

Proiect 1

Controale

Unitatea de bază a unei interfețe Windows o reprezintă un control. Acesta poate fi „găzduit” de un container ce poate fi un formular sau un alt control.

Un control este o instanță a unei clase derivate din `System.Windows.Forms` și este reponsabil cu desenarea unei părți din container. Visual Studio .NET vine cu o serie de controale standard, disponibile în Toolbox. Aceste controale pot fi grupate astfel:

Controale de acțiune (de exemplu **button**) care, atunci când sunt acționate, se poate executa o prelucrare. De exemplu, cel mai important eveniment pentru **Button** este **Click** (desemnând acțiunea click stânga pe buton).



În exemplul **PV1** se adaugă pe formular două butoane și o casetă text. Apăsarea primului buton va determina afișarea textului din TextBox într-un MessageBox iar apăsarea celui de-al doilea buton va închide aplicația. După adăugarea celor două butoane și a casetei text a fost schimbat textul afișat pe cele două butoane au fost scrise funcțiile de tratare a evenimentului **Click** pentru cele două butoane:

```
private void button1_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    MessageBox.Show(textBox1.Text);
}
private void button2_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    Form1.ActiveForm.Dispose();
}
```