**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ. М.А. БОНЧ-БРУЕВИЧА»**

**(СПбГУТ)**

**АРХАНГЕЛЬСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ**

**ИМ. Б.Л. РОЗИНГА (ФИЛИАЛ) СПбГУТ**

**(АКТ (ф) СПбГУТ)**

**ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №30**

**Создание проекта с использованием кнопочных компонентов**

**по ПМ.ОАиП**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Студент | ИСПП-45 | | родв | 02.10.24 | Родионов К.А |
|  | (Группа) | | (Подпись) | (Дата) | (И.О. Фамилия) |
| Рук. практики от предприятия | | |  |  |  |
| Садовский Р. В. | | Абрамова П. А. | (Подпись) | (Дата) | (И.О. Фамилия) |

Архангельск 2024

Цель работы

Научиться применять и настраивать кнопки в приложении на C#.

Ответы на контрольные вопросы.

1. Button – кнопка, для нажатия
2. click
3. чтобы позволить пользователю быстро перемещаться по простой форме, позволяя ему просто нажимать клавишу ВВОД после завершения, а не нажимать кнопку принятия вручную с помощью мыши.
4. для назначения кнопки отмены
5. 1 раз минимум
6. определения закреплённой позиции компонента.

Вывод

Я Научился применять и настраивать кнопки в приложении на C#.