

Proiect 2

Controale valoare (label, textbox, picturebox) care arată utilizatorului o informație (text, imagine).

Label este folosit pentru plasarea de text pe un formular. Textul afișat este conținut în proprietatea Text și este aliniat conform proprietății TextAlign.

TextBox - permite utilizatorului să introducă un text. Prevede, prin intermediul ContextMenu-ului asociat, un set de funcționalități de bază, ca de exemplu (Cut, Copy, Paste, Delete, SelectAll).

PictureBox permite afișarea unei imagini.

Exemplul PV2 afișează un grup alcătuit din 3 butoane, etichetate A,B respectiv C având inițial culoarea roșie. Apăsarea unui buton determină schimbarea culorii acestuia în galben. La o nouă apăsare butonul revine la culoare inițială. Acționarea butonului "Starea butoanelor" determină afișarea într-o casetă text a etichetelor butoanelor galbene. Caseta text devine vizibilă atunci când apăsăm prima oară acest buton. Culoarea butonului mare (verde/portocaliu) se schimbă atunci când mouse-ul este poziționat pe buton.

După adăugarea butoanelor și a casetei text pe formular, stabilim evenimentele care determină schimbarea culoriilor și completarea casetei text.



```

private void button1_Click(object sender, System.EventArgs e)
{if (button1.BackColor== Color.IndianRed) button1.BackColor=Color.Yellow;
else button1.BackColor= Color.IndianRed;}
private void button4_MouseEnter(object sender, System.EventArgs e)
{button4.BackColor=Color.YellowGreen;button4.Text="Butoane apasate";}
private void button4_MouseLeave(object sender, System.EventArgs e)
{textBox1.Visible=false;button4.Text="Starea butoanelor";
button4.BackColor=Color.Orange;}
private void button4_Click(object sender, System.EventArgs e)
{textBox1.Visible=true;textBox1.Text="";
if( button1.BackColor==Color.Yellow)textBox1.Text=textBox1.Text+'A';
if( button2.BackColor==Color.Yellow)textBox1.Text=textBox1.Text+'B';
if( button3.BackColor==Color.Yellow)textBox1.Text=textBox1.Text+'C';
}

```

Exercițiu

Modificați aplicația precedentă astfel încât să avem un singur eveniment button_Click, diferențierea fiind făcută de parametrul sender.

Exercițiu (Password) Adăugați pe un formular o casetă text în care să introduceți un șir de caractere și apoi verificați dacă acesta coincide cu o parolă dată. Textul introdus în casetă nu este vizibil (fiecare caracter este înlocuit cu*). Rezultatul va fi afișat într-un MessageBox.