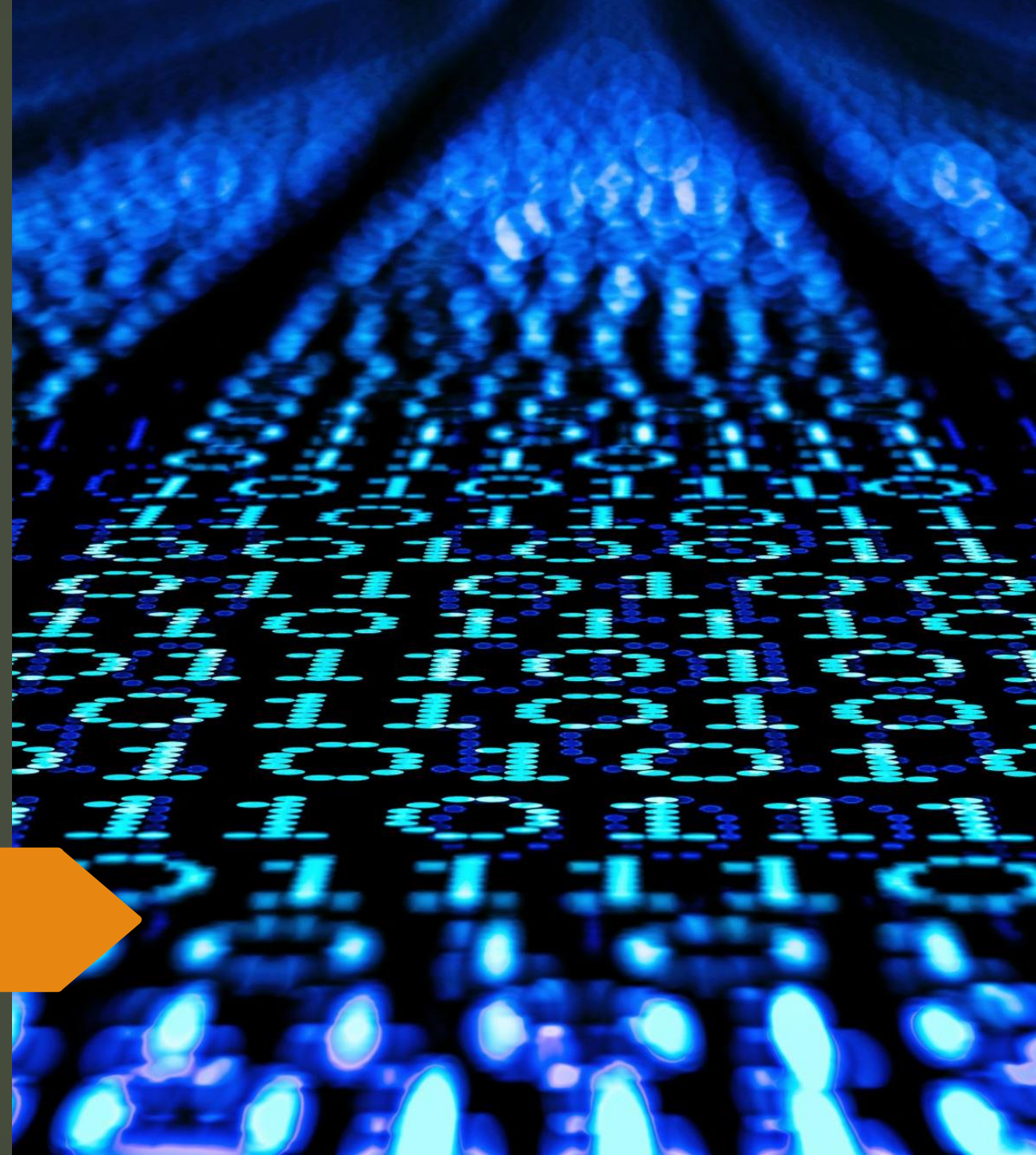


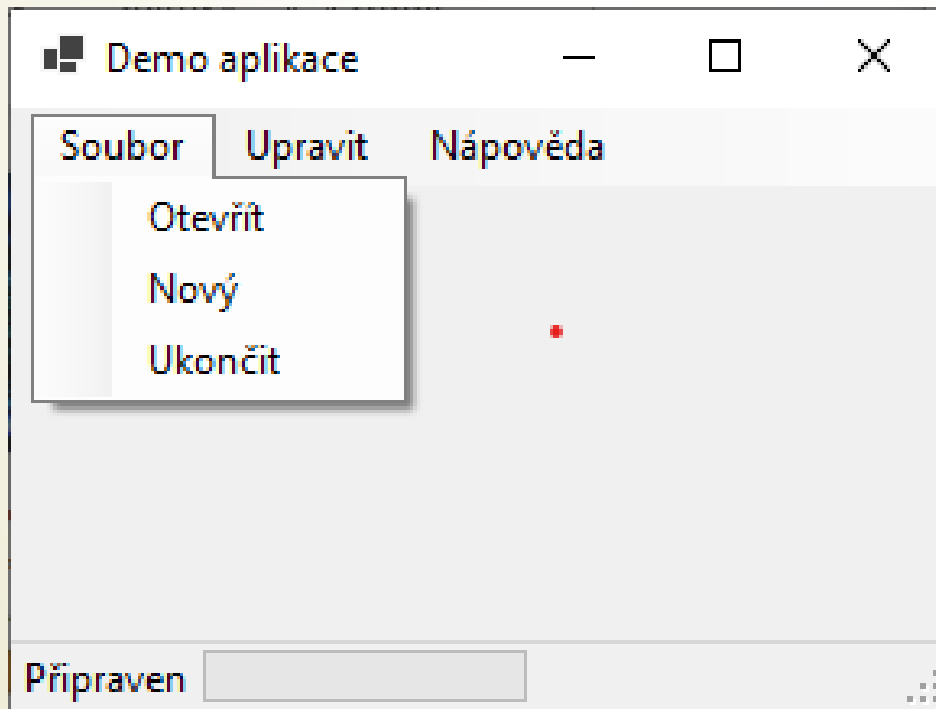
Programování

Uživatelská nabídka, dialogy



Uživatelská nabídka a status aplikace

- Standartní ovládací prvek u většiny desktopových aplikací
- Komponenty **MenuStrip**, **StatusStrip**

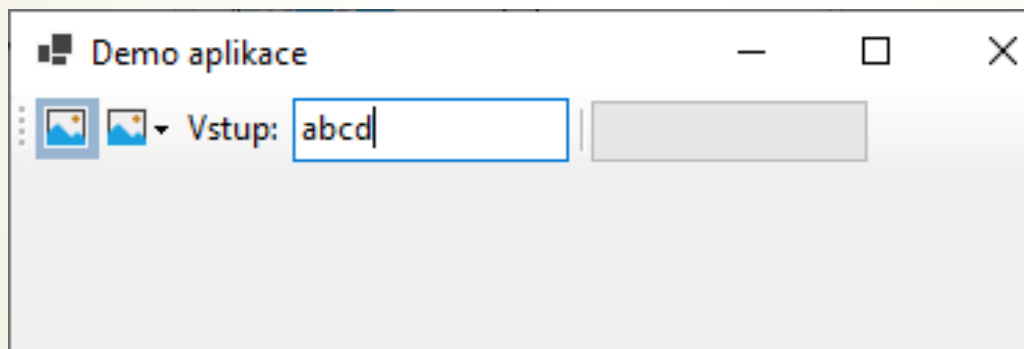


MenuStrip

StatusStrip

Uživatelská nabídka a status aplikace

- Obě komponenty MenuStrip a StatusStrip lze nahradit komponentou **ToolStrip**, která může dvě samostatné komponenty nahradit
- Jednotlivé komponenty, které se těchto strip komponent vkládají se chovají jako běžné komponenty – vlastnosti, obslužné metody



ToolStrip

Formulářová okna

- Formulářová okna vytváří prostor (kontejner) pro umístění dalších komponent
- Při spouštění WFA je z funkce **Main** voláno hlavní formulářové okno
 - Defaultně Form1 uložený ve souboru Form1.cs
- Inicializace výchozího okna je proveden v jeho konstruktoru

```
namespace DemoApp
{
    Počet odkazů: 0
    internal static class Program
    {
        Počet odkazů: 0
        [STAThread]
        static void Main()
        {
            ApplicationConfiguration.Initialize();
            Application.Run(new Form1());
        }
    }
}
```




Modální a dialogová okna

- ▶ Ve WFA jsou reprezentována pomocí komponenty Form
- ▶ Slouží jako rozhraní pro ovládání aplikace
- ▶ Dialog, který vychází ze třídy Form lze otevřít jako modální nebo dialogové okno
- ▶ **Dialogová okna** – po otevření umožňují pokračovat v práci v jiném okně
 - ▶ Otevření pomocí funkce **Show()**;
- ▶ **Modální okna** – po otevření neumožňují práci v jiném okně
 - ▶ Otevření pomocí funkce **ShowDialog()**;

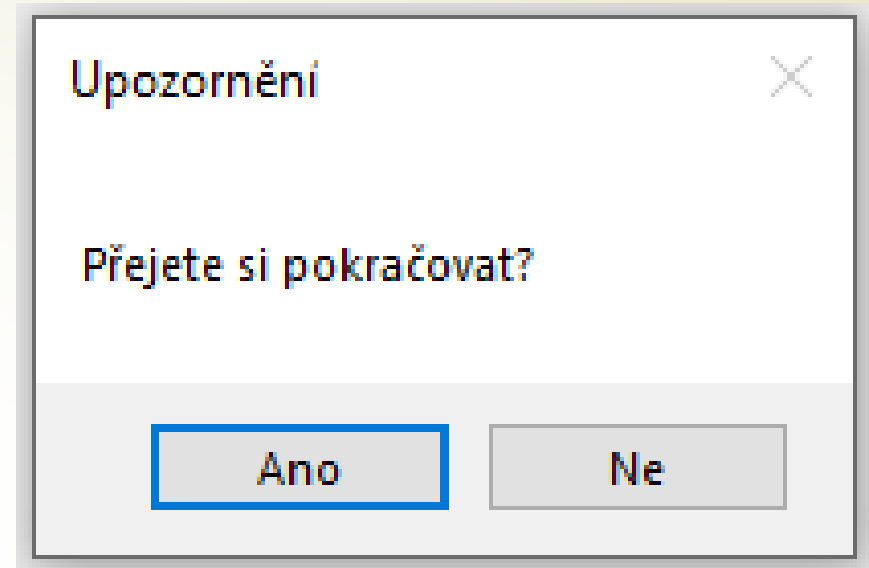
Funkce ShowDialog()

- Funkce otevírá dialog jako modální okno
- Při jeho zavření je zpět do programu vrácena hodnota **DialogResult**
- DialogResult je výčtovým typem možností výsledků zavření okna
- V programu lze tento výsledek sledovat a přizpůsobit tomu chování aplikace

```
...public enum DialogResult
{
    ...None = 0,
    ...OK = 1,
    ...Cancel = 2,
    ...Abort = 3,
    ...Retry = 4,
    ...Ignore = 5,
    ...Yes = 6,
    ...No = 7,
    ...TryAgain = 10,
    ...Continue = 11
}
```

MessageBox

- Modální okno, které je uživateli zobrazeno
- Přestože se jedná o modální okno je voláno pomocí funkce **Show()**;
- Vhodné pro upozornění uživatele při pokusu o destruktivní operaci
- Dle vstupních parametrů funkce lze upravit podobu MessageBoxu



```
MessageBox.Show("Přejete si pokračovat?",  
                "Upozornění",  
                MessageBoxButtons.YesNo);
```