
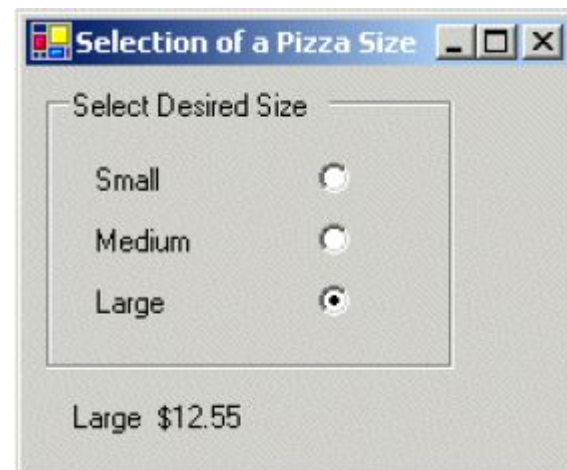


Radio-dugme

Radio-dugme, neko ga naziva još i opciono dugme, je kontrola kružnog oblika koja se pojavljuje u grupama sa drugima kontrolama istog tipa, tj. više radio-dugmadi pojavljuju se zajedno. Svako dugme sastoji se od malog praznog kruga i labele koja opisuje dugme, tj. daje korisniku neku informaciju o akciji. Kada korisnik pritisne jedno od dugmića koji su u grupi ono dobija oblik  a ostali ostaju prazni. Ovo znači da se grupom radio-dugmića realizuje korisnička akcija izbora samo jedne stavke iz grupe.



Kontrola je bazirana na klasi `RadioButton`. Kreiranje kontrole izvodite programski, ili u toku dizajna jedne forme (ili nekog drugog kontejnera kontrola) izborom sa paleta `Toolbox`. Radio-dugme može da postoji samo u grupi, zato je potrebno uključiti svu radio-dugmad u neku drugu kontrolu koja i vizuelno može odvojiti grupu radio-dugmića od drugih kontrola, odnosno drugih grupa radio-dugmadi. Najčešća kontrola koja se koristi za to je `GroupBox` kontrola.

Checked

Ovo svojstvo definiše da li je radio-dugme selektovano ili ne. Ukoliko jeste, to znači da su sva ostala neselektovana. Osim za čitanje stanja u kome se dugme nalazi isto svojstvo možete iskoristiti i u “suprotnom pravcu”. Ovim svojstvom možete programski podešavati izbor nekog radio-dugmeta. Na primjer:

```
private void Form1_Load(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.radioButton2.Checked = true;
}
```

CheckAlign

Podrazumjevano podešavanje radio-dugmeta je tako izvedeno da se kružić nalazi sa lijeve strane od teksta koji je pridružen ovoj kontroli.

Kao i kod polja za potvrdu, i ovde postoji puno mogućnosti za fino podešavanje prikaza. Pozicija kružića u odnosu na tekst vrši se pomoću svojstva `CheckAlign`. Moguće vrijednosti su: `TopLeft`, `TopCenter`, `TopRight`, `MiddleRight`, `BottomRight`, `BottomCenter`, odnosno `BottomLeft`.

Programski podešavanja možete izvesti kao na primjeru:

```
private void Form1_Load(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.radioButton1.CheckAlign = ContentAlignment.MiddleRight;
}
```

Appearance

Podrazumjevano podešavanje izgleda radio-dugmeta je takvo da je ono ispunjeno velikom tačkom ako korisnik selektuje to dugme. Opciono, možete podesiti da ono radi kao “toggle” dugme. Šta to znači? Samo jedno dugme u grupi može biti u donjem položaju (stanje selektovano) dok su ostala u gornjem položaju. Ako se neko drugo dugme pritisne ono ide dole, a dugme koje je prethodno bilo u donjem položaju ide gore, tj. sva ostala su otpuštena. Promjena podrazumjevanog prikazivanja ove kontrole izvodi se preko svojstva Appearance. Programski to možete izvesti kao na primjeru:

```
private void Form1_Load(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.radioButton1.Appearance = Appearance.Button;
}
```

Polje za potvrdu

Polje za potvrdu je kontrola koja daje samo dvije opcije: potvrđeno ili prazno. Vizuelno ova kontrola prikazuje malo kvadratno polje na koje korisnik može da klikne (tačnije, korisnik može da klikne na cijelu kontrolu – uključujući tekst). Na startu polje je prazno ☐. Ako korisnik klikne na njega oznaka o potvrdi pojavljuje se u kvadratnom polju ☒. Da bi se korisniku omogućilo da zna šta polje za potvrdu predstavlja kontroli je pridružena labela koja prikazuje tekst. Kada je kvadratno polje prazno ☐, vrijednost je false. Kada je polje ispunjeno oznakom za potvrdu ☒, vrijednost je true.



Checked

Podrazumjevano ponašanje ove kontrole je da se pojavljuje nepotvrđena, tj. njena vrijednost je inicijalno postavljena na False. Da bi se promjenila korisnik treba da klikne na kontrolu. Ako želimo da je svojstvo inicijalno postavljeno na vrijednost True, tj. da kontrola pri prvom

pojavljivanju bude potvrđena, možemo ili promijeniti vrijednost svojstva Checked na true, ili programski to učiniti na sledeći način:

```
private void Form1_Load(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.checkBox1.Checked = true;
}
```

Da biste provjerili da li je polje selektovano treba da pročitate vrijednost svojstva Checked.

Alignment

Podrazumjevano, kvadratić se pojavljuje na lijevoj strani labele. .Net okruženje vam pruža puno različitih izbora kojima možete podešavati prikaz kontrola. To se na ovoj kontroli može potvrditi.

Najčešća podešavanja tiču se pozicije kvadratića u odnosu na tekst cijele kontrole. Ta podešavanja se izvode pomoću svojstva CheckAlign. Moguće vrijednosti su: TopLeft, TopCenter, TopRight, MiddleRight, BottomRight, BottomCenter i BottomLeft.

Programski podešavanja izvodite postavljanjem vrijednosti CheckAlign, ali preko enumeratora ContentAlignment, na primjer:

```
private void Form1_Load(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.checkBox1.CheckAlign = ContentAlignment.MiddleRight;
}
```

CheckState

Kontrola Checkbox osim stanja True, odnosno False, treba da pokaže i neko međustanje. Ovo stanje obično se naziva "half-checked" ili u nekom slobodnom prevodu polupotvrđeno. U tom stanju polje za potvrdu izgleda kao da je onemogućeno (disabled). Ovakvo specifično ponašanje kontroliše se preko svojstva CheckState. Da biste podesili međustanje postavite vrijednost ovog svojstva na Indeterminate ili programski:

```
this.checkBox1.CheckState = CheckState.Indeterminate;
```

ThreeState

Jedino svojstvo CheckState dozvoljava postavljanje polja za potvrdu u međustanju. Ako želite da se koriste tri stanja dugmeta za potvrdu, na primjer označeno, poluoznačeno i neoznačeno, koristite svojstvo ThreeState. Postavljanjem svojstva CheckState (Boolean tipa) na vrijednost True korisnik treba da klikne dva do tri puta do željene vrijednosti. Dobijanje stanja dugmeta za potvrdu u ovom slučaju izvodite preko svojstva Indeterminate.

Primjer postavljanja nekog polja za potvrdu tako da ima tri stanja:

```
private void Form1_Load(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.checkBox1.Checked = true;
    this.checkBox1.ThreeState = true;
}
```

Appearance

Očekivani izgled ove kontrole je kvadratić koji može da primi komandu od korisnika aplikacije ili prikaže neku tekuću vrijednost. Alternativa je da polje za potvrdu prikažete i kao

standardno dugme. U tom slučaju kada kliknete na njega ono ostaje u donjem položaju, tj. položaj dugmeta dole ili gore određuje u stvari stanje polja za potvrdu True odnosno False. Ako korisnik klikne na dugme još jednom ono se podiže u gornji položaj.

Da biste promjenili standardni prikaz treba promjeniti svojstvo Appearance. Sa vrijednosti Normal prebaciti na vrijednost Button.

Programski to možete učiniti ovako:

```
private void Form1_Load(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.checkBox1.Appearance = Appearance.Button;
}
```