**Таблиця Специфікація методів**

|  |  |
| --- | --- |
| Назва методу | Опис методу |
| private void textBox\_KeyPress(object sender, KeyPressEventArgs e) | Перевіряє введені символи на наявність літер та символів ',' та '-'. Не дозволяє використовувати літери, а символи ',' і '-' не більше одного на всі дані, причому '-' може бути лише один. ( ',' може бути і на початку, адже ',6' С# вважає за '0,6') |
| private void radioButton\_CheckedChanged(object sender, EventArgs e) | Перевіряє обраний користувачем розмір матриці та виводить його на екран |
| private void button1\_Click(object sender, EventArgs e) | Вирішує вписану користувачем матрицю 2х3 обраним раніше методом (перевірка методу рішення відбувається всередині даного методу), після прорахунку робить доступною кнопку збереження файлу (button4) і виводить рішення на екран |
| private void button2\_Click(object sender, EventArgs e) | Вирішує вписану користувачем матрицю 3х4 обраним раніше методом (перевірка методу рішення відбувається всередині даного методу), після прорахунку робить доступною кнопку збереження файлу (button4) і виводить рішення на екран |
| private void button3\_Click(object sender, EventArgs e) | Вирішує вписану користувачем матрицю 4х5 обраним раніше методом (перевірка методу рішення відбувається всередині даного методу), після прорахунку робить доступною кнопку збереження файлу (button4) і виводить рішення на екран |
| private void button4\_Click(object sender, EventArgs e) | Зберігає файл формату .txt у задану користувачем директорію |
| private void textBox\_TextChanged(object sender, EventArgs e) | Перевіряє введене число на діапазон від -10000 до 10000, причому текстове поле заздалегідь має ліміт у 8 символів, оскільки можна нескінченно довго заповнювати число з плаваючою точкою |