

Тема 2: «Элементы управления»

Anchor: Определяет, как элемент будет растягиваться

ContextMenu: Контекстное меню, которое открывается при нажатии на элемент правой кнопкой мыши.
помощью элемента ContextMenu

Dock: Задаёт расположение элемента на форме

Font: Устанавливает шрифт текста для элемента

TabIndex: Определяет порядок обхода элемента по нажатию на клавишу Tab

Tag: Позволяет сохранять значение, ассоциированное с этим элементом управления

КНОПКА

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("Hello World");
}
```

ОФОРМЛЕНИЕ КНОПКИ

Flat - Кнопка имеет плоский вид

Popup - Кнопка приобретает объемный вид при наведении на нее указателя, в иных случаях она имеет плоский вид

Standard - Кнопка имеет объемный вид (используется по умолчанию)

System - Вид кнопки зависит от операционной системы

ИЗОБРАЖЕНИЕ НА КНОПКЕ

Overlay: текст накладывается на изображение

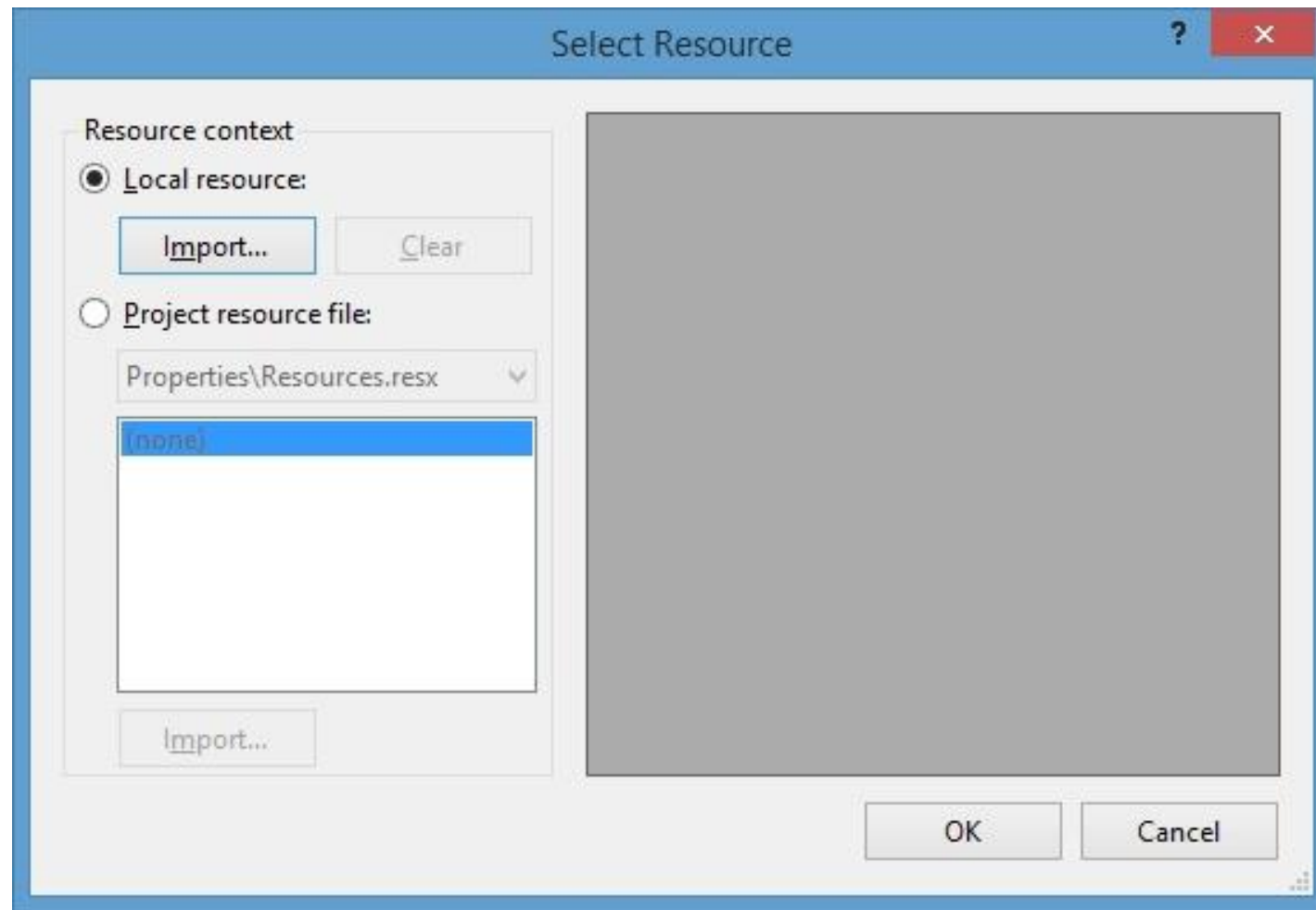
ImageAboveText: изображение располагается над текстом

TextAboveImage: текст располагается над изображением

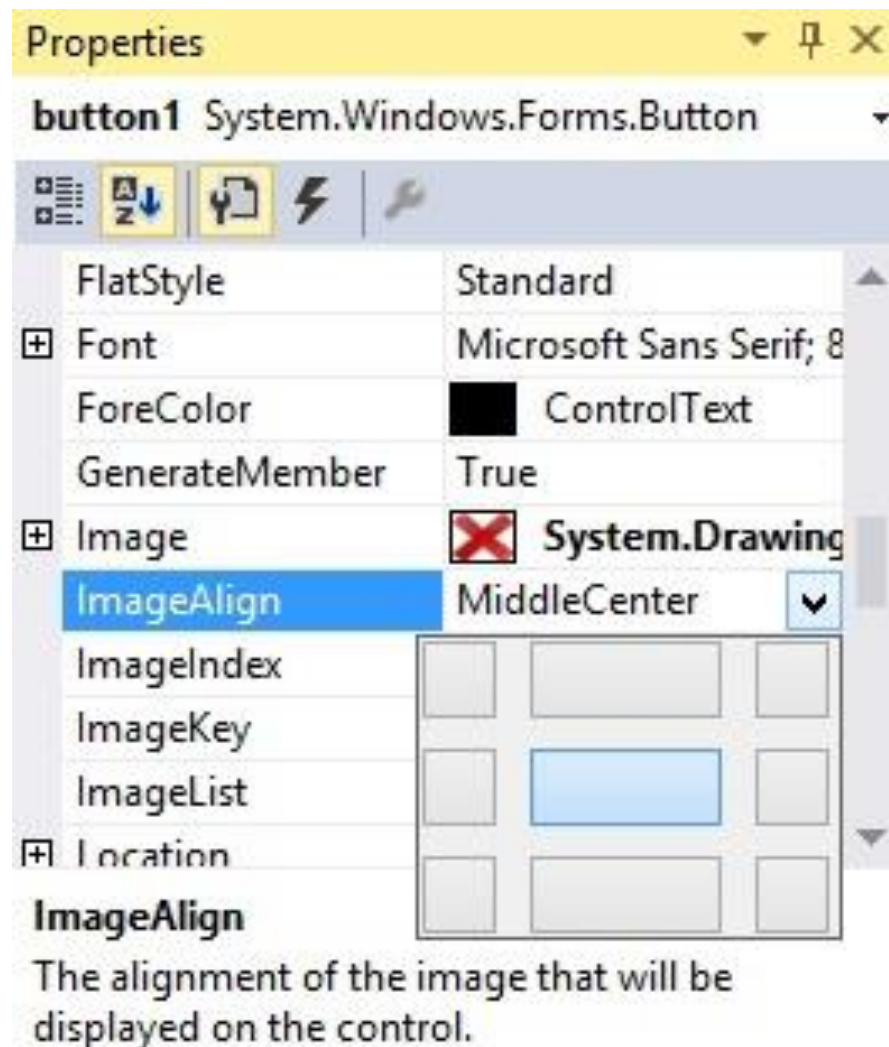
ImageBeforeText: изображение располагается перед текстом

TextBeforeImage: текст располагается перед изображением

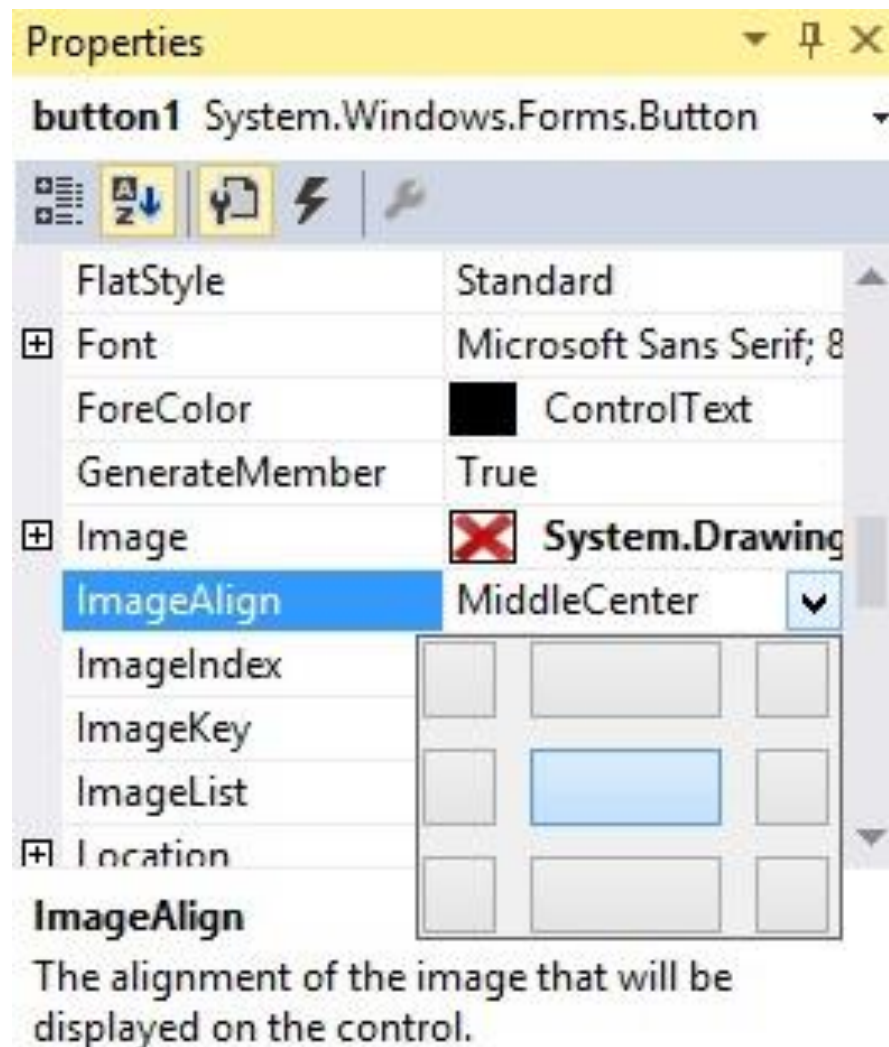
ИЗОБРАЖЕНИЕ НА КНОПКЕ



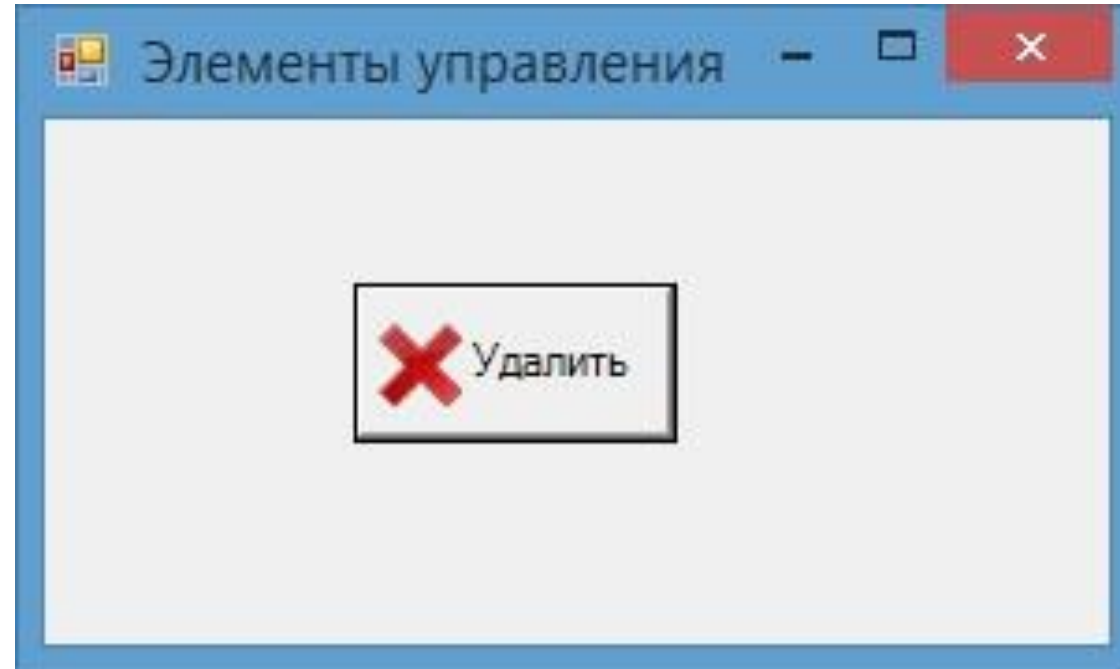
ИЗОБРАЖЕНИЕ НА КНОПКЕ



ИЗОБРАЖЕНИЕ НА КНОПКЕ



ИЗОБРАЖЕНИЕ НА КНОПКЕ



КЛАВИШИ БЫСТРОГО ДОСТУПА

**При нажатии на клавиатуре комбинации клавиш
Alt+некоторый символ, будет вызываться
определенная кнопка.**

КНОПКИ ПО УМОЛЧАНИЮ

Так, свойство формы **AcceptButton** позволяет назначать кнопку по умолчанию, которая будет срабатывать по нажатию на клавишу **Enter**.

Аналогично работает свойство формы **CancelButton**, которое назначает кнопку отмены. Назначив такую кнопку, мы можем вызвать ее нажатие, нажав на клавишу **Esc**.