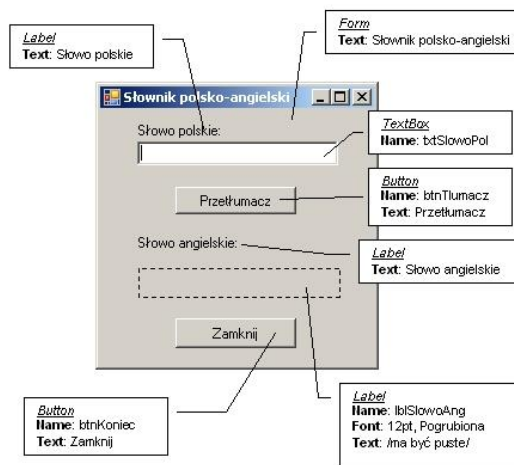


Formularz Przygotuj formularz zaprezentowany na rysunku obok. Zadbaj o to, aby właściwości poszczególnych obiektów znajdujących się na formularzu miały wartości dokładnie takie jak pokazano to na rysunku.



```
Kod źródłowy Public Class Form1
    Private Sub btnTlumacz_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnTlumacz.Click
        If txtSlovoPol.Text = "samochód" Then
            lblSlovoAng.Text = "car"
        ElseIf txtSlovoPol.Text = "wycieraczka" Then
            lblSlovoAng.Text = "wiper"
        ElseIf txtSlovoPol.Text = "drzwi" Then
            lblSlovoAng.Text = "door"
        ElseIf txtSlovoPol.Text = "koło" Then
            lblSlovoAng.Text = "wheel"
        ElseIf txtSlovoPol.Text = "" Then
            lblSlovoAng.Text = "Wpisz jakieś słowo"
        Else
            lblSlovoAng.Text = "Nie znam takiego słowa"
        End If
    End Sub

    Private Sub btnKoniec_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnKoniec.Click
        End
    End Sub
End Class
```