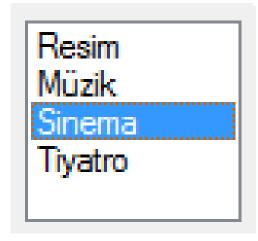
# ISE 102-Nesneye Dayalı Programlama

- Sakarya Üniversitesi
- Bilgisayar ve Bilişim Bilimleri Fakültesi
- Bilişim Sistemleri Mühendisliği

C# Form Temelleri

# LISTBOX

- Bir veya daha fazla elemanı listeden seçtirmek için kullanılır. Liste elemanları liste kutusuna sığmazsa otomatik olarak dikey kaydırma çubuğu (scroll bar) görünür.
- Aynı anda birden fazla seçenek seçilebilir.



# **LISTBOX**

### **LISTBOX ÖZELLİKLERİ**

#### Items

Liste elemanları

#### SelectedIndex

Seçili elemanın sıra numarası (0'dan başlar)

#### SelectedItem

Seçili eleman

#### SelectionMode

Seçim modu One: Tek eleman seçilebilir

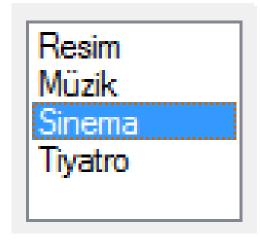
MultiSimple: Birden fazla eleman seçilebilir MultiExtended: Birden fazla eleman shift, ctrl ve ok tuşları yardımıyla

seçilebilir,

None: Hiçbir eleman seçilemez

#### Sorted

Listenin otomatik olarak sıralanıp sıralanmaması



# LISTBOX

### **LISTBOX OLAYLARI**

### SelectedIndexChanged

Eleman seçimi değiştiğinde çalışır.

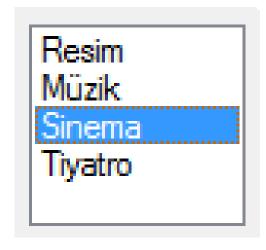
### **LISTBOX METOTLARI**

### Clear

Elemanların tümünü liste kutusundan siler.

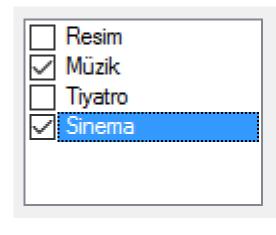
### **FindString**

Verilen string ile başlayan ilk elemanı bulur.



# **CHECKEDLISTBOX**

• ListBox'ın farklı bir türüdür. Bu kontrolde her bir elemanın başında onu seçmeye yarayan bir CheckBox bulunur.



# CHECKEDLISTBOX

### **CHECKEDLISTBOX ÖZELLİKLERİ**

#### Items

Liste elemanları

#### SelectedIndex

Seçili elemanın sıra numarası (0'dan başlar)

#### SelectedItem

Seçili eleman

#### SelectionMode

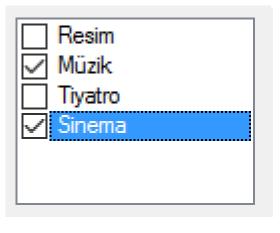
Seçim modu

One: Tek eleman seçilebilir MultiSimple: Birden fazla eleman seçilebilir MultiExtended: Birden fazla eleman shift, ctrl ve ok tuşları yardımıyla

seçilebilir, None: Hiçbir eleman seçilemez)

#### Sorted

Listenin otomatik olarak sıralanıp sıralanmaması



# CHECKEDLISTBOX

### **CHECKEDLISTBOX OLAYLARI**

### SelectedIndexChanged

Eleman seçimi değiştiğinde çalışır.

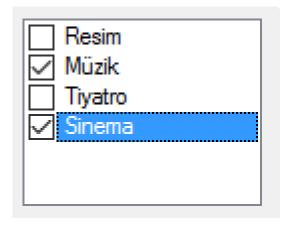
### **CHECKEDLISTBOX METOTLARI**

### Clear

Elemanların tümünü liste kutusundan siler.

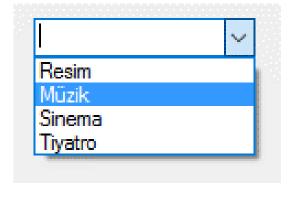
### **FindString**

Verilen string ile başlayan ilk elemanı bulur.



# COMBOBOX

• Listeden bir eleman seçtirmek için kullanılır. Liste her zaman görünmez, kullanıcı tıkladığında açılır. Bazı durumlarda, kullanıcı elemanlardan birini seçmek yerine tıpkı TextBox'a yazar gibi kendisi bir metin girişi yapabilir.



# COMBOBOX

### **COMBOBOX ÖZELLİKLERİ**

#### DropDownStyle

ComboBox'ın çalışma davranışı.

DropDown: Aşağı doğru açılan listeden eleman seçilebilir ya da kullanıcı metin girişi yapabilir.

DropDownList: Aşağı doğru açılan listeden eleman seçilebilir ancak kullanıcı metin girişi yapamaz.

#### Items

Listedeki elemanlar

#### MaxDropDownItems

Açılan listede gösterilebilecek maksimum eleman sayısı

#### SelectedIndex

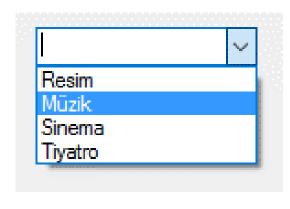
Seçili elemanın sıra numarası (0'dan başlar)

#### SelectedText

Seçili eleman

#### Sorted

Listenin otomatik olarak sıralanıp sıralanmaması



# COMBOBOX

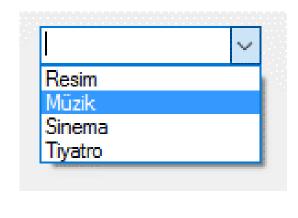
### **COMBOBOX OLAYLARI**

### **KeyPress**

Bir tuşa basıldığında çalışır.

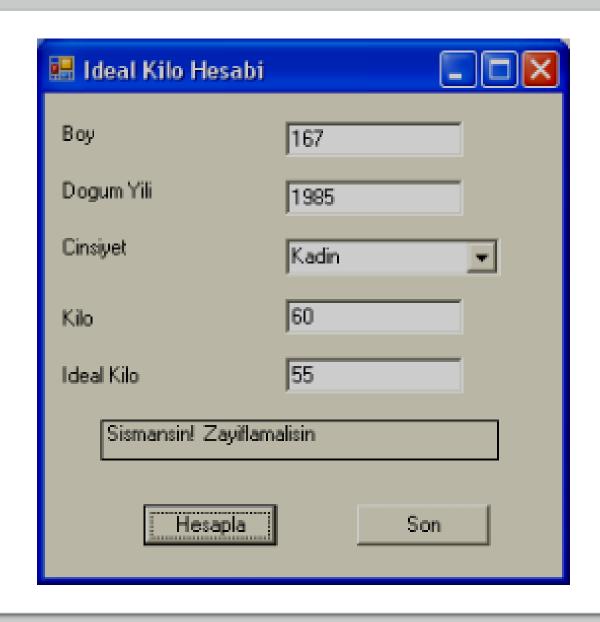
### SelectedIndexChanged

Eleman seçimi değiştiğinde çalışır.



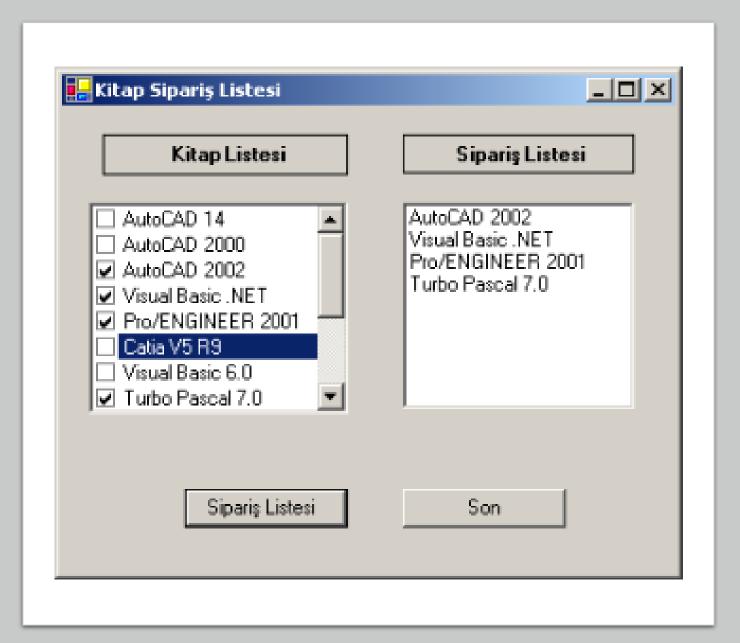
# **UYGULAMA**

- İdeal kilo hesabı yapan bir program yazınız.
- ideal Kilo = (Boy 100 + Yaş / 10) \* K
- K katsayısı kadınlar için 0.8, erkekler için ise 0.9'dur.
- Kişinin gerçek kilosuna göre ekranda «Bravo! İdeal kilodasınız», «Zayıfsınız, kilo almalısınız» veya «Kilolusunuz, kilo vermelisiniz» yazmalıdır.



# **UYGULAMA**

 Soldaki kitap listesinde işaretlenerek seçien kitapları sağdaki listede gösteren bir uygulama yazınız.



3/26/2022

# NUMERICUPDOWN

Kullanıcıya hatasız bir şekilde sayı girişi yaptırmak amacıyla kullanılır. Ok tuşları ile girilen sayı arttırılıp azaltılabilir. Sayı girişi için minimum ve maksimum değer verilebilir.



# NUMERICUPDOWN

### **NUMERICUPDOWN ÖZELLİKLERİ**

#### Increment

Ok tuşlarına basıldıkça artma ve azalma miktarı

#### Maximum

Kabul edilecek en büyük sayı

#### Minimum

Kabul edilecek en küçük sayı

#### Value

Girilen değer



# NUMERICUPDOWN

### **NUMERICUPDOWN OLAYLARI**

### ValueChanged

Girilen değer değiştiğinde çalışır

### **NUMERICUPDOWN METOTLARI**

#### **DownButton**

Aşağı butonuna basılmış gibi işlem yaptırır

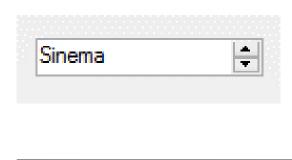
### **UpButton**

Yukarı butonuna basılmış gibi işlem yaptırır



# DOMAINUPDOWN

NumericUpDown kontrolüne benzer, ancak bu kontrolde yukarı-aşağı düğmelerine basıldıkça sayılar azaltılıp arttırılmaz, listedeki elemanlar arasında dolaşılır.



# DOMAINUPDOWN

### **DOMAINUPDOWN ÖZELLİKLERİ**

#### Items

Liste elemanları

#### SelectedIndex

Seçili elemanın sıra numarası (0'dan başlar)

#### SelectedItem

Seçili eleman

#### Sorted

Listenin otomatik olarak sıralanıp sıralanmaması

#### **Text**

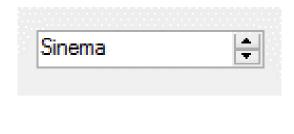
Kontrolde görüntülenen metin

#### **TextAlign**

Metnin nasıl hizalanacağı

#### Wrap

Listenin son elemanı seçiliyken yukarı düğmesine basıldığında ilk elemana, ilk eleman seçiliyken aşağı düğmesine basıldığında son elemana geçiş yapılıp yapılmayacağı



# DOMAINUPDOWN

### **DOMAINUPDOWN OLAYLARI**

#### **KeyPress**

Bir tuşa basıldığında çalışır.

#### SelectedItemChanged

Eleman seçimi değiştiğinde çalışır.

#### TextChanged

Kontrolün üzerinde yazan metin değiştiğinde çalışır

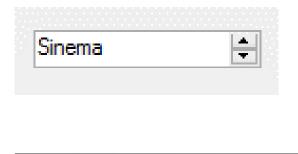
### **DOMAINUPDOWN METOTLARI**

#### **DownButton**

Aşağı butonuna basılmış gibi işlem yaptırır

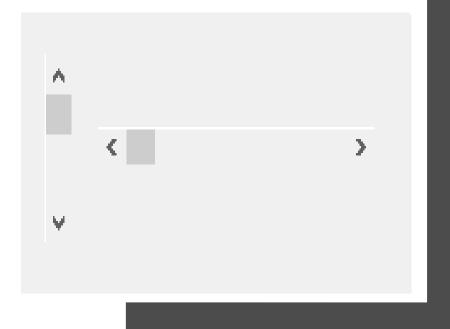
#### **UpButton**

Yukarı butonuna basılmış gibi işlem yaptırır



# HSCROLLBAR VE VSCROLLBAR

Yatay ve dikey kaydırma için kullanılır. Sadece pencere kaydırmada değil, özellikle büyük değerlerin seçiminde de yaygın bir şekilde kullanılır.



# HSCROLLBAR VE VSCROLLBAR

## HSCROLLBAR VE VSCROLLBAR ÖZELLİKLERİ

#### LargeChange

Kaydırma çubuğu üzerindeki alana tıklandığında ne kadar kaydırma yapılacağı

#### Maximum

Ayarlanabilecek en büyük değer

#### Minimum

Ayarlanabilecek en küçük değer

#### **SmallChange**

Kaydırma çubuğunun oklarına tıklandığında ne kadar kaydırma yapılacağı

#### Value

Kaydırma çubuğunun mevcut değeri

# Value Minimum Maximum LargeChange SmallChange

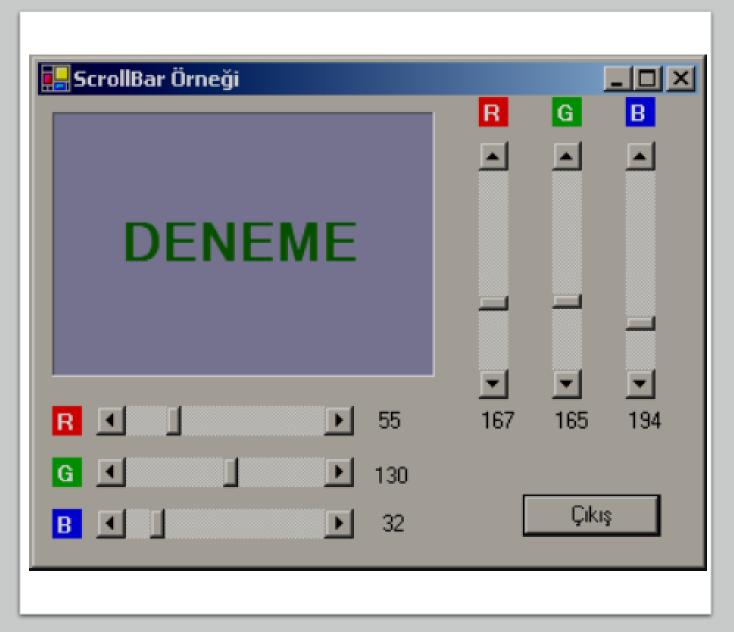
### **HSCROLLBAR VE VSCROLLBAR OLAYLARI**

#### Scroll

Kaydırma göstergesi kaydırıldığında çalışır

# UYGULAMA

Ekrandaki yazının arka plan ve metin rengini kullanıcının ayarlayabildiği ve anlık görebildiği bir program yazınız.



3/26/2022

# **TRACKBAR**

ScrollBar'la aynı amaç için kullanılır. Görüntü dışında aralarında ciddi bir fark yoktur.

### TRACKBAR ÖZELLİKLERİ

#### LargeChange

Kaydırma çubuğu üzerindeki alana tıklandığında ne kadar kaydırma yapılacağı

#### Maximum

Ayarlanabilecek en büyük değer

#### Minimum

Ayarlanabilecek en küçük değer

#### Orientation

TrackBar'ın yönü (yatay/dikey)

#### **SmallChange**

Kaydırma çubuğunun oklarına tıklandığında ne kadar kaydırma yapılacağı

#### TickFrequency

TrackBar'ın üzerindeki iz sayısı

#### TickStyle

İz işaretlerinin nerede ve nasıl gösterileceği

#### Value

TrackBar'ın mevcut değeri

### **TRACKBAR OLAYLARI**

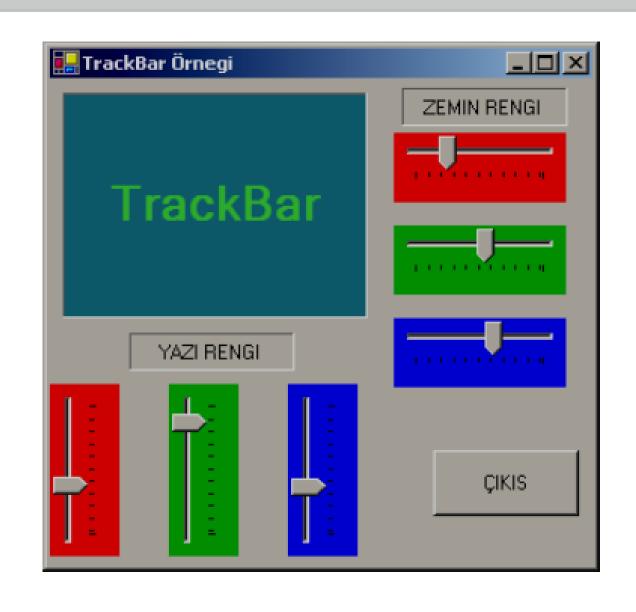
#### Scroll

Gösterge kaydırıldığında çalışır



# UYGULAMA

Ekrandaki yazının arka plan ve metin rengini kullanıcının ayarlayabildiği ve anlık görebildiği bir program yazınız.



3/26/2022

# TABCONTROL

Formun üzerine sekmeler eklemek için kullanılır.

### **TABCONTROL ÖZELLİKLERİ**

#### **Appearance**

Sekmelerin görüntü şekli (Normal, Buttons, FlatButtons)

#### **ItemSize**

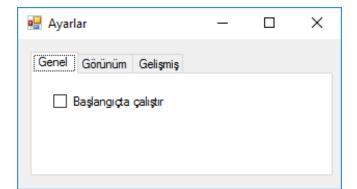
Sekmelerin boyutları

#### SelectedIndex

Seçili sekmenin sıra numarası

#### **TabPages**

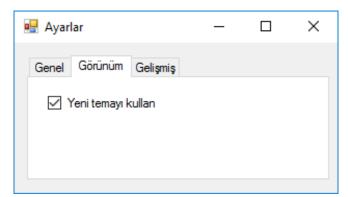
Her bir sekme sayfasının tanımlandığı diyalog kutusu. Sekmeler bu diyalog kutusundan eklenir, düzenlenir ve çıkarılır.



### **TABCONTROL OLAYLARI**

#### SelectedIndexChanged

Sekme seçimi değiştiğinde çalışır



# **UYGULAMA**

Uzunluk, güç ve basınç birimleri arasında dönüşüm yapan bir program yazınız.

Uzunluk Birim Dönüştürme Tablosu:

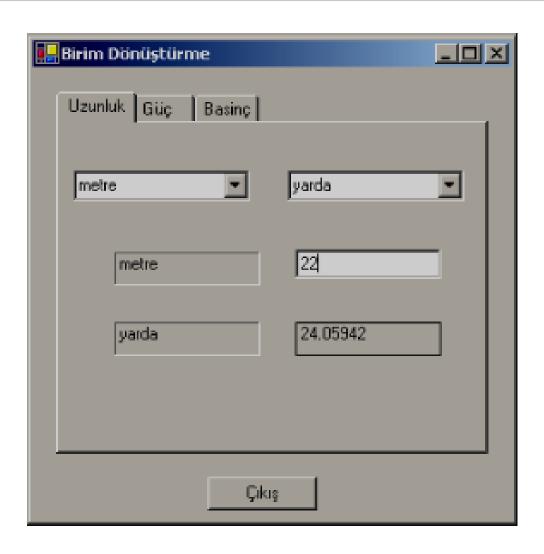
	inch	foot	yarda	kara mili
1 metre	39.3701	3.28084	1.09361	0,00062137

Güç Birim Dönüştürme Tablosu :

	Kw	Kcal/s	PS
1 kgf. m/s	0.0098	0.00234	0.0133

Basınc Birim Dönüstürme Tablosu:

Dubility Dil	· rubiosu .	
	psi	bar
1 atm	14.65	1.01



3/26/2022 **25** 

# DATETIMEPICKER

Kullanıcıya tarih ve saat seçimi yaptırmak için kullanılır. Takvim kontrolün sağındaki ok tuşuna basıldığında görünür.

### **DATETIMEPICKER ÖZELLİKLERİ**

#### **Format**

Tarihin görüntülenme biçimi

#### MaxDate

Kabul edilebilecek en büyük tarih

#### MinDate

Kabul edilebilecek en küçük tarih

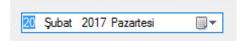
#### Value

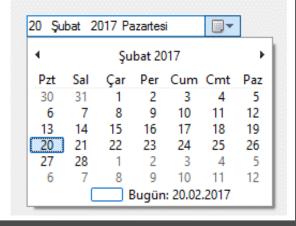
Girilen değer

### **DATETIMEPICKER OLAYLARI**

#### ValueChanged

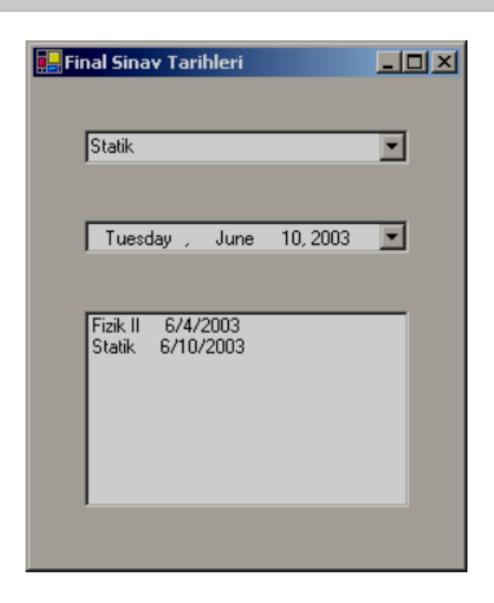
Girilen değer değiştirildiğinde çalışır.





# **UYGULAMA**

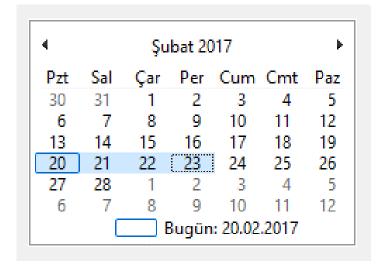
Hangi sınavın hangi tarihte yapılacağı kullanıcı tarafından seçildiğinde bunu listeye ekleyen bir program yazınız.

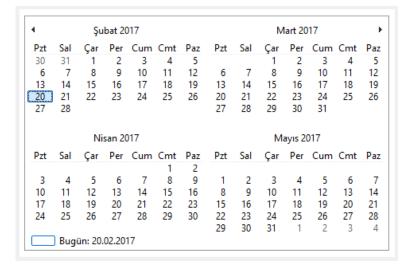


3/26/2022

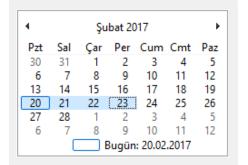
# **MONTHCALENDAR**

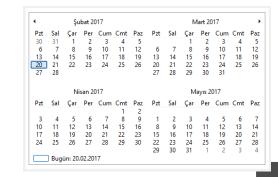
Kullanıcıya tarih veya bir tarih aralığı seçtirmek için kullanılır. Takvim her zaman görünür durumdadır.





# **MONTHCALENDAR**





Kullanıcıya tarih veya bir tarih aralığı seçtirmek için kullanılır. Takvim her zaman görünür durumdadır.

### **MONTHCALENDAR ÖZELLİKLERİ**

#### CalendarDimensions

Takvimde satır ve sütunlarda kaçar ayın gösterileceği

#### **FirstOfWeek**

Hangi günün haftanın ilk günü kabul edileceği

#### MaxDate

Kabul edilebilecek en büyük tarih

#### MaxSelectionCount

Bir ay içinde seçilebilecek maksimum gün sayısı

#### MinDate

Kabul edilebilecek en küçük tarih

#### SelectionRange

Seçilmiş tarih aralığı

#### SelectionStart

Seçilen tarih aralığının ilk günü

#### SelectionEnd

Seçilen tarih aralığının son günü

#### ShowToday

Bugünü seçme butonu takvimin altında gösterilsin mi

#### ShowTodayCircle

Bugün takvimin üzerinde daire içerisinde gösterilsin mi

#### TodayDate

Bugünün tarihi

3/26/2022

# **MONTHCALENDAR**

Kullanıcıya tarih veya bir tarih aralığı seçtirmek için kullanılır. Takvim her zaman görünür durumdadır.

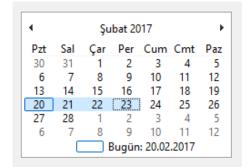
### **MONTHCALENDAR OLAYLARI**

#### DateChanged

Girilen tarih değiştirildiğinde çalışır.

#### **DateSelected**

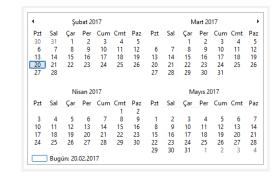
Bir tarih seçildiğinde çalışır.



### **MONTHCALENDAR METOTLARI**

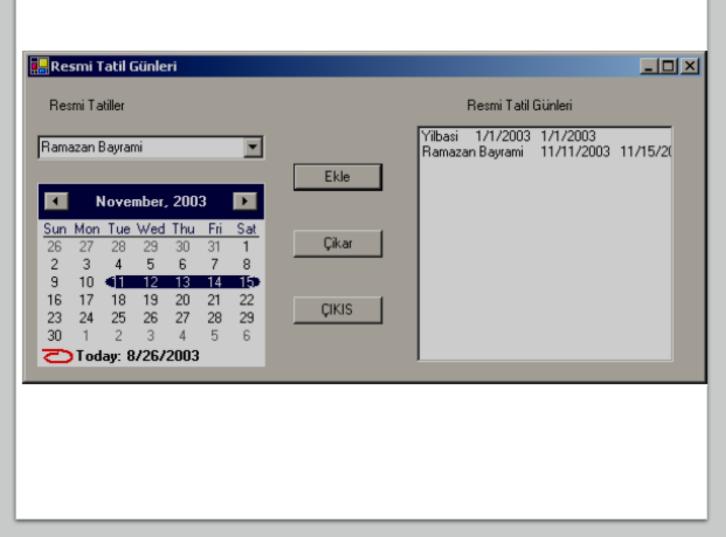
#### SetDate

Takvimin üzerinde seçili olan tarihi değiştirir.



# UYGULAMA

Resmi tatil günlerinin seçilip listeye eklenebildiği bir program yazınız.



3/26/2022

# **TIMER**

Belirli aralıklarla programda bir işlem yaptırmak için kullanılır.

Formun üzerinde görünmez. Forma eklemek için formun üzerine bırakıldığında, tasarımın al tarafında kalan alanda görünür.

### **TIMER ÖZELLİKLERİ**

#### Enabled

Timer'ın aktif olup olmadığı

#### Interval

Kaç milisaniyede bir Tick olayının tetikleneceği

### **TIMER OLAYLARI**

#### Tick

Interval özelliğinde belirtilen süre geçtiğinde tetiklenir. Enabled özelliği true değilse bu olay tetiklenmez.



32

# **PROGRESSBAR**

İşlemlerin ilerleme durumunu göstermek için kullanılır.

### PROGRESSBAR ÖZELLİKLERİ

#### Maximum

Verilebilecek en büyük değer

#### Minimum

Verilebilecek en küçük değer

#### Value

Verilen değer

# **ERRORPROVIDER**

Form elemanları doldurulurken hata yapılmışsa kullanıcıya bu hataları göstermek için kullanılır.

errorProvider1.SetError(vizeTextBox, "Not 100'den büyük olamaz.");

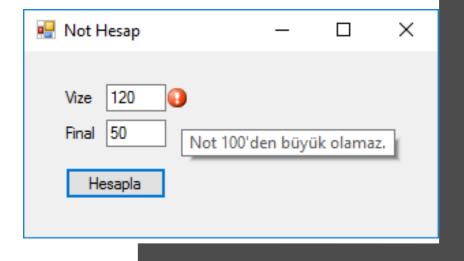
#### **ERRORPROVIDER**

#### BlinkRate

İkonun yanıp sönme hızı

#### Icon

Görüntülenecek ikon



# **PICTUREBOX**

Formun üzerine resim yerleştirmek için kullanılır.

### **PICTUREBOX ÖZELLİKLERİ**

#### Image

Görüntülenecek resim

#### SizeMode

Resmin yeniden boyutlandırılma şekli

Normal: Resim kutusunu ve resmi yeniden boyutlandırmaz. Resmi sol üst köşeye yerleştirir.

CenterImage: Resim kutusunu ve resmi yeniden boyutlandırmaz. Resmi ortaya yerleştirir.

AutoSize: Resim kutusunun boyutlarını resme göre değiştirir.

StretchImage: Resmi resim kutusuna göre yeniden boyutlandırır. En/boy oranını

korumaz.

Zoom: Resmi resim kutusuna göre yeniden boyutlandırır. En/boy oranını korur.



# LINKLABEL

Formun üzerine web sayfalarındaki gibi bağlantılar yerleştirmek için kullanılır.

### LINKLABEL ÖZELLİKLERİ

#### ActiveLinkColor

Bağlantıya tıklandığı andaki rengi

#### LinkColor

Bağlantı rengi

#### LinkVisited

Bağlantı ziyaret edildiğinde rengi değişsin mi

#### VisitedLinkColor

Ziyaret edilmiş bağlantıların rengi (LinkVisited özelliği true olduğunda bu rengi alır)

### **LINKLABEL OLAYLARI**

#### LinkClicked

Bağlantıya tıklandığında çalışır

Bağlantıya tıklandığında bir web sitesini görüntülemek için aşağıdaki kodlar kullanılır:

System.Diagnostics.Process.Start(webSitesiLinkL
abel.Text);

www.sakarya.edu.tr

# **TREEVIEW**

Formun üzerine ağaç yapısında elemanlar eklemek için kullanılır.



# ÇALIŞMA ZAMANINDA YENİ KONTROLLER EKLEMEK

Program çalışırken kodlar yeni kontroller oluşturup formun üzerine veya formun üzerindeki GroupBox, Panel gibi kontrollerin üzerine eklenebilir.

Bu işlem 3 adımda yapılır.

1. Kontrolün oluşturulması

```
var yeniButon = new Button();
```

2. Kontrolün özelliklerinin ayarlanması

```
yeniButon.Left = 100;
yeniButon.Top = 120;
yeniButon.Text = "CIKIS";
```

Kontrolün özellikleri oluşturulurken de ayarlanabilir

```
var yeniButon = new Button
{
    Left = 100,
    Top = 120,
    Text = "ÇIKIŞ"
};
```

3. Kontrolün eklenmesi

```
Controls.Add(yeniButon); // Forma ekler
this.Controls.Add(yeniButon); // Forma ekler (this gereksiz)
ayarlarGroupBox.Controls.Add(yeniButon); // GroupBox'a ekler
```

# ÇALIŞMA ZAMANINDA YENİ KONTROLLER EKLEMEK

Çalışma zamanında oluşturulan kontrolün herhangi bir olayı ile bir metot ilişkilendirilebilir.

```
private void kontrolEkleButton_Click(object sender, EventArgs e)
        var yeniButon = new Button
                 Left = 100, Top = 120, Text = "ÇIKIŞ"
        };
        // Butona tıklandığında YeniButonaBasildi metodu çalışsın
        yeniButon.Click += YeniButonaBasildi;
        Controls.Add(yeniButon);
private void YeniButonaBasildi(object sender, EventArgs e)
        Close();
```

# BİRDEN FAZLA FORM İLE ÇALIŞMAK

AnaForm haricindeki hiçbir form program çalıştırıldığında otomatik olarak açılmaz.

Projeye yeni bir form ekleyip tasarımı yapıldıktan sonra bu formu görüntülemek için, o formdan bir «kopya» oluşturmak gerekir.

Bir formun birden fazla «kopyası» veya «örneği» oluşturulup gösterilebilir.

Bu işlem üç adımda yapılır.

#### 1. Projeye yeni bir form eklenip tasarımının yapılması

Solution Explorer'da proje adının üzerine sağ tıklanır, Add->Windows Form... seçeneğine tıklanır. Açılan pencerede forma bir isim verilir ve Add butonuna basılır.

#### 2. Formun bir «örneğinin» oluşturulması

```
var gosterilecekForm = new AyarlarFormu();
```

#### 3. Formun gösterilmesi

```
// Formlar arasında geçiş yapılabilir
gosterilecekForm.Show();

// Yeni açılan form kapatılmadan alttaki form kullanılamaz
gosterilecekForm.ShowDialog();
```