

## **Einstieg in C# mit Visual Studio 2022, von Thomas Theis**

### **Anleitung zur Nutzung der Download-Materialien**

Bearbeiten Sie zunächst Abschnitt 1.5, in dem die Erstellung eines neuen Projekts ausführlich beschrieben wird. Nachfolgend wird am Beispiel der Übung »UName« aus Abschnitt 1.5.11 erläutert, wie Sie anschließend den Code eines Projekts aus den Download-Materialien nutzen können.

Legen Sie ein neues Projekt mit dem Namen »UName« an. Fügen Sie diejenigen Steuerelemente ein, die im erläuternden Text beschrieben sind und in der Abbildung 1.17 gezeigt werden. Dabei handelt es sich immer um Steuerelemente, zu denen der Vorgang des Einfügens zuvor bereits beschrieben wurde. Benennen Sie die Steuerelemente wie angegeben.

Erstellen Sie die beiden Ereignismethoden zu den beiden Buttons, und zwar mithilfe eines Doppelklicks auf den jeweiligen Button.

Öffnen Sie die Datei »Form1.cs« aus dem Verzeichnis »UName« aus den Download-Materialien mithilfe eines einfachen Texteditors, zum Beispiel mit der Editor-App von Windows. Sie finden die App nach Eingabe des Begriffs »Editor« im Windows-Suchfenster.

Kopieren Sie die reinen Codezeilen der beiden Ereignismethoden aus der Datei »Form1.cs« und fügen Sie sie in die zugehörigen Ereignismethoden Ihres Projekts ein, und zwar zwischen den geschweiften Klammern. Im vorliegenden Fall handelt es sich nur um jeweils eine Zeile, und zwar:

```
LblMeinName.Text = "Claus Clever";
```

beziehungsweise:

```
Close();
```

Starten Sie das Projekt »UName«. Bedienen Sie die beiden Buttons zur Anzeige des Textes beziehungsweise zum Beenden des Projekts.