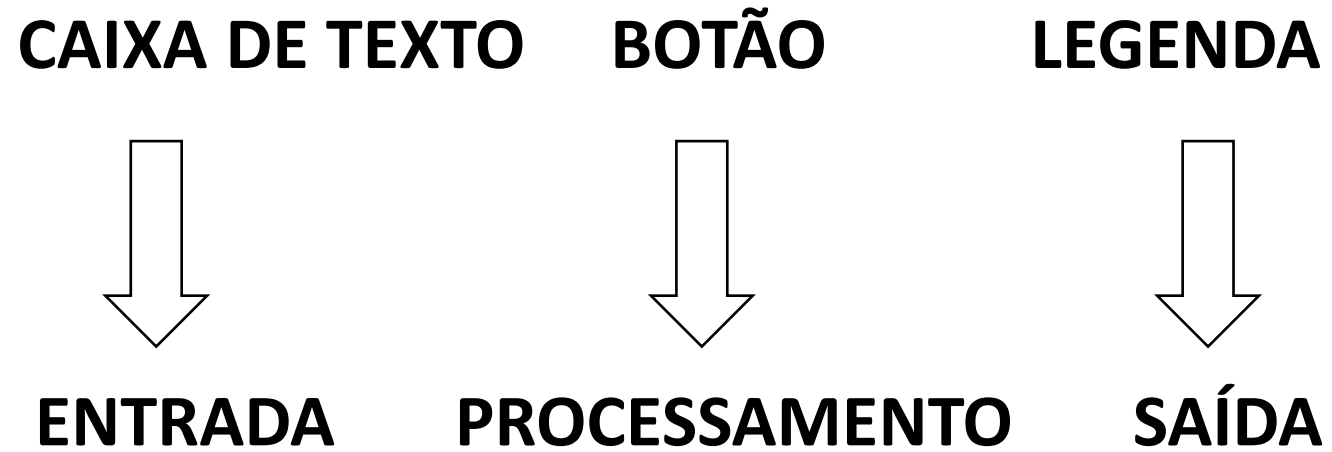


Interfaces gráficas em C#

Introdução

- A Interface Gráfica do Usuário, *Graphical User Interface* (GUI), permite a interação com dispositivos digitais por meio de elementos gráficos.
- Contendo janelas, menus, ícones, botões e links, é ela a GUI que possibilita que usuários visualizem e selecionem arquivos com facilidade.
- A GUI pode ser entendida simplesmente como a “tela” de um programa.

Elementos básicos da GUI



Elementos Básicos

- **Objetivo:** o que o programa vai fazer?
- **Design:** a partir do objetivo decidimos o que será necessário para o design;
- **Programação:** com o design pronto podemos criar os eventos!


Programação Orientada a Eventos (POE)


- É um paradigma onde a **execução do código está condicionada ao que acontece;**
- Ao invés de executar o programa do início ao fim, no POE, o fluxo é de execução é influenciado pelos eventos que ocorrem durante sua execução;
- Os eventos podem ser desencadeados por várias fontes, como: ações do usuário (exemplo: cliques em botões), temporizadores, respostas de rede e muito mais...

Como criar interfaces gráficas em C#

Criar um novo projeto

Modelos de projeto recentes

 Aplicativo do Console (.NET Framework)

 Aplicativo do Windows Forms

C#

C#

Pesquisar modelos (Alt+S)



Limpar tudo

C#

Windows

Área de Trabalho



Aplicativo do Windows Forms

Um modelo de projeto para criar um Aplicativo do WinForms (Windows Forms) do .NET.

C#

Windows

Área de Trabalho



Aplicativo do Windows Forms (.NET Framework)

Um projeto para criar um aplicativo com uma interface do usuário do Windows Forms (WinForms)

C#

Windows

Área de Trabalho



Aplicativo WPF

Um projeto para a criação de um aplicativo .NET WPF

C#

Windows

Área de Trabalho



Biblioteca de Classes WPF

Um projeto para a criação de uma biblioteca de classes voltada para um aplicativo .NET WPF

C#

Windows

Área de Trabalho

Biblioteca



Biblioteca de Controles de Usuário do WPF

Um projeto para criar uma biblioteca de controles de usuário para aplicativos .NET WPF

C#

Windows

Área de Trabalho

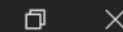
Biblioteca



Biblioteca de Controles Personalizados do WPF

Um projeto para a criação de uma biblioteca de controles personalizada para aplicativos .NET WPF

Próximo



Configurar seu novo projeto

Aplicativo do Windows Forms

C#

Windows

Área de Trabalho

Nome do projeto

WinFormsApp1

Local

D:\AULAS PRONTAS 2023\DS\programas

...

Solução

Criar nova solução

Nome da solução ⓘ

WinFormsApp1

☐ Colocar a solução e o projeto no mesmo diretório

Projeto será criado em "D:\AULAS PRONTAS 2023\DS\programas\WinFormsApp1\WinFormsApp1\"

Voltar

Próximo


Informações adicionais

Aplicativo do Windows Forms

C#

Windows

Área de Trabalho

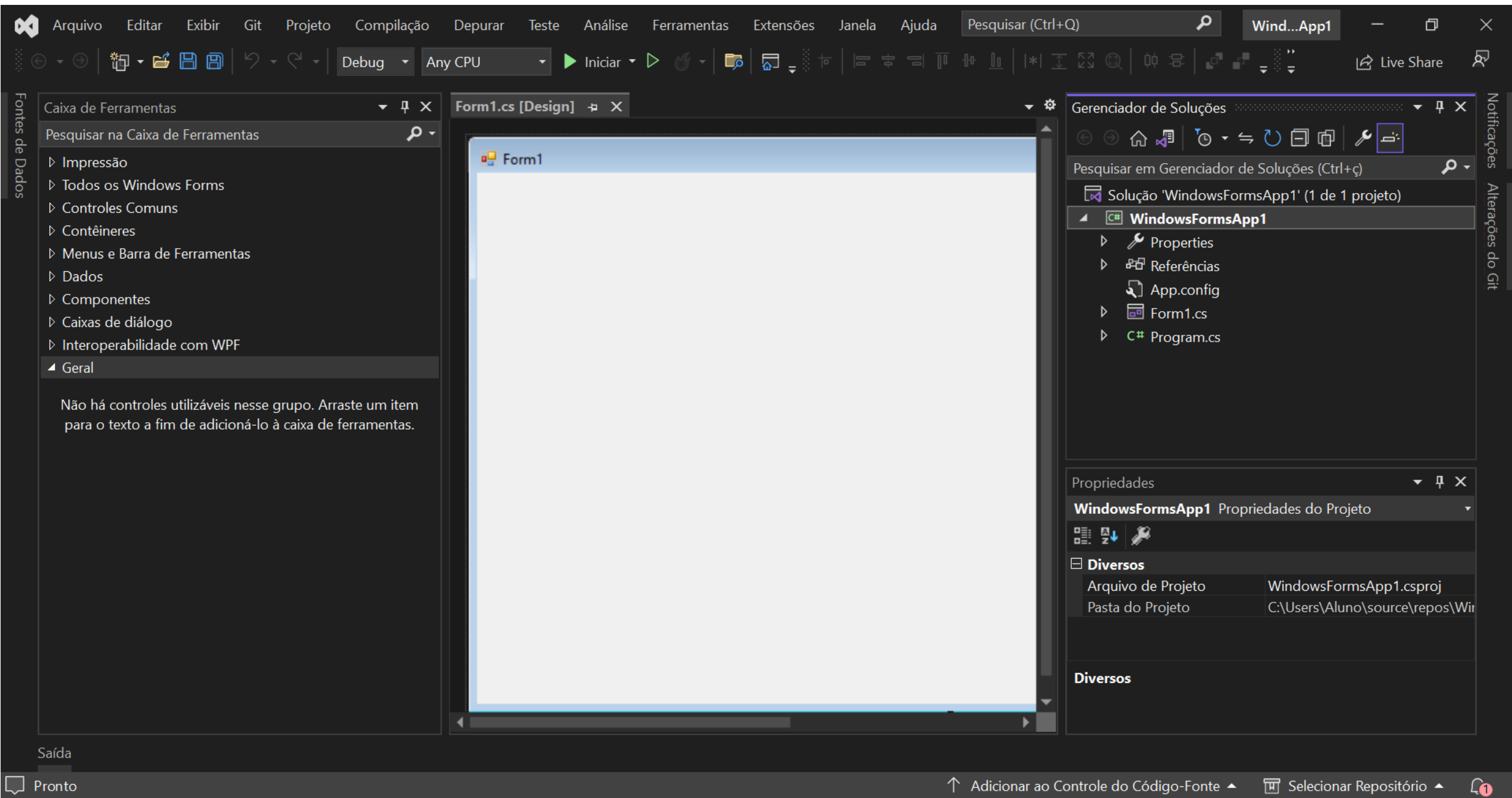
Estrutura 

.NET 6.0 (Suporte de Longo Prazo)

Voltar

Criar





Como configurar o ambiente do Visual Studio

Configurando o ambiente

- Agora precisamos configurar o ambiente em que vamos trabalhar, vamos precisar de **caixa de ferramentas, gerenciador de soluções e propriedades;**

Configuração do ambiente

- **Mudar para mode dark (modo escuro)**
- Ferramentas / Opções / Geral / Tema da cor
- Tools / Options / General / Color Theme
- **Nomes em inglês das guias:**
 - Properties: propriedades
 - ToolBox: caixa de ferramentas
 - Solution Explorer: gerenciador de soluções

Caixa de ferramentas

- Para acrescentar a caixa de ferramentas é preciso ir na guia exibir e escolher caixa de ferramentas, a caixa de ferramentas vai aparecer a sua esquerda e lá contem os elementos de design para criar o seu software.

Gerenciador de soluções

- Para acrescentar o gerenciador de soluções é preciso ir na guia exibir e escolher gerenciador de soluções, vai aparecer a sua direita;

Propriedades

- Para acrescentar as propriedades é preciso ir na guia exibir e escolher janela de propriedades, vai aparecer a sua direita;