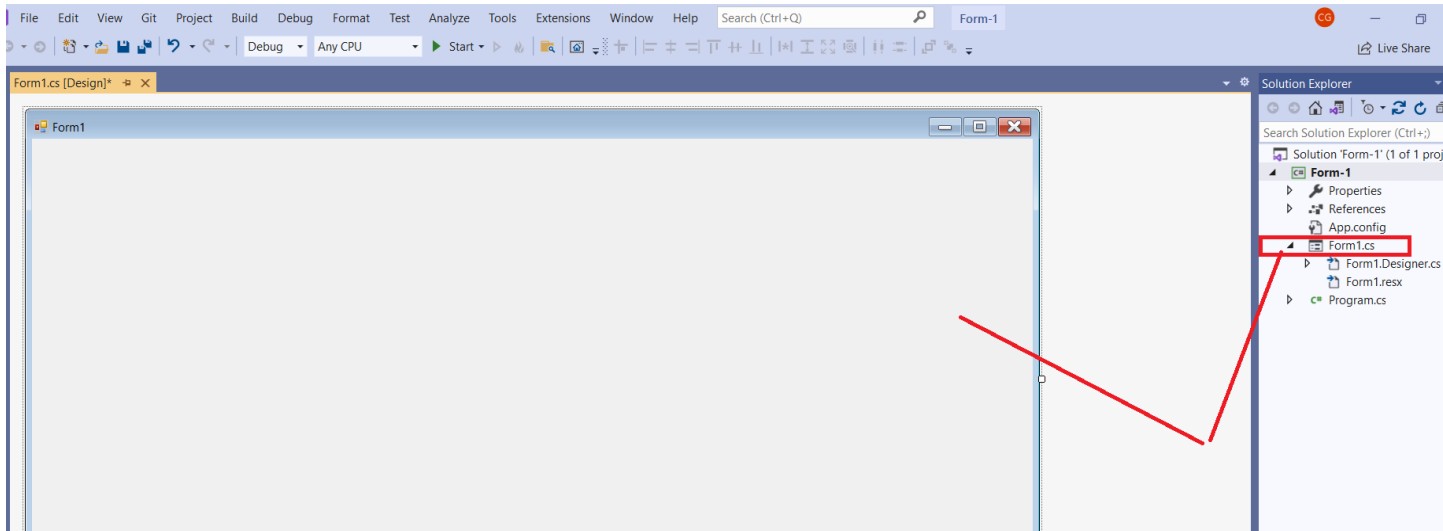


APLICAȚIA 4. FORMULARE (FORMS)

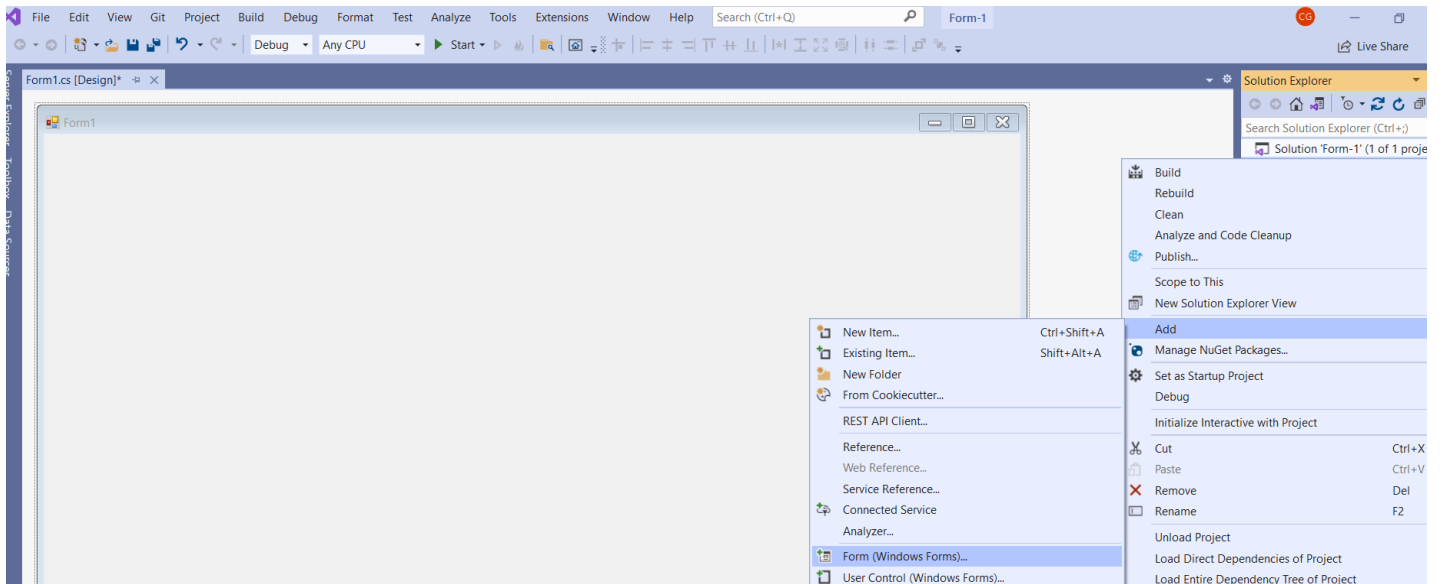
Aplicația 1 Adăugarea formularelor în faza de proiectare a interfeței (și a obiectelor pe suprafața acestora)

PROIECTAREA INTERFEȚEI

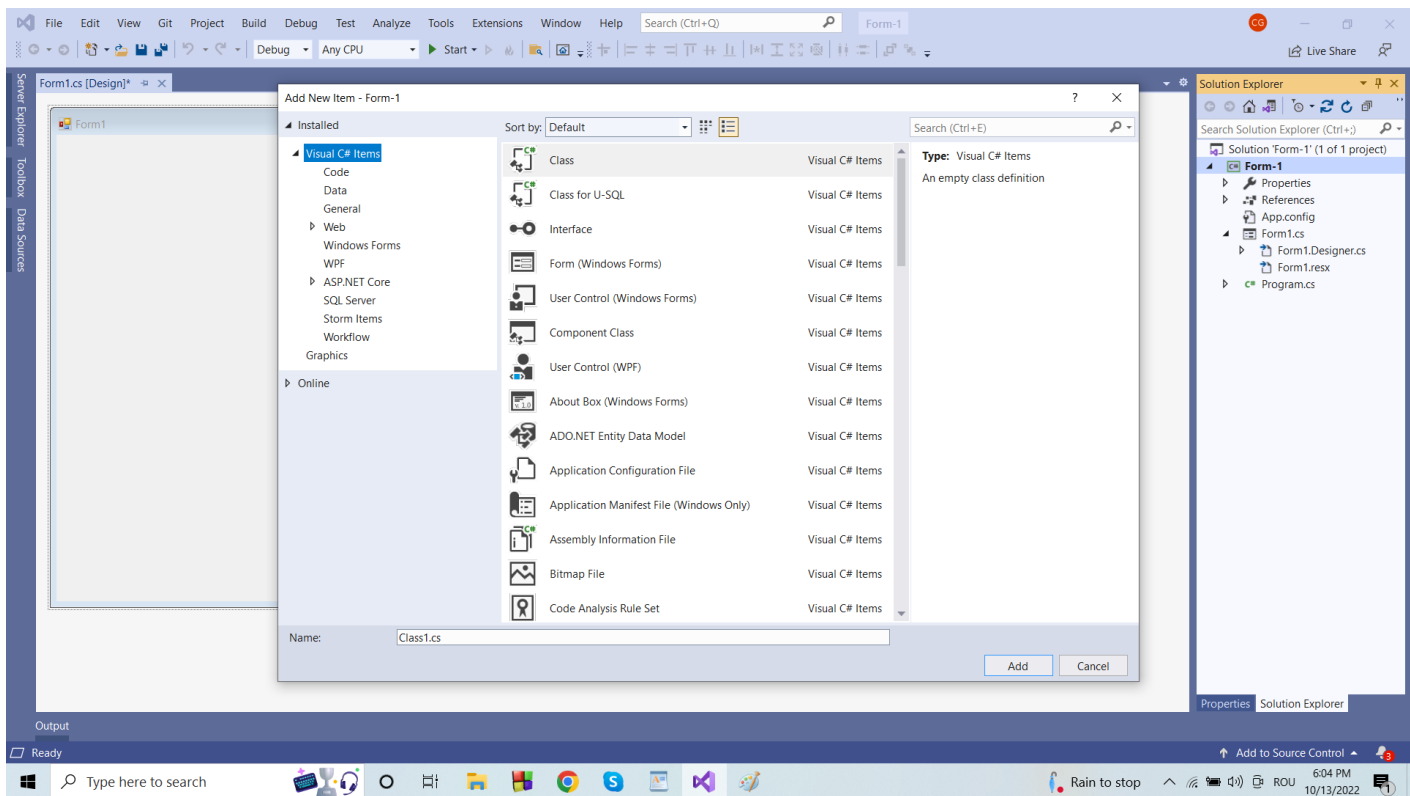
În mod predefinit, când se crează un nou proiect se asociază un singur formular denumit Form1:



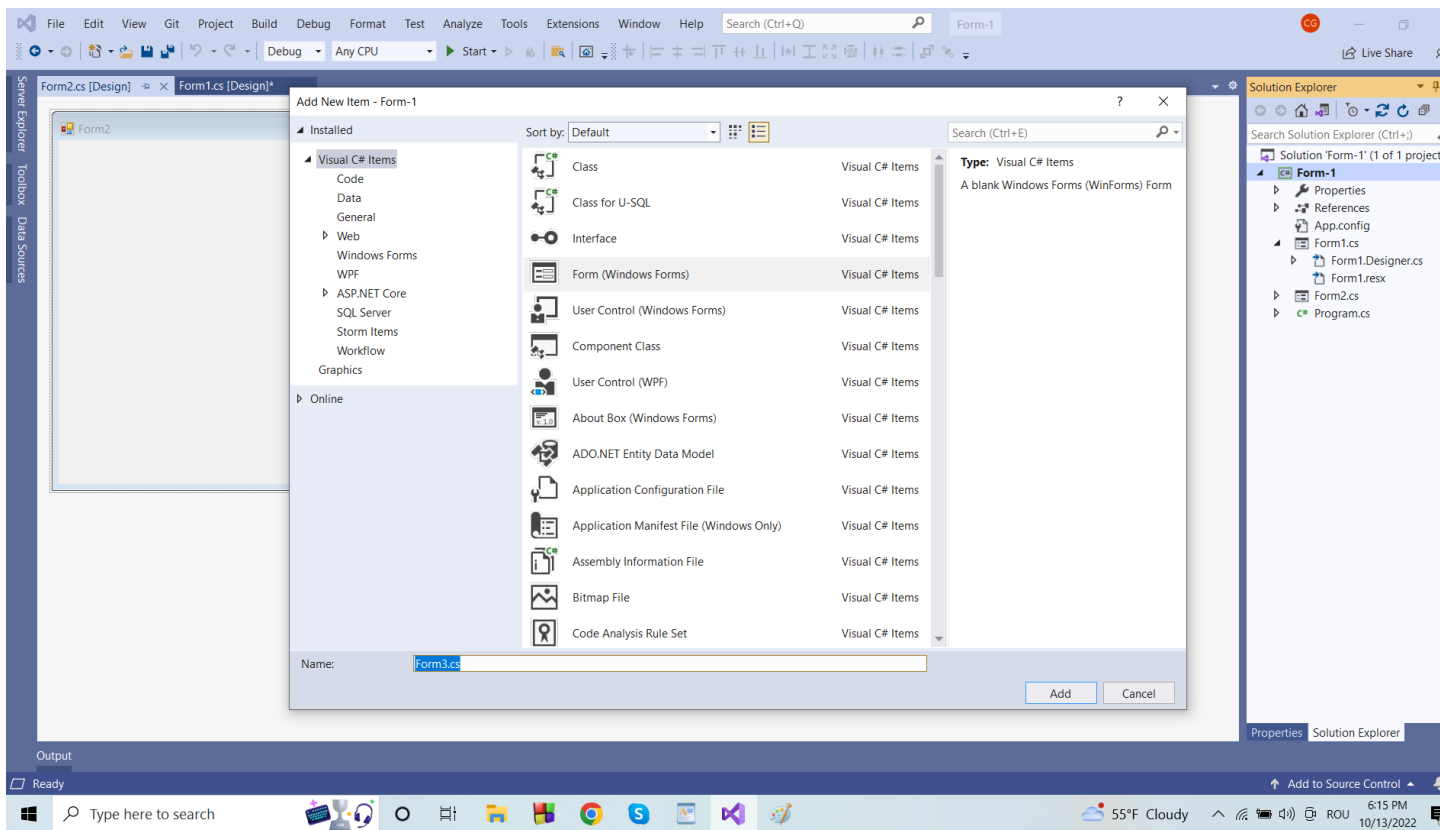
Adăugarea unor noi formulare sau orice alt Control sau fișier de tip imagine sau text la proiect se poate face prin click dreapta pe numele proiectului -Add New Form (pentru adăugarea unui nou formular)

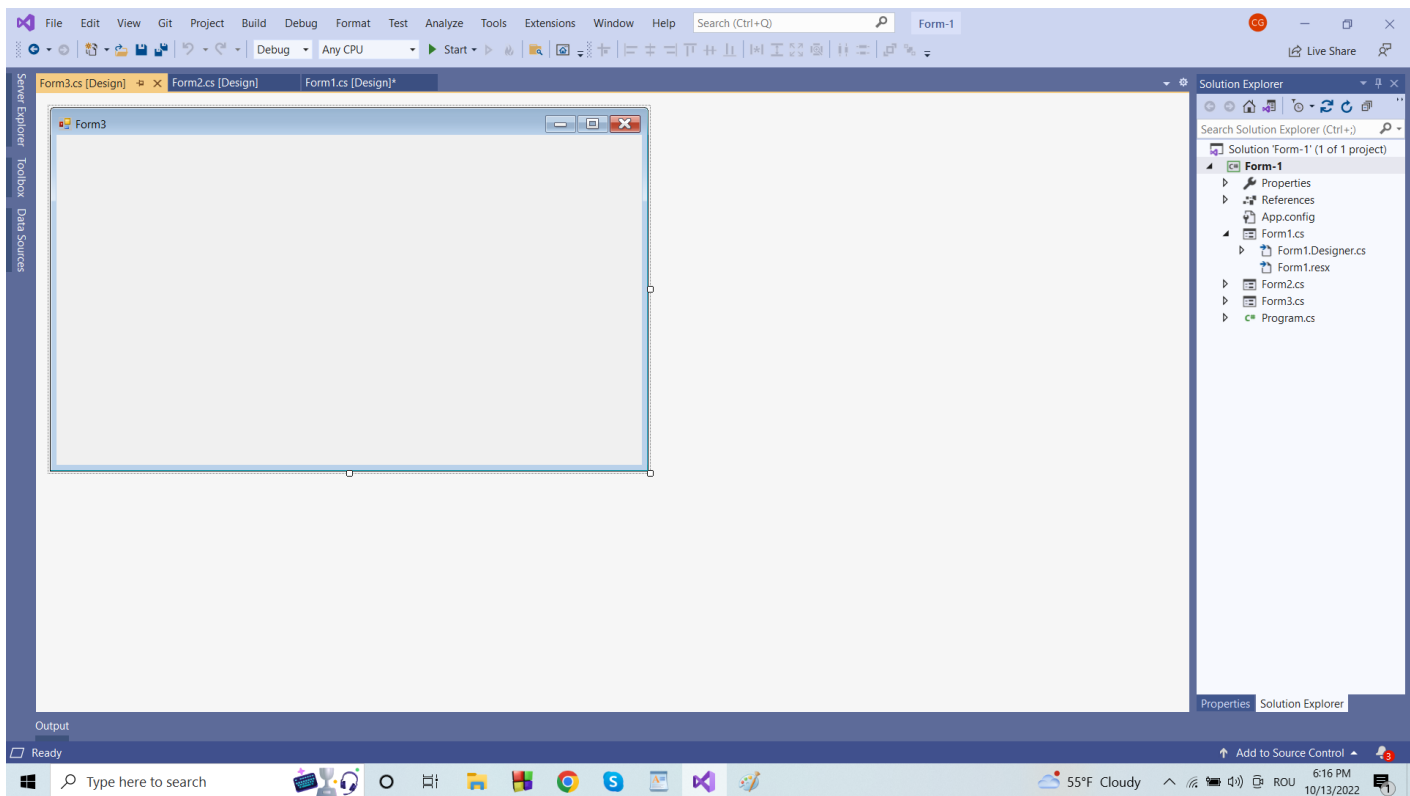


Sau Add-New Item sau Existing Item (pentru creare formulare, clase, imagini, fișiere de tip text, Controale, etc...), după cum se vede în figura de mai jos:

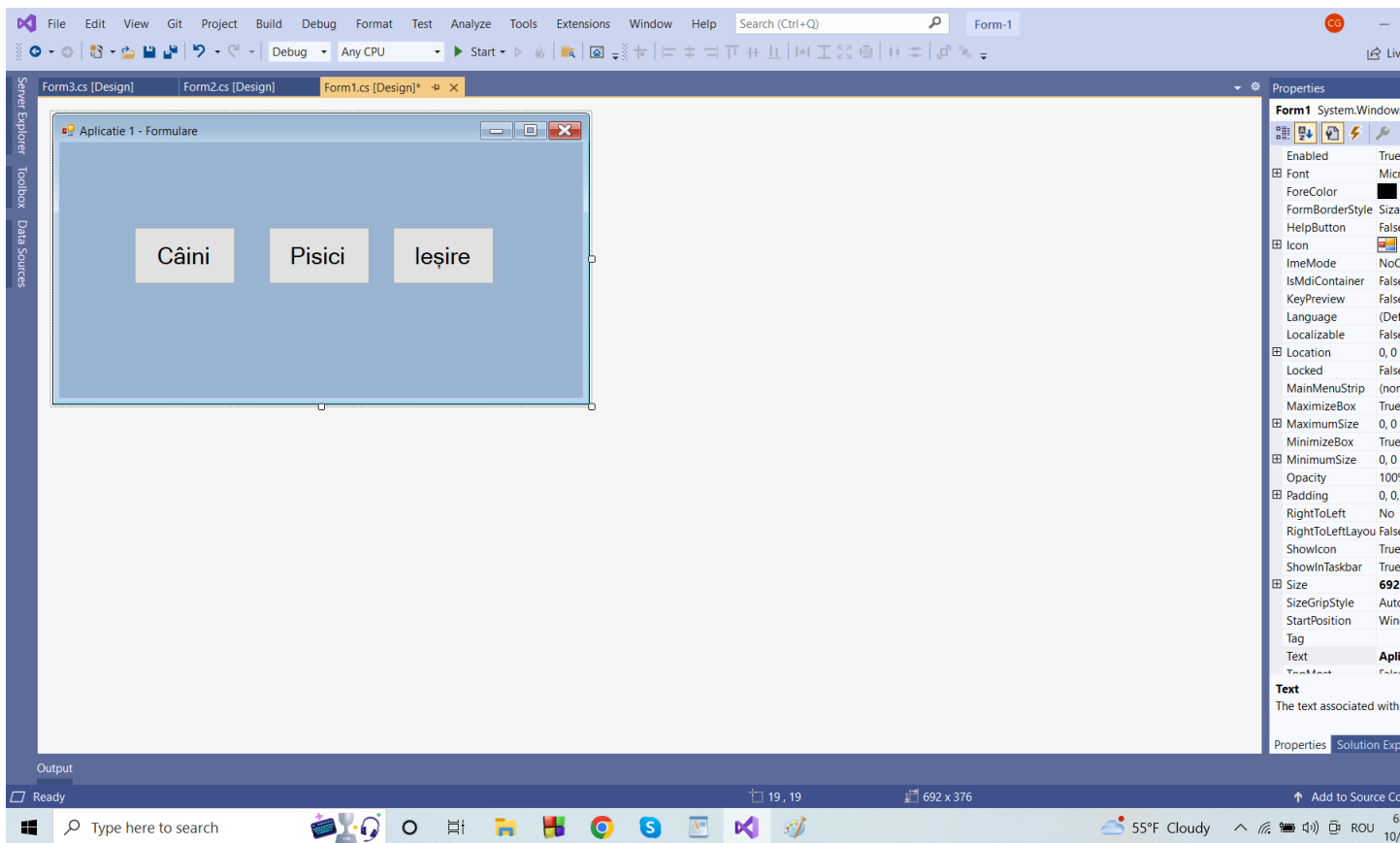


Vom adăuga două formulare Form2 și Form3:



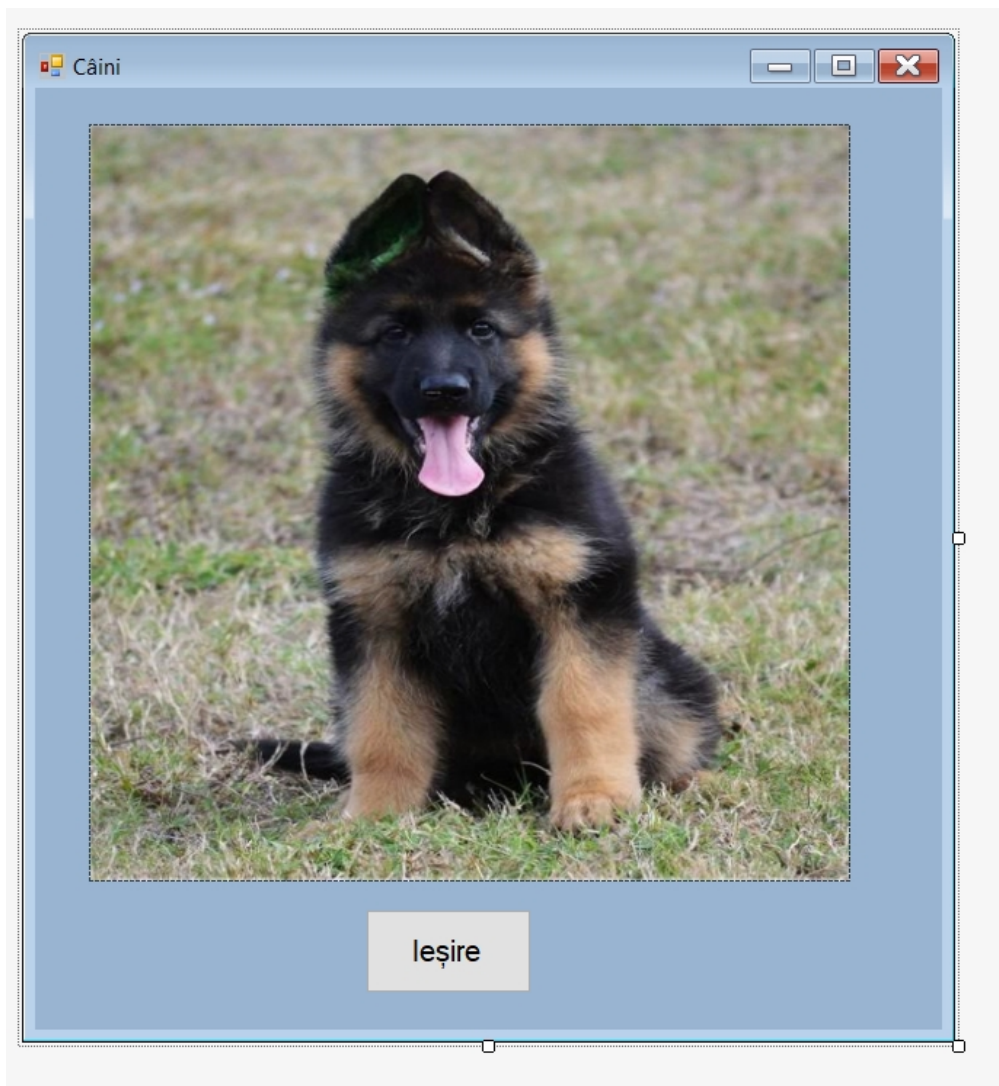


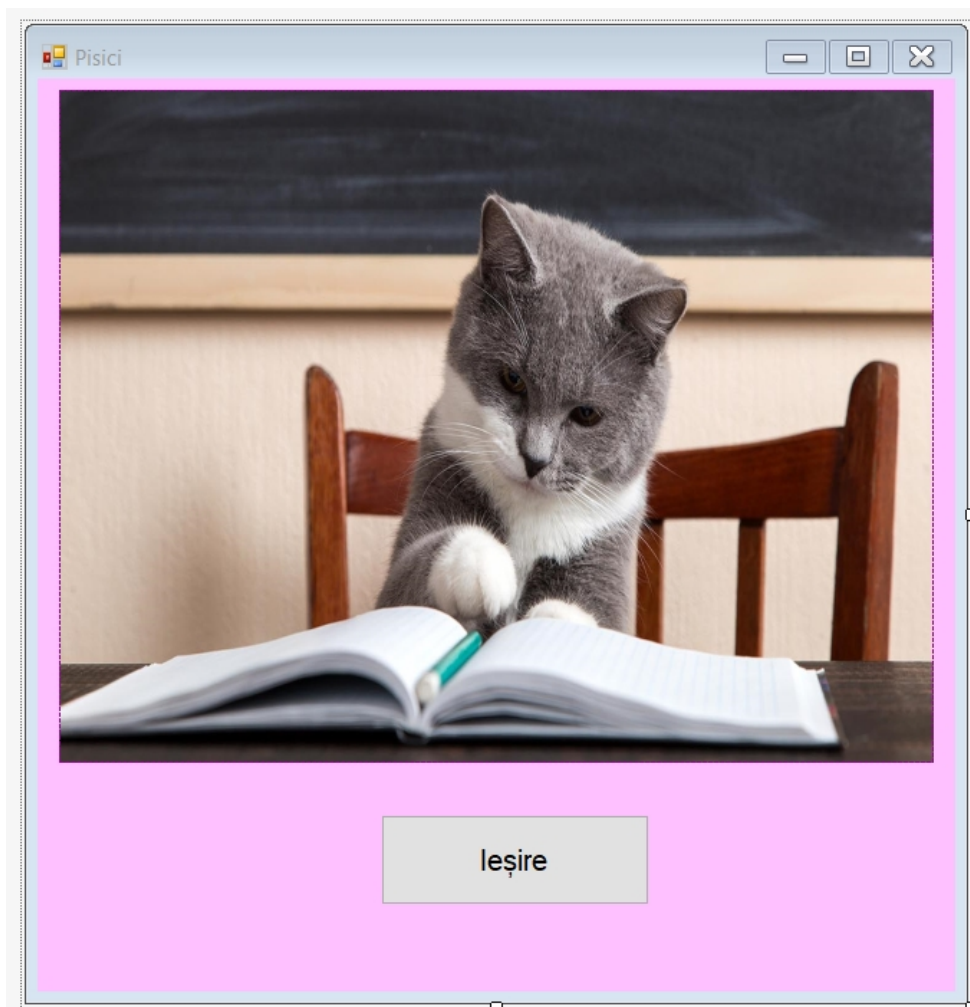
Disponem pe suprafața primului formular Form1, 3 butoane ca și în figura de mai jos:



La apăsarea butonului Câini, respectiv Pisici se va deschide formularul Form2, respectiv Form3 fiecare având un PictureBox cu o imagine cu un câine, respectiv pisică și un buton Ieșire pentru revenirea la formularul principal Form1.

Construim interfața pentru cele două formulare(Atenție!! cele două imagini le salvați în folder-ul cu proiectul în bin\debug):





FUNCȚIONALITATEA APLICAȚIEI (ADĂUGAREA CODULUI)

Revenim la Form1 și executăm dublu-click pe butoanele Pisici, Caini și Ieșire pentru a adăuga cod în evenimentele Click asociate acestor trei butoane

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Form2 f2 = new Form2();//crearea unui formular de tipul Form2 - instanțiat
    f2.Show();//vizualizarea formularului
    this.Hide();//ascundere formular
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Form3 f3 = new Form3();//crearea unui formular de tipul Form2 - instanțiat
    f3.Show();//vizualizarea formularului 3
    this.Hide();//ascundere formular Form1
}
```

```
private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Application.Exit();
}
```

Pentru Form2:

1 reference

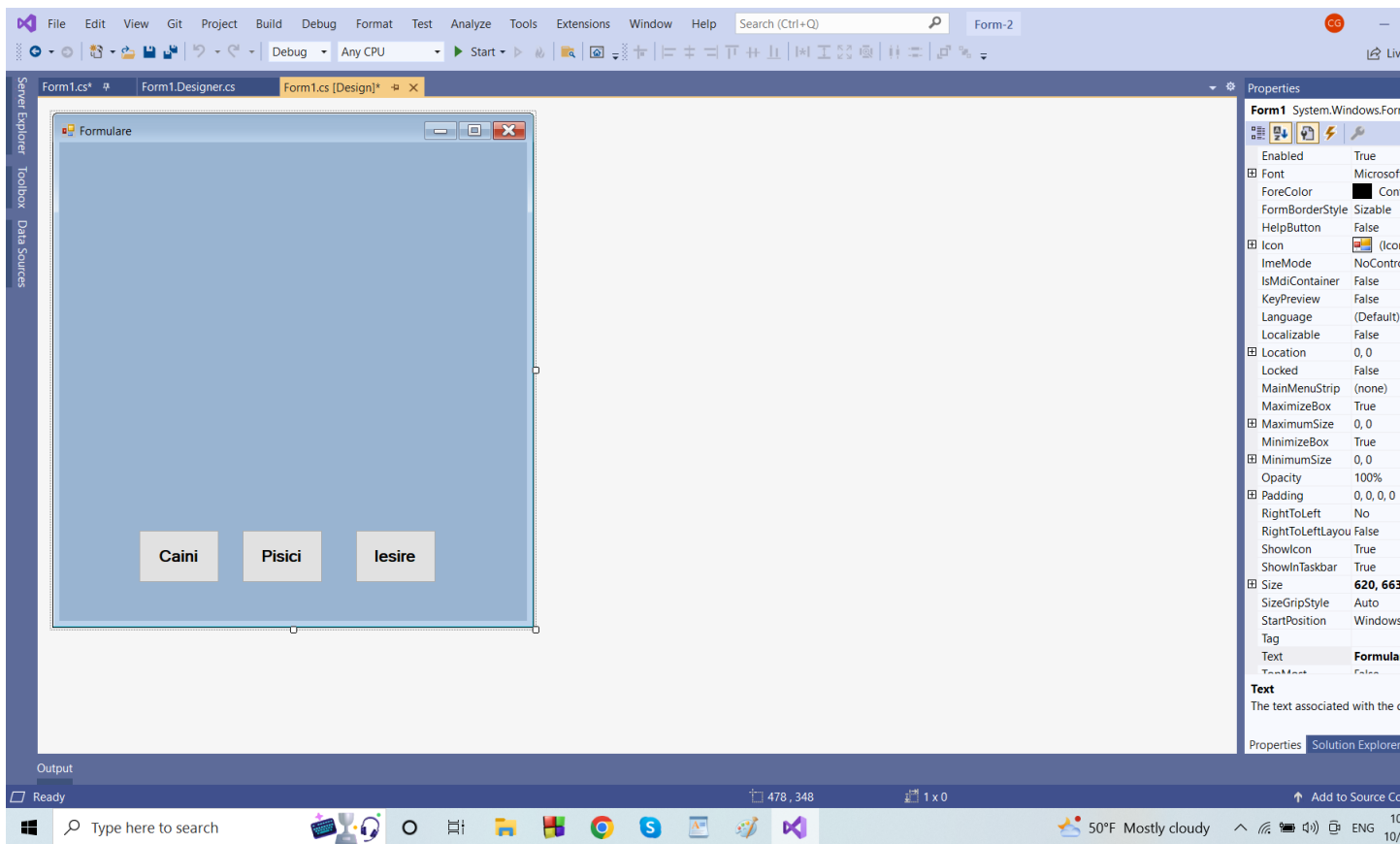
```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Form1 f1=new Form1();//crearea unui formular de tipul Form1 denumit f1
    f1.Show();//vizualizare
    this.Close();//inchiderea formularului Form2
}
```

Pentru Form3:

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Form1 f1 = new Form1();//crearea unui formular de tipul Form1 denumit f1
    f1.Show();//vizualizare
    this.Close();//inchiderea formularului Form3
}
```

Aplicația 2 Adăugarea formularelor în faza de rulare a programelor (și a obiectelor pe suprafața acestora)- aceeași aplicație ca și cea anterioară, dar o altă rezolvare, abordare

crearea formularului Form1 si dispunerea pe suprafata formularului a 3 butoane:



declararea unor variabile globale de tip form1:

```
namespace Form_2
{
    6 references
    public partial class Form1 : Form
    {
        Form1 f2, f3;
        int opt = 0;
    }
}
```

scrierea codului pentru evenimentul click asociat celor 3 butoane:

1 reference

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    opt = 1; //butonul pentru afisarea formularului cu Caini
    creare_formular(f2);
}
```

2 references

```
public Form1()
{
    InitializeComponent();
}
```

1 reference

```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    opt = 2; //butonul pentru afisarea formularului cu Pisici
    creare_formular(f3);
}
```

functia creare formular apelata de la cele doua butoane cu optiunile 1 si 2:

