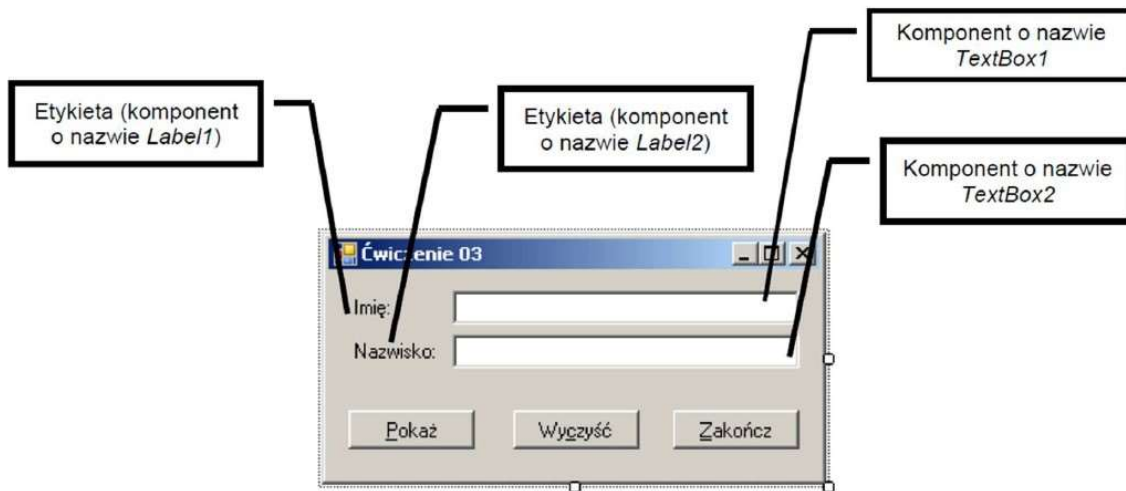


Programowanie Zawansowane 2

Lab 2 – Wstęp do WinForms

1. Stwórz aplikację, która wygląda tak jak na zdjęciu poniżej:



Uzupełnij kod do programu w taki sposób, aby po kliknięciu na komponencie (przycisku) Wyczyść znaki wprowadzone w polach tekstowych były usuwane.

Uzupełnij kod do programu w taki sposób, aby po kliknięciu na komponencie (przycisku) Zakończ program kończył swoje działanie.

Uzupełnij kod obsługi zdarzenia kliknięcia na komponencie (przycisku) Pokaż tak aby w aplikacji wyświetlana był tekst zawierający imię (pisane dużymi literami) następnie myślnik a dopiero potem nazwisko (tutaj tylko pierwsza litera duża, reszta małymi literami)

2. Zaimplementuj aplikację do obliczania miejsc zerowych równania kwadratowego. Warstwa prezentacyjna niech wygląda jak poniżej:

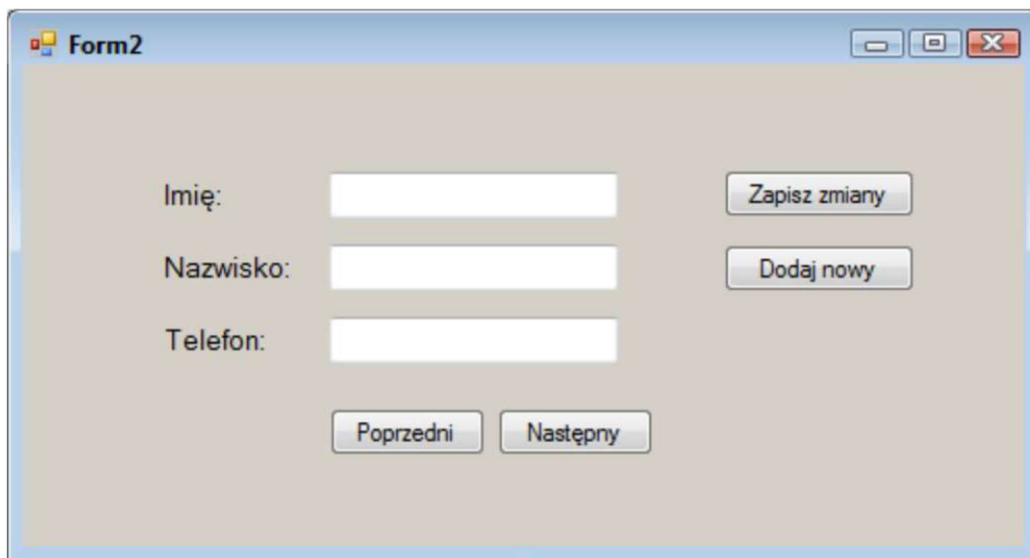


3. Zaprojektuj aplikację, która pozwala na dodawanie do komponentu typu ListBox nowej pozycji reprezentującej imię. Imię wprowadzamy za pomocą komponentu TextBox. Niech aplikacja zawiera również komponent typu CheckBox oraz Button. Scenariusz użycia jest następujący: jeśli komponent typu CheckBox jest zaznaczony to po wprowadzeniu imienia (do pola TextBox) i naciśnięciu przycisku imię dodaje się do Kolekcji znajdującej się z ListBox. Odznaczenie pola CheckBox powoduje przejście do trybu Usuwanie. W tym scenariuszu podane w polu tekstowym imię traktowane jest jako wzorzec tekstu do usunięcia z ListBox. Usuwane są (po naciśnięciu przycisku Button) wszystkie imiona zgodne z podanym wzorcem.

4. Napisać aplikację służącą do przechowywania informacji adresowej, np. imię, nazwisko, numer telefonu.

Stworzyć tablice do przechowywania takich kontaktów i zainicjować ją kilkoma wymyślonymi wpisami.

Stworzyć formularz jak poniżej:



Tak stworzony formularz powinien pozwalać na:

- Przechodzenie między istniejącymi kontaktami w przód i w tył. Program powinien zabezpieczać przed próbą odczytu poza początkiem lub końcem listy.
- Dodawanie nowego kontaktu (przycisk Dodaj)
- Zapisanie zmian wprowadzonych do wybranego kontaktu (przycisk Zapisz).

5. Stwórz aplikację, która wyświetla komunikaty związane z detekcją zdarzeń pojawiających się z aplikacji. Przykładowo naciśnięcie klawisza 'A' powinno skutkować wysiedleniem

odpowiedniego komunikatu „ Nacisnąłeś literkę ‘A’ . Aplikacja powinna wykrywać współnaciśnięcie np. CTRL, SHIFT i podobnych klawiszy funkcyjnych.

W przypadku obsługi myszki np. zmiany położenia powinien się wyświetlić komunikat „ przesunąłeś myszka z pozycji a,b na pozycje x,y gdzie a,b,x,y to wartości współrzędnych (początkowych i końcowych). Podobnie z naciśnięciem myszki itp. Obsłuż również inne zdarzenia np. zmiana rozmiaru aplikacji itp.