**Kostra programu pro příklad OOP**

Kreslení obrazců a manipulace s nimi, vlastnosti a metody pro manipulaci jako vlastní třída.

using System.Drawing; musím dopsat!!!!!!!!!!

class Jménovlastnítřídy

{

//deklarace proměnných a metod objektu

//obsah vyplývá z parametrů kreslícího příkazu!

public proměnné pro souřadnice, velikost;

public Brush/Pen stetec/pero;

//metoda pro manipulaci s objektem, bez parametrů nebo s parametrem

public void Jménometody(*případně parametry*)

{

zvětšit/zmenšit/posunout

}

//případně třída pro potomka

class Potomek: Jménovlastnítřídy

{

dtto

}

Hlavní program:

public partial class Form1 : Form

{

// instance tříd, členské proměnné dané třídy, případně další proměnné

Jménovlastnítřídy instance= new Jménovlastnítřídy();;

public Form1()

{

InitializeComponent();

}

private void Form1\_Load(object sender, EventArgs e)

{

vytváření instance vlastní třídy může být i zde

//instance = new Jménovlastnítřídy();

// definujeme výchozí hodnoty - pozice, velikost, barva

instance.vlastnost = ....

instance.stetec = Brushes.BlueViolet;

private void Form1\_Paint(object sender, PaintEventArgs e)

{

//kreslení obrazců s využitím instance – př. instance = levy

kp.FillRectangle(levy.stetec, levy.xlh, levy.ylh, levy.velikost, levy.velikost);

// pokud bychom nekreslili do formuláře ale do panelu, bude to panel\_Paint

}

//ovládání přes tlačítko

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

//volání metod pro manipulaci s objektem

instance.Jmenometody( případně argumenty);

//překreslení

Refresh(); !!!!!!!!!

}

Nebo:

//ovládání přes klávesy

private void Form1\_KeyDown(object sender, KeyEventArgs e)

{

//test na stisk kláves a volání metody

if (e.KeyCode == Keys.*klávesa*)

//volání metody

instance.Jmenometody( případně argumenty);

Refresh(); !!!!!!!!!

}