

GUI Master

Obtiažnosť: nízka

Popis

Cieľom tohto cvičenia je preskúšať si základné ovládacie prvky v GUI, ich vlastnosti a eventy. Žiadnu hlbšiu logiku za tým nehľadajte :)

Technologické požiadavky

Základom okna bude panel, v ktorom bude v strede **TextBox txtText** (nebude vyplňať celý panel), ktorý má nastavené Multiline na true, a do ktorého sa bude zadávať text.

Okrem toho budú v okne (mimo panela) nasledovné ovládacie prvky:

1. **Label**, v ktorom bude aktuálny počet znakov v txtText. Tento label bude mať fixnú šírku a text bude zarovnaný doprava. Aktualizuje sa po každej zmene textu v txtText.
2. **GroupBox** s nadpisom Font, v ktorom budú **3 radio buttony** (Microsoft Sans Serif, Arial, Comic Sans). Podľa toho, ktorý z nich je zvolený, sa nastaví font pre txtText.
3. **TextBox**, do ktorého ak sa zadá **korektná číselná hodnota**, tak nastaví veľkosť fontu v txtText. Dajte si pozor na to, aby sa nenastavovala nulová veľkosť, ak sa text z neho vymaže.
4. **ComboBox**, v ktorom budú ako položky názvy farieb podľa vášho výberu. Pri výbere položky sa nastaví farba textu v txtText podľa zvolenej položky.
5. **CheckBox** s textom "Read-only". Podľa toho, či je zaškrtnutý alebo nie, sa nastavuje vlastnosť Read-only na txtText.
6. **CheckBox** s textom "Enabled". Podľa toho, či je zaškrtnutý alebo nie, sa nastavuje vlastnosť Enabled na všetkých ostatných prvkoch.
7. **GroupBox** s nadpisom Dock, v ktorom bude **5 radio buttonov** (Left, Right, Top, Bottom, None). Podľa toho, ktorý z nich je zvolený, sa nastaví vlastnosť Dock pre txtText.
8. **PictureBox**, v ktorom bude zobrazený obrázok (využite vlastnosť Image). Po kliknutí na PictureBox sa obrázok vymení za iný (stačia aj 2 obrázky, ktoré sa budú meniť dokola).
9. **ProgressBar**, ktorému nastavte ľubovoľnú maximálnu hodnotu. Vedľa neho bude **tlačidlo**, po kliknutí na ktoré sa hodnota progressbaru o 1 zvýši. Ak už má maximálnu hodnotu, nastaví sa mu opäť nulová hodnota.
10. **ListBox**, vedľa ktorého bude **tlačidlo**. Po stlačení tlačidla sa do ListBox-u načítajú ako položky slová z textu v txtText (stačí použiť metódu String.Split). Vedľa ListBox-u bude label. Po zvolení položky v ListBox-e sa do labelu vedľa nej načíta hodnota položky (slovo).
11. **Panel**, po ktorom keď budete prechádzať myšou, tak sa do vedľajšieho **labelu** budú vypisovať súradnice kurzora v rámci panela (pozrite si event MouseEventArgs).