

# **1. Tworzymy nowy projekt Solution -> Add -> New Project -> Windows Forms App Network**

2. Name : Lab08-07 i zapisujemy
3. Zmieniamy we właściwościach nazwę formy na TextFileReader.
4. Przeciągamy na płótno obiekt panel
5. Zmieniamy jego nazwę na pGlowny
6. Ustawiamy właściwość Dock dla Panelu na Top.
7. Umieszczamy obiekt TextBox na płótnie formy.
8. Zmieniamy jego nazwę na tbNotepad.
9. Ustawiamy jego właściwość dock na client.
10. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na btnNowy.
11. Zmieniamy właściwość Dock na Left.
12. Zmieniamy właściwość Text na Nowy.

## **Przycisk Nowy**

13. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.
14. W zdarzeniu czyścimy obiekt tbNotePad `tbNotepad.Clear();`

## **Przycisk Otwórz plik**

15. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na btnOtworzPlik.
16. Zmieniamy właściwość Dock na Left.
17. Zmieniamy właściwość Text na Otwórz Plik.
18. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.
19. Tworzymy obiekt `OpenFileDialog opdText = new OpenFileDialog();`
20. Ustawiamy właściwość Filter aby widoczne były tylko pliki teksto `opdText.Filter = ("Pliki tekstowe|*.txt");`
21. Wywołujemy metodę Showdialog dla obiektu opdText i sprawdzamy czy zwróciła wartość DialogResult.OK  
  
`if (opdText.ShowDialog() == DialogResult.OK)`
22. Tworzymy obiekt StreamReader w klauzuli using `(StreamReader sr = new StreamReader(opdText.FileName));`
23. Dodajemy using do przestrzeni nazw System.IO `using System.IO;`
24. Wczytujemy plik do obiektu tbNotePad za pomocą metody `tbNotePad.Text = sr.ReadToEnd();`

25. Otwieramy notatnik i przygotowujemy testowy plik. \*.txt

26. Zapisujemy plik z notatnika.

27. Kompilujemy naszą aplikację i uruchamiamy

28. Wczytujemy nasz utworzony w notatniku plik.

#### **Przycisk Zapisz plik.**

29. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na btnZapiszPlik.

30. Zmieniamy właściwość Dock na Left.

31. Zmieniamy właściwość Text na Zapisz Plik.

32. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.

34. Tworzymy obiekt `SaveFileDialog sdText = new SaveFileDialog();`

35. Ustawiamy właściwość Filter aby widoczne były tylko pliki tekstowe `sdText.Filter = ("Plik tekstowy|*.txt");`

36. Wywołujemy metodę `ShowDialog` dla obiektu `sd` i sprawdzamy czy zwróciła wartość `DialogResult.OK`

```
if (sdText.ShowDialog() == DialogResult.OK)
```

37. Tworzymy obiekt `StreamWriter` w klauzuli `using` `using (StreamWriter outputFile = new StreamWriter(sd.FileName));`

38. Zapisujemy plik z obiektu `tbNotePad` za pomocą metody `Write` - `outputFile.Write(tbNotePad.Text);`

39. Kompilujemy naszą aplikację i uruchamiamy

40. Wczytujemy nasz utworzony w notatniku plik.

41. Nanosimy zmiany.

42. Zapisujemy plik poprzez naciśnięcie przycisku Zapisz Plik.

#### **Przycisk zaznacz tekst.**

43. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na btnZaznacz.

44. Zmieniamy właściwość Dock na Left.

45. Zmieniamy właściwość Text na Zaznacz tekst.

46. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.

47. W zdarzeniu zaznaczamy cały tekst w obiekcie `tbNotepad` `tbNotepad.SelectAll();`

#### **Przycisk Odznacz tekst.**

48. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na `btnOdznacz`.

49. Zmieniamy właściwość Dock na Left.

50. Zmieniamy właściwość Text na Odznacz.

51. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.

52. W zdarzeniu odznaczamy cały tekst w obiekcie `tbNotepad` `tbNotepad.SelectedText = "";`

#### **Przycisk Wytnij**

53. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na `btnWytnij`.

54. Zmieniamy właściwość Dock na Left.

55. Zmieniamy właściwość Text na Wytnij.

56. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.

57. W zdarzeniu wycinamy zaznaczony tekst w obiekcie `tbNotepad` `tbNotepad.Cut();`

#### **Przycisk Kopiuj**

58. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na `btnKopiuj`.

59. Zmieniamy właściwość Dock na Left.

60. Zmieniamy właściwość Text na Kopiuj.

61. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.

62. W zdarzeniu kopiuje zaznaczony tekst w obiekcie `tbNotepad` `tbNotepad.Copy();`

#### **Przycisk Wklej**

63. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na `btnWklej`.

64. Zmieniamy właściwość Dock na Left.

65. Zmieniamy właściwość Text na Wklej.

66. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.

67. W zdarzeniu kopiuje zaznaczony tekst w obiekcie `tbNotepad` `tbNotepad.Copy();`

## Przycisk Wyjście

68. Umieszczamy na Panelu przycisk Zmieniamy jego nazwę na btnWyjście.

69. Zmieniamy właściwość Dock na Left.

70. Zmieniamy właściwość Text na Wyjście.

71. Klikając dwukrotnie na przycisk zdefiniujemy zdarzenie onClick.

72. W zdarzeniu wywołujemy metodę Close();

## Klawisze skrótu

68. Dla TextFileReader ustawiamy wartość właściwości keypreview na True

69. Definiujemy zdarzenie KeyDown dla formy

```
private void TextFileReader_KeyDown(object sender, KeyEventArgs e)
```

70. Wewnątrz zdarzenia definiujemy instrukcje warunkowe

71. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+N wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnNowy

```
if ((e.Control) && (e.KeyCode == Keys.N))  
    btnNowy.PerformClick();
```

72. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+O wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnOtworzPlik.

73. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+S wywołujemy zdarzenie dla przycisku na btnZapiszPlik.

74. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+A wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnZaznacz.

75. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+Z wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnOdznacz.

76. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+X wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnWytnij.

77. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+C wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnKopiuj.

78. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Ctrl+V wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnWklej.

79. Jeśli został wduszony skrót klawiszowy Alt+F4 wywołujemy zdarzenie dla przycisku btnWyjście.