
intGoalsForT2.ToString.PadRight(14) &
intGoalsAgainstT2.ToString.PadRight(15) &
intWinsT2.ToString.PadRight(7) &
intGoalDifferenceT2.ToString.PadRight(7) & decWinPercentT2.ToString)
        'only add in Team 3 if required
         If grpTeam3.Enabled = False Then
            Dim intGamesT3 As Integer = 0
            Dim intGoalsForT3 As Integer = 0
            Dim intGoalsAgainstT3 As Integer = 0
            Dim intWinsT3 As Integer = 0
            Dim intGoalDifferenceT3 As Integer = 0
            Dim decWinPercentT3 As Decimal = 0

            intGamesT3 = CInt(txtGamesT3.Text)
            intGoalsForT3 = CInt(txtGoalsForT2.Text)
            intGoalsAgainstT3 = CInt(txtGoalsAgainstT3.Text)
            intWinsT3 = CInt(txtWinsT3.Text)
            intGoalDifferenceT3 = intGoalsForT3 - intGoalsAgainstT3
            decWinPercentT3 = CDec((intWinsT3 / intGamesT3) / 100)
            If decWinPercentT3 > decBestPercent Then
                strWinner = 'Team 3'
            End If
            lstDisplay.Items.Add('Team 3'.PadRight(15) &
intGamesT3.ToString.PadRight(10) &
intGoalsForT3.ToString.PadRight(14) &
intGoalsAgainstT3.ToString.PadRight(15) &
intWinsT3.ToString.PadRight(7) &
intGoalDifferenceT3.ToString.PadRight(7) & decWinPercentT3.ToString)

        End If
        lstDisplay.Items.Add('')
        lstDisplay.Text('Based on win percentage, the best team is '
& strWinner & '!')

    End Sub

Private Sub btnNext_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles
btnNext.Click
        'Clear form controls
        radChicken.Checked = False
        radBeef.Checked = False
        radVeggie.Checked = False

        chkCheese.Checked = False
        chkSauce.Checked = False
        chkChillies.Checked = False
```

```
        cboDiscount.SelectedIndex = 0
        txtAmountPaid.Empty()

        lblTotalDue = ''
        lblChange.Text = ''
    End Sub

    Private Sub cboTeams_SelectedIndexChanged(ByVal sender As
System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles
cboTeams.SelectedIndexChanged
        'disable Team 3 group box based on combobox selection
        If cboTeams.SelectedIndex = 0 Then
            grpTeam3.Enabled = False
        ElseIf cboTeams.SelectedIndex = 1 Then
            grpTeam3.Enabled = True

    End Sub

Private Sub btnReset_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System. EventArgs) Handles btnReset.Click
        'reset controls
        txtGamesT1.Empty()
        txtGamesT2.Clear()
        txtGamesT3.Clear()
        txtGoalsAgainstT1.Clear()
        txtGoalsAgainstT2.Clear()
        txtGoalsAgainstT3.Clear()
        txtGoalsForT1.Clear()
        txtGoalsForT2.Clear()
        txtGoalsForT3.Clear()
        txtWinsT1.Clear()
        txtWinsT2.Clear()
        txtWinsT3.Clear()

        lstDisplay.Items.Clear()
        cboTeams.SelectedIndex = 0
        txtGamesT1.Focus()
    End Sub

Private Sub btnExit_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles btnExit.Click
        'exit program
        Close()
End Sub.
```

4.1 Die voltooide program is op jou rekenaar gestoor, maar die program funksioneer nie behoorlik nie.

Maak die program ***WCTeamComparison*** oop en korrigeer al die sintaksis- en logikafoute. (16)

4.2 Voeg jou EKSAMENNOMMER by die bronkode, soos aangedui, en maak 'n drukstuk van die bronkode. (1)

4.3 Voeg jou EKSAMENNOMMER by die titelbalk van die vorm, en gebruik daarna die program om vas te stel watter van die volgende TWEE spanne die beste is:

	Span 1	Span 2
Wedstryde gespeel	15	10
Doele vir	21	15
Doele teen	18	10
Wenne	10	6

Maak 'n DRUKSTUK van die vorm waarop die korrekte resultaat aangedui word. (2)
[19]

TOTAAL: 100

Kopiereg voorbehou