

OEF4 frmDrankautomaat

Ontwerp volgend formulier. De bedoeling is dat je in het formulier - door het selecteren van het aantal bij de muntjes - een bepaald bedrag invoert. Met dit bedrag kan je een drankje kopen. Als er te veel geld ingeworpen is, geeft onze automaat het overbodige geld terug. De images kan je terugvinden op SmartSchool.

- Het inwerpen van geld wordt gesimuleerd door het juiste aantal bij de muntjes te selecteren.
 - Hiervoor maak je gebruik van een “numericUpDown” object.
 - Voor de waarde hiervan uit te lezen maak je in de code gebruik van “numericUpDown.Value”.
 - In onderstaand voorbeeld is het ingeworpen bedrag = 1,40€.
 - Het ingeworpen bedrag lees je uit in een “textBox”.
- Je kiest het gewenste drankje door de “radioButton” te selecteren.
 - Bij het laden van het formulier is er geen drankje geselecteerd.
- Hierna klik je de knop “BESLIS” aan bij het drankje dat je wilt kopen. Er zijn drie mogelijkheden.
 - 1) Als er geen drankje is geselecteerd toon je een “messageBox” met de melding dat er nog een drankje moet worden geselecteerd.
 - 2) Als er een voldoende bedrag ingegeven werd, dan toon je in de “pictureBox” “picDrank” het drankje dat gevraagd werd (dus Cola, Fanta of Sprite). In het tekstvak 'txtTerug' toon je het bedrag dat de automaat teruggeeft. Merk op dat er op dat ogenblik geen geld meer in de automaat zit (de numericUpDown objecten worden op “0” gezet).

- 3) Als er onvoldoende geld in de automaat geworpen werd, toon je volgende “messageBox”:



Je geeft de koper dus de kans om het bedrag dat reeds in de automaat zit, te verhogen door meer muntjes in te geven.

- Men kan – zonder een blikje te kopen – altijd het ingeworpen geld terugvragen. Klik je op de knop 'Annuleer', dan haal je al het geld uit de automaat (de numericUpDown objecten en het ingevoerde bedrag worden op “0” gezet). Je toont het teruggegeven bedrag in het tekstvak “Terug”. Na 10s wordt met behulp van een timer zowel het tekstvak “Terug”, de “pictureBox” en de selectie van het gekozen drankje leeg gemaakt (geen enkele “radioButton” is geselecteerd).
- Op het formulier staat een knop “Neem Drankje weg”. Telkens als er een aankoop plaats gevonden heeft gebruik je deze knop om de tekstvakken, numericUpDown boxen en picboxen terug leeg te maken. Ook de selectie van het gekozen drankje wordt leeg gemaakt (geen enkele “radioButton” is geselecteerd).
- Prijs Cola: € 2,40 - Prijs Fanta € 2,60 en Sprite: € 2,80