**25 ТЕХНОЛОГИЯ WINDOWS PRESENTATION FOUNDATION**

Задание 1. Примеры создания WPF приложения. Переделать задание 1 таким образом, чтобы главная форма приняла следующий вид и все элементы выполняли необходимые действия.

Листинг программы:

public MainWindow(){

InitializeComponent();

buttonRun.Click += ButtonRun\_Click;

buttonAbout.Click += ButtonAbout\_Click;}

private void ButtonRun\_Click(object sender, RoutedEventArgs e){

string hello = "HELLO";

string input = string.Empty;

if (string.IsNullOrEmpty(textBoxEnterName.Text) || string.IsNullOrWhiteSpace(textBoxEnterName.Text))

{

input = "WORLD!";

}

else

{

input = textBoxEnterName.Text;

}

textBlockHello.Text = $"{hello} {input}";

}

private void ButtonAbout\_Click(object sender, RoutedEventArgs e)

{

string info = $"О программе {this.Title}";

AboutAp aboutAp = new AboutAp(info);

aboutAp.ShowDialog();

}

private void buttonClose\_Click(object sender, RoutedEventArgs e)

{

this.Close();

}

Таблица 25.1 – Входные и выходные данные

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| Привет мир | Hello, Привет мир |

Анализ результатов:

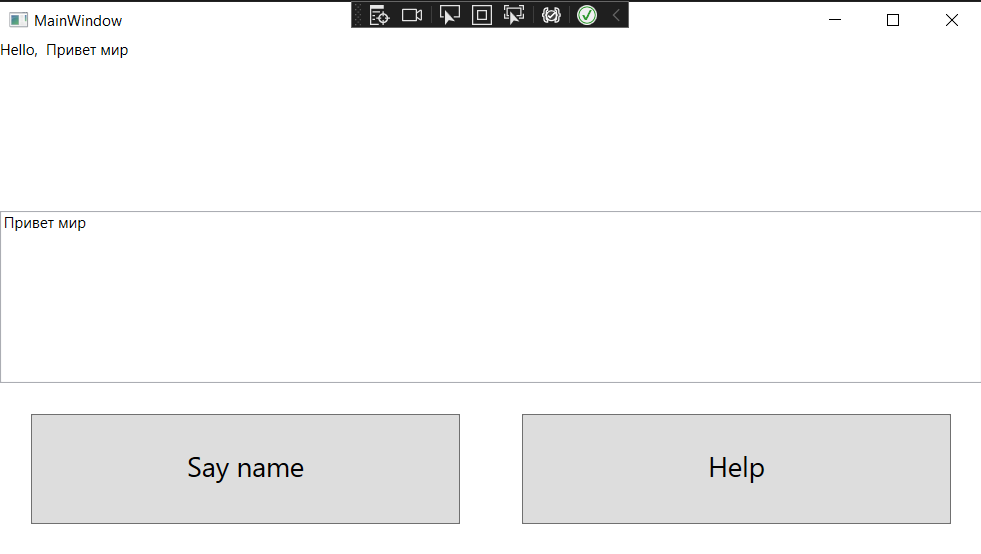


Рисунок 25.1 – результат работы программы

Источник: собственная разработка

Задание 2. Написать программу с кнопкой. При наведении курсора на элемент управления он должен создавать новую кнопку, а при клике удалять себя.

Листинг программы:

public partial class MainWindow : Window

{

public MainWindow()

{

InitializeComponent();

Button1.MouseEnter += Button\_MouseEnter;

}

private void Button\_MouseEnter(object sender, MouseEventArgs e)

{

Random random = new Random();

int y = random.Next(10, 300);

int x = random.Next(10, 300);

}

private void Button1\_Click(object sender, RoutedEventArgs e){ }

Таблица 25.2 – Входные и выходные данные

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| Представлены на рисунке 25.2 | |

Анализ результатов:



Рисунок 25.2 – результат работы программы

Источник: собственная разработка