**Grafikus felületű asztali alkalmazások készítése C# nyelven**

Ismertesse a grafikus felhasználói felület tervezésének alapvető szempontjait, a megvalósító technológiák jellemzőit, az ablakok és dialógus ablakok létrehozásának módját a C# környezetben (Windows Froms, WPF)!

Ismertesse a legfontosabb vezérlők (címke, beviteli mező, lista, legördülő lista, parancsgomb, opciógomb, kapcsolókeret) jellemzőit, metódusait és eseményeit!

Magyarázza el az esemény figyelésének és feldolgozásának folyamatát, az eseménykezelő feladatát!

* Ha egy új grafikus felületű alkalmazást szeretnénk írni, tudjuk használni a Visual Studio-t.
  + Miután megnyitottok a programot, kiválaszthatjuk, hogy milyen programot szeretnénk írni.
  + Kiválasztjuk a Windows Form-ot, elmentjük az általunk választott helyre.
  + Miután megnyílik a projektünk a Design rész fogad.
  + Találhatunk Properties és Toolbox ablakokat
    - **Toolbox:** Innen tudjuk kiválasztani a beviteli mezőket
    - **Properties:** A kiválasztott mezők tulajdonságait állíthatjuk.
  + A mezőket egérrel tudjuk mozgatni, átméretezni, a properties ablakon átnevezni és egyéb tulajdonságokat adhatunk nekik.
  + Ahhoz, hogy egy mezőt tudjunk programozni a design nézetben kétszer kell kattintanunk rá.
    - Ezután feljön a programozási felület.
* **Ismertesse a legfontosabb vezérlőket:**
  + **ListBox**: Egy listát lehet megjeleníteni. Akkor használjuk, ha rövid a lista és csak néhány, egyszerre megjelenítendő választási lehetőséget kínálunk fel.
  + **Button:** Nyomógomb egy űrlapon. A legjellemzőbb esemény rajta a egérkattintás a gombon.
  + **Label:** Ezt rövidebb szövegek megjelenítésére használjuk Minden objektumnak léteznek az alábbi tulajdonságai:
    - Name: Az objektum azonosítója a programon belül (mint egy változó neve).
    - Text: Minden olyan objektumnak, amelynél értelmezhető, létezik ez a tulajdonsága. Az objektumra kiírható / kiírandó szöveg. • Font: Minden olyan objektum, amelyen értelmezhető a szöveg kiírása ezt a tulajdonságot lehet állítani, sőt a program futása közben is módosítható.
    - Size: a grafikus objektum mérete
  + **Calendar:** Itt a beviteli mező a dátum.
  + **TextBox:** Alapértelmezett beviteli felület, csak stringeket tudunk bevinni
  + **RadioButton:** Köralakú gombok, csak egyet lehet kiválasztani egyszerre.
  + **ComboBox:** Listát tudunk megjeleníteni.
* **Magyarázza el az esemény figyelésének és feldolgozásának folyamatát, az eseménykezelő feladatát!**
  + A program futtatásakor figyelhetjük annak memóriaigényét és processzorkihasználtságát