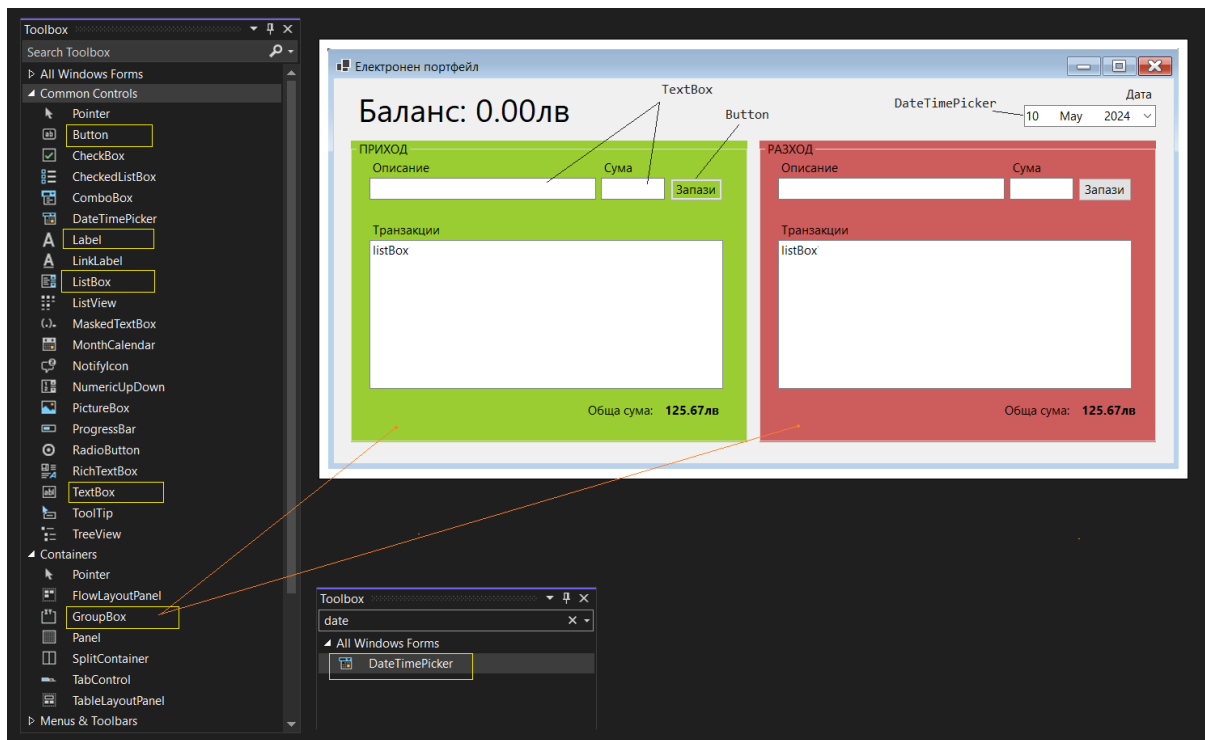


Практически проект

Електронен портфейл

Създайте Windows Forms приложение , което позволява на потребителя да въвежда своите финансови транзакции – приходи и разходи. Данните да се записват във файл за съхранение и анализ. Приложението да позволява визуализация на общия приход и разход (за определен период).

Примерено изображение на проекта



Етапи при изграждането на приложението.

I. Създаване на Windows Forms приложение във Visual Studio

В Visual Studio създайте проект с име {My-First-Name}-E-Wallet(например: Ivan-E-Wallet).

II. Създаване на графичния интерфейс

- Променете заглавието на формата с нов текст: **Електронен портфейл**

Използвайки панела с контроли на Visual Studio добавете и подредете нужните интерфейс елементи във формата на приложението. Например:

- Добавете **label** за баланс със текст: **Баланс: 0.00лв**
 - Font Size: 24pt
- Добавете **GroupBox** от категория *Containers* на панела с контроли и му задайте текст **ПРИХОД**
- В контейнера за приходи добавете и останалите контроли:
 - **Label** с текст **Описание** и **label** с текст **Сума**
 - **Button** с текст **Запази**

- *Label* с текст **Транзакции**
- *ListBox*
- *Label* с текст **Обща сума:** и *label* с текст **125.67лв** с удебелен шрифт

*Подредете и подравнете контролите в контейнера **Приход** по начина показан в примерното изображение на приложението.*

- За да създадем секцията за **Разходи**:
 - Маркирайте с помощта на мишката **ComboBox Приход**, след което го копирайте и поставете.
 - Изгърпайте копието и го позиционирайте в дясно от секцията **Приход**
 - Променете характеристиките в копието така, че те да отговарят на секция **Разход**

Накрая да добавим и контролата за **дата**

- *Label* с текст **Дата**
- Намерете контролата **DateTimePicker**, като напишете в търсачката на панела с инструменти **date** и го добавете към формата на приложението

III. Именуване елементите(контролите) на графичния интерфейс

За именуване на контролите ще използваме Унгарската нотация, според която името на променливата има префикс с името на контролата последвано от описателно име присъщо за контролата. **Всяка дума с изключение на първата започва с главна буква.** Например контролата `TextBox` използвана за въвеждане на името на ученик би могла да има име:

`textBoxName`, или `textBoxStudentName`, или `textBoxFullName` и т.н.

Контрола **TextBox**

Т.к. в приложението има две секции (за приходи и разходи), чиито контроли са сходни, бихме могли да разграничим имената им като добавим и името на секцията към която принадлежат. Например бутона „Запази“ би могъл да се казва

`buttonProfitSave` за приходите и `buttonExpenseSave` за разходите.

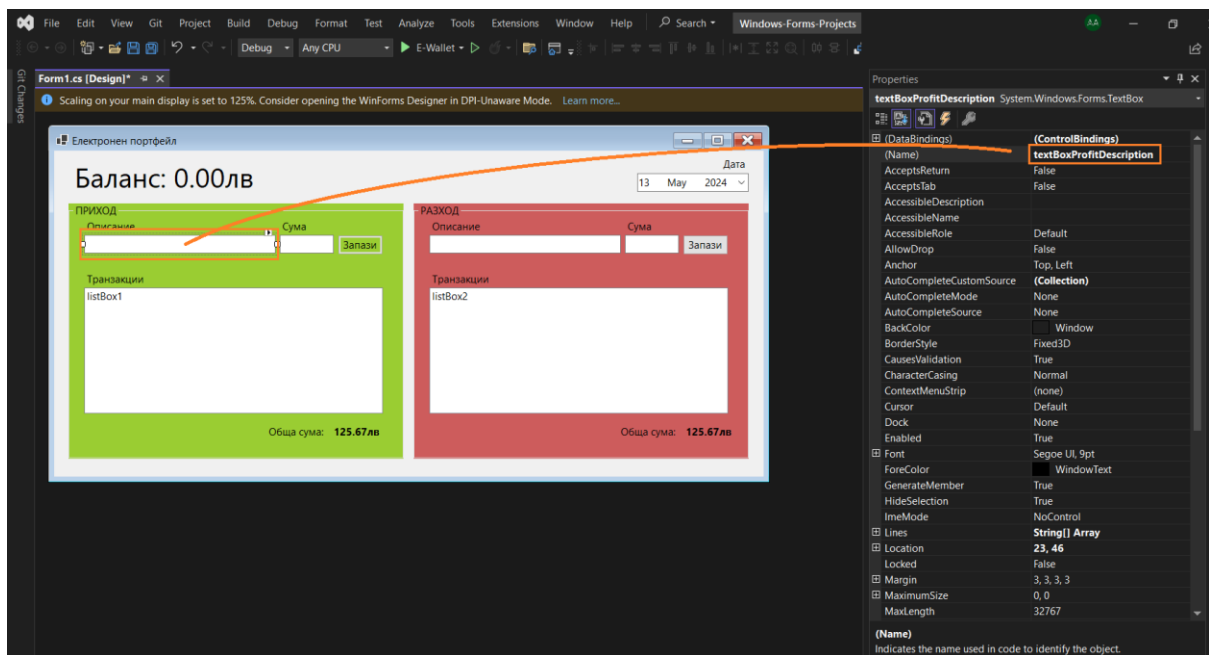
секция **Profit(Приход)**

секция **Expense(Разход)**

Контрола **Button**

Използвайки описаната по-горе конвенция за именуване задайте подходящи имена на контролите.

Забележка: Част от контролите, предимно етикети(labels), които се използват за визуализиране на текстово съдържание, могат да бъдат пропуснати при именуване, защото те няма да бъдат извиквани никъде от кода на приложението.



IV. Създаване на методи - обработчици на събития

Ред е да създадем код, който да се изпълни, когато бутонът „Запази“ бъде кликнат (отнася се и за двата бутона). За целта е необходимо да маркираме дадения бутон с мишката и от панела с неговите характеристики (**Properties**) да включим бутона отговарящ за събитията (**Event**), да изберем събитието **Click** и да му дадем име – това ще бъде обработчика на събитието, който ще се извика, когато бутонът бъде натиснат с мишката. Дайте описателни имена на обработчиците, като се ръководите от примера.

