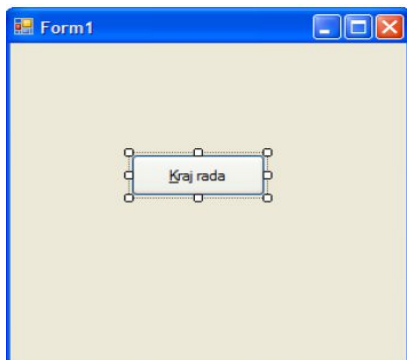


VJEŽBA 1

Zadatak1

Pokrenite novi projekat i kreirajte novu Windows aplikaciju. Postavite komandno dugme na početni formular. Svojstvo **Name** postavite na **cmdKrajRada**, a svojstvo **Text** na **&Kraj rada**. Program treba da se završi kada korisnik klikne na dugme

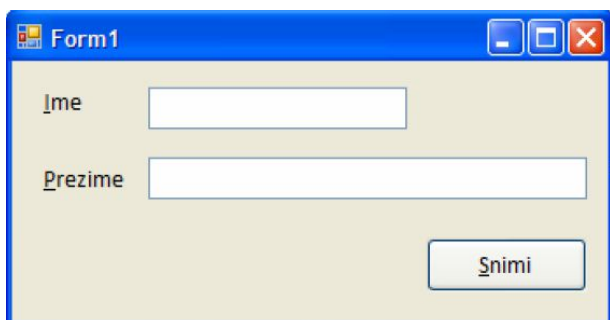


Zadatak2

Napraviti jednostavan forumular u kome korisnik može da unese svoje ime i prezime. Na formular postavite dvije Labele i dvije TextBox kontrole i to sledećim redom:

1. Postavite prvu **Label** kontrolu i postavite joj sledeća svojstva:
Name: lblIme i **Text:** &Ime
2. Postavite prvu **TextBox** kontrolu sa svojstvom
Name: txtIme i **MaxLength:** 15
3. Postavite drugu **Label** kontrolu sa svojstvima:
Name: lblPrezime i **Text:** &Prezime
4. Postavite drugu **TextBox** kontrolu sa svojstvima
Name: txtPrezime i **MaxLength:** 25
5. Na kraju postavite dugme sa svojstvima
Name: cmdSnimi i **Text:** &Snimi

Formular treba da izgleda ovako:



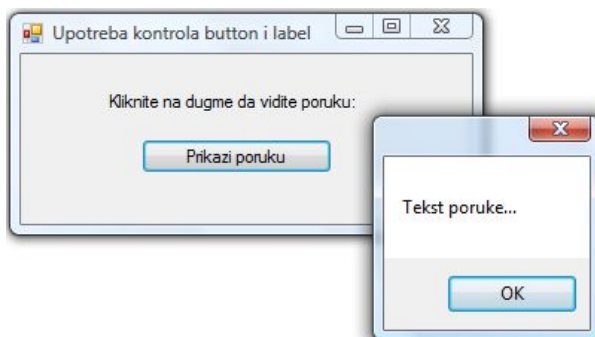
U realnosti klikom na dugme **cmdSnimi** bi unijete podatke snimili u bazu podataka, ali za sada (do trećeg modula)ćemo ih samo ispisati u dijalogu za poruke.

Objekat **MessageBox** predstavlja dijalog za poruke. Posjeduje metodu **Show** koja ima jedan parametar – tekst koji treba prikazati. U ovom primjeru treba da prikaže sadržaj iz kontrole

sintaksu pristupa svojstvu bilo koje kontrole je: **ImeKontrole.SvojstvoKontrole**.

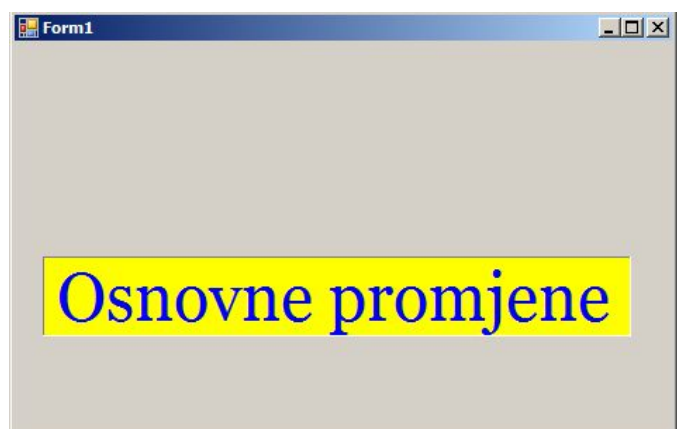
Zadatak3

Napraviti Windows aplikaciju, koja će imati jednu label kontrolu i jedan *Button*. Prilikom pritiska na dugme, otvara se message box u kojem je ispisana poruka korisniku. Izgled prozora treba da bude kao na slici ispod



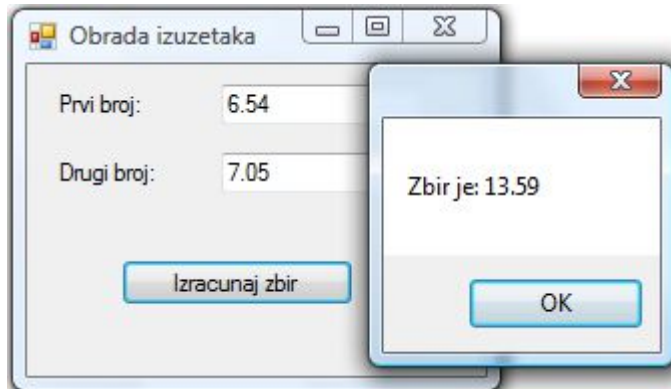
Zadatak4

Napraviti program koji klikom na labelu mijenja neka njena osnovna svojstva. Labeli treba promijeniti boju pozadine(žuta), boju slova(plava), tekst koji će se pojaviti u okviru(„Osnovne promjene“), kordinate(po želji),visinu(40), širinu(300),formirati ivice, te odrediti font i veličinu slova.

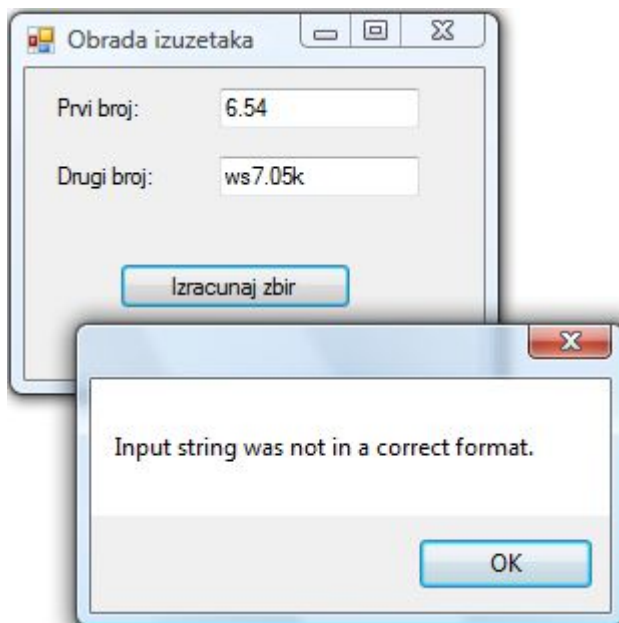


Zadatak5

Napraviti windows aplikaciju, koja ima jednu osnovnu formu sa dvije labele, dva text box-a i jednim dugmetom. U text box-ove korisnik treba da unese dva broja tipa 'double', a klikom na dugme otvara se message box u kojem je ispisan zbir unešenih brojeva. Izgled treba da bude kao na slici



Ukoliko korisnik unese neku pogrešnu vrijednost, koja se ne može koristiti u operaciji sabiranja, posle klika na dugme, potrebno je da aplikacija obavijesti korisnika da je unesen pogrešan tip podatka. To ilustruje sledeća slika



```
// ispisivanje poruke u slucaju unosa neispravnog  
// tipa podatka u text box  
catch (Exception ex)  
{  
    MessageBox.Show(ex.Message);  
}
```