Переимновать можна с помащю refactor - rename

Panel

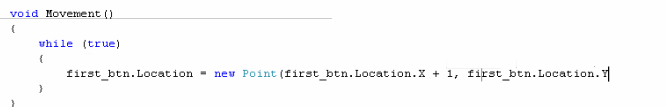
AutoScroll – true – скроллбар

Можно поместить больше контролов чем на форму



Button Location

Просто присвоит новое значение свойству локейшин не получится.



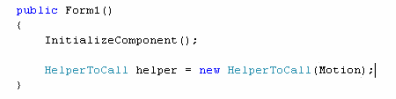
Доступ к елементам которые созданы в разных потоках

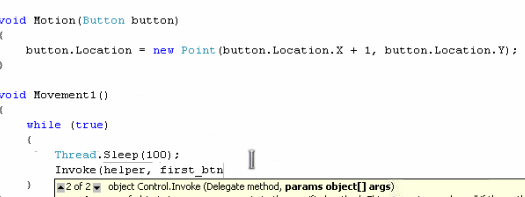
Метод Invoke – дает взаемодействие обьектоа между потоками

Thread.Suspend – приостановить поток

Thread.Resume – возобновить роботу потока

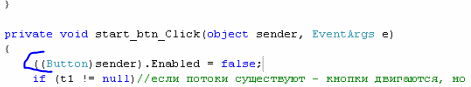






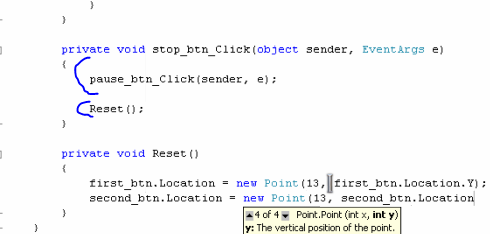
Object Sender

Отвечает за то на чем было вызвано событие

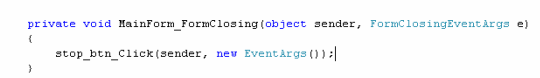


Вызов метода события

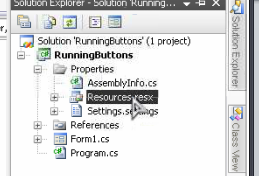
Делается вызов метода который останавливает баттоны и вызывается ресет на начальную позицию баттонов



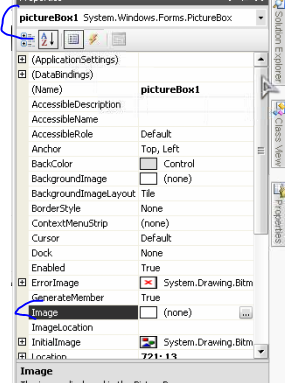
Решения ексепшина при закрытии формы



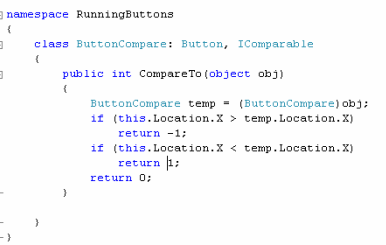
Ресурсы



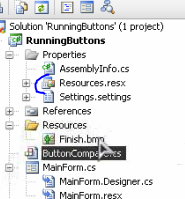
Добавляем картинку

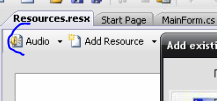


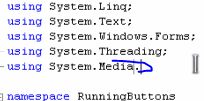
Создание пользовательского контрола



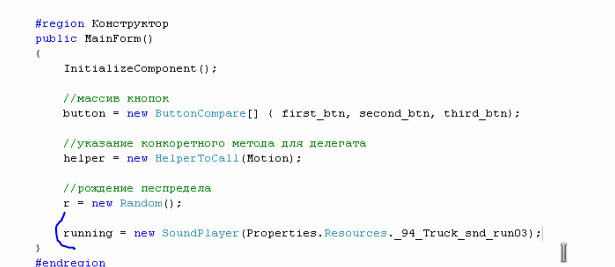
Звук в проекте

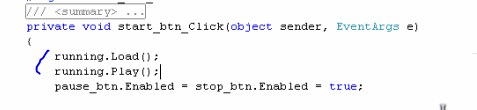




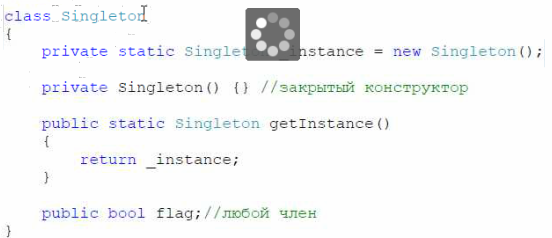




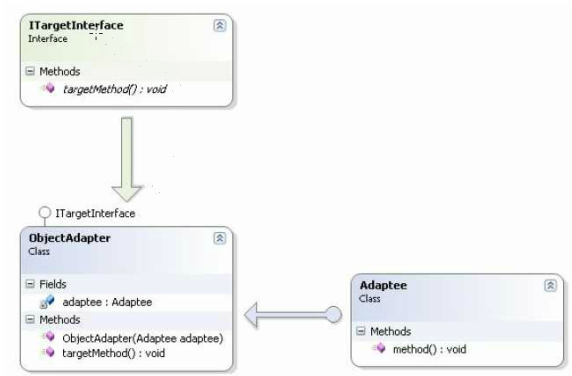


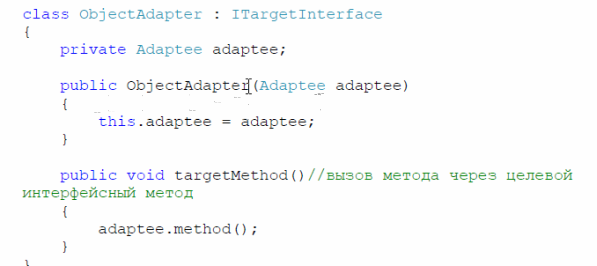


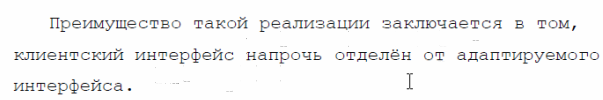
Singleton



Adapter







\*\*\*

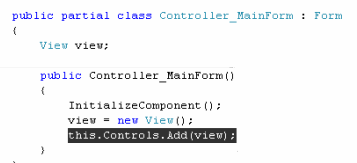
Котролер – клас форсы

Модел – Отдельный клас

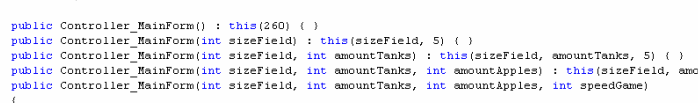
View – UserControl

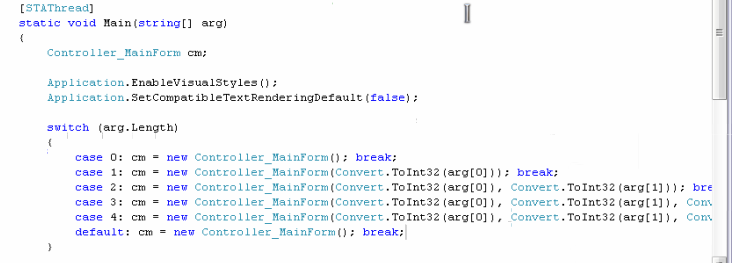
\*\*\*

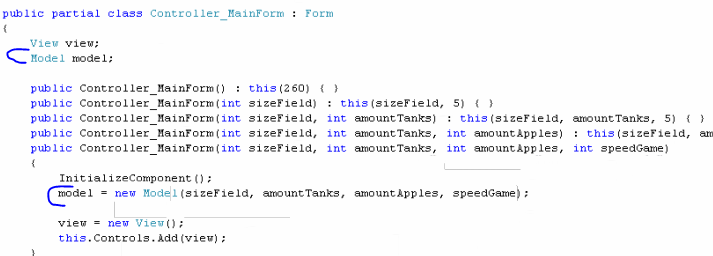
Добавить UserControl



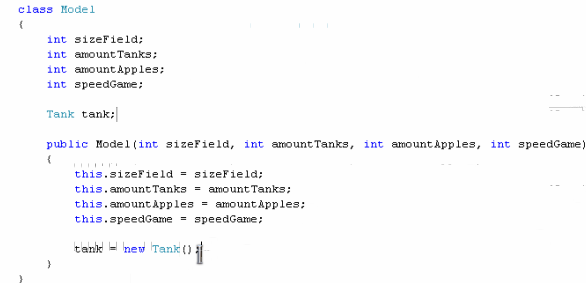
Перенаправление констукторов

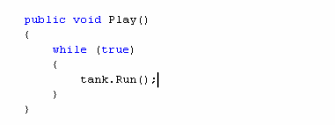






Model

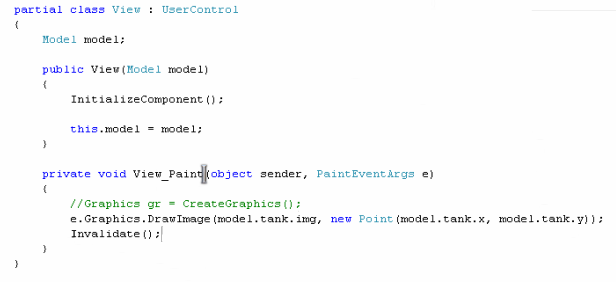


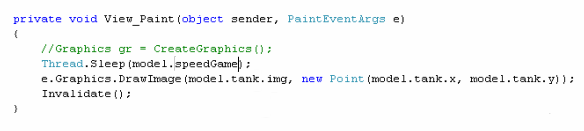


View

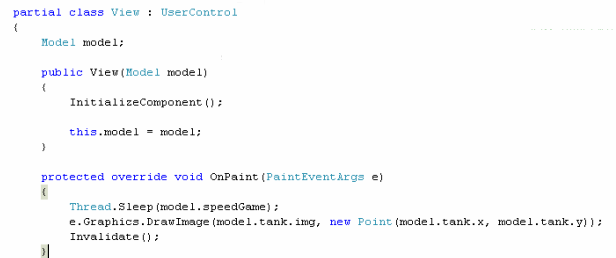
Подключаемся на событие Paint чтобы была перересовка

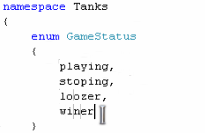
Invalidate - генерирует событие Paint

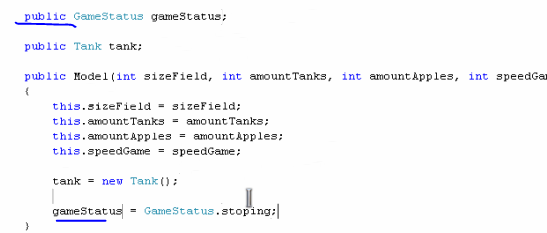




Переопределение OnPaint и удаление Paint

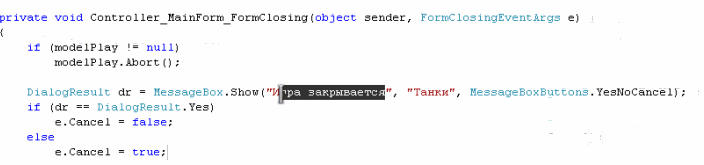


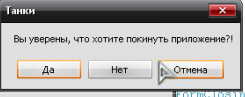




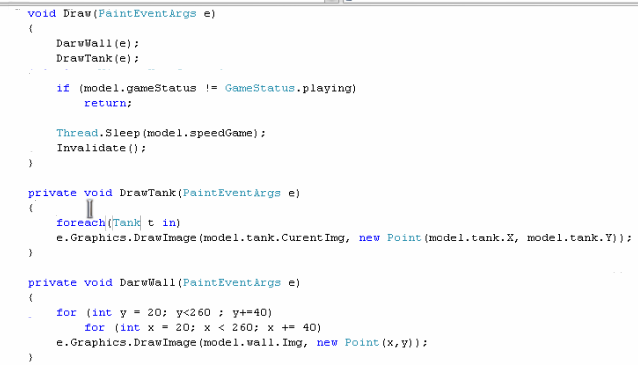
\*\*\*

Хотите выйти?

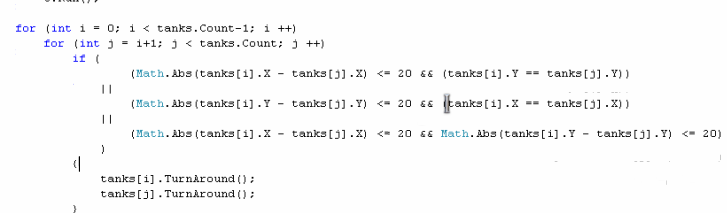




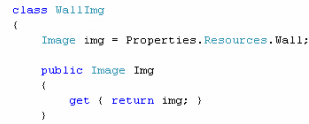
Draw



Разворот при столкновении

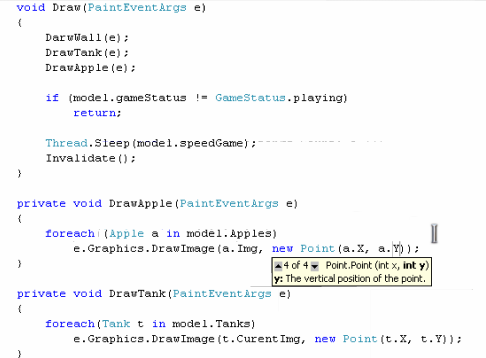


\*\*\*



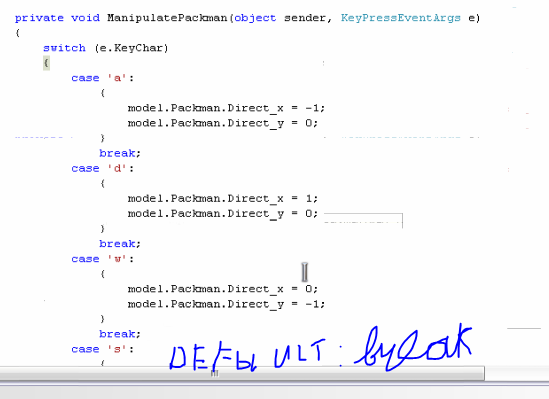
\*\*\*

Отрисовка яблок



\*\*\*

KeyPress



\*\*\*

ToolTip – всплывающая подсказака

