

Hafta 24

10. Uygulama

SaveFileDialog

Burada Editör uygulamasındaki RichTextBox kontrolünün içinde yer alan metinleri bir metin dosyası olarak kaydetme işlemi gerçekleştirilecektir.

1. Adım: Editör uygulamasında Dosya menüsündeki Kaydet menü elemanı Click olayına SaveFileDialog sınıfından oluşturulan nesne kullanılarak iletişim kutusu gösterilecektir. İletişim kutusundaki Kaydet butonuna tıklandığında RichTextBox içindeki bilgileri belirlenen konuma SaveFile() metodu ile kaydetme işlemi gerçekleştirilen kodlamaları yapınız.

```
1 reference
56  private void menuKaydet_Click(object sender, EventArgs e)
57  {
58      SaveFileDialog sfd = new SaveFileDialog();
59      sfd.Filter = "Text Dosyası | *.txt | Tüm Dosyalar | *.*";
60      DialogResult cevap = sfd.ShowDialog();
61      if (cevap == DialogResult.OK)
62      {
63          txtEditor.SaveFile(sfd.FileName, RichTextBoxStreamType.PlainText);
64      }
65  }
66
```

11. Uygulama

OpenFileDialog

Burada Editör uygulaması kullanılarak bir metin dosyasının içeriğini RichTextBox kontrolü içinde gösterme işlemi yapılacaktır.

1. Adım: Editör uygulamasında Dosya menüsündeki Dosya Aç menü elemanı Click olayına OpenFileDialog nesnesi kullanılarak txt uzantılı dosyaların seçilmesi sağlanacaktır. İletişim kutusundaki Dosya Aç butonuna tıklandığında seçilen dosyanın RichTextBox kontrolünün LoadFile() metodu ile dosya içeriğini gösteren kodlamaları yapınız.

```
1 reference
67  private void menuAc_Click(object sender, EventArgs e)
68  {
69      OpenFileDialog ofd = new OpenFileDialog();
70      ofd.Filter = "Text Dosyaları | *.txt";
71      DialogResult cevap = ofd.ShowDialog();
72      if (cevap == DialogResult.OK)
73      {
74          txtEditor.LoadFile(ofd.FileName, RichTextBoxStreamType.PlainText);
75      }
76  }
77
```

12. Uygulama

PrintDialog

Burada Editör uygulaması kullanılarak Dosya menüsündeki Yazdır menü elemanına tıklandığında iletişim kutusu açılacaktır. İletişim kutusundaki Tamam butonuna tıklandığında RichTextBox kontrolü içindeki metinleri yazdırma işlemi gerçekleştirilecektir.

1. Adım: PrintDialog sınıfından oluşturulan nesne iletişim kutusunu göstererek yazıcı seçimi ve ayarların yapılması sağlanır. Yazdırma işlemi için PrintDocument nesnesi kullanılacaktır. Tasarım görünümünde iken ToolBox penceresinden **PrintDocument** kontrolünü form içine ekleyiniz. PrintDocument kontrolünün name değerini **belge** olarak değiştiriniz.

2. Adım: Dosya menüsündeki Yazdır menü elemanı Click olayında PrintDialog nesnesi kullanılarak RichTextBox içindeki yazıların yazıcıya gönderilmesi işlemini yapan kodlamaları yazınız.

```
78 1 reference
79  private void menuYazdir_Click(object sender, EventArgs e)
80  {
81      PrintDialog pd = new PrintDialog();
82      DialogResult cevap = pd.ShowDialog();
83      if (cevap == DialogResult.OK)
84      {
85          belge.Print();
86      }
87
88 1 reference
89  private void belge_PrintPage(object sender,
90  System.Drawing.Printing.PrintPageEventArgs e)
91  {
92      e.Graphics.DrawString(txtEditor.Text, txtEditor.Font,
93      Brushes.Black, new Point(100, 100));
94  }
```

13. Uygulama

FontDialog

Editör uygulamasında FontDialog sınıfında üretilen bir nesne kullanılarak RichTextBox içinde seçilen yazının tipini ve büyüklüğünü değiştirme işlemi yapılacaktır.

1. Adım: Editör uygulaması menülerine Biçim adında menü ekleyiniz. Biçim menüsü içine de Yazı Tipi adında açılır menü elemanını ekleyiniz.

2. Adım: Yazı Tipi açılır menüsünün name değerini **menuYaziTipi** olarak veriniz. Yazı Tipi alt menüsü Click olayında FontDialog iletişim kutusunu göstererek belirlenen yazı tipini ve boyutunu RichTextBox kontrolüne uygulayan kodlamayı yapınız.

```

1 reference
95  ✓ private void menuYaziTipi_Click(object sender, EventArgs e)
96      {
97          FontDialog fd = new FontDialog();
98      ✓ if (fd.ShowDialog() == DialogResult.OK)
99          {
100             txtEditor.Font = fd.Font;
101          }
102      }
103

```

14. Uygulama

ColorDialog

Editör uygulamasında ColorDialog sınıfında üretilen bir nesne kullanılarak iletişim kutusu içinden seçilen bir rengin RichTextBox kontrolüne uygulanması işlemi yapılacaktır.

1. Adım: Editör uygulaması Biçim menüsü içine Renk adında açılır menü ekleyiniz. Renk menü elemanının name değerini menuRenk olarak veriniz.

2. Adım: Renk menü elemanı Click olayında RichTextBox içinden seçilen metnin renginin ColorDialog iletişim kutusu ile değiştirilmesini sağlayan kodlamayı yapınız.

```

1 reference
125  ✓ private void menuRenk_Click(object sender, EventArgs e)
126      {
127          ColorDialog cd = new ColorDialog();
128      ✓ if (cd.ShowDialog() == DialogResult.OK)
129          {
130             txtEditor.SelectionColor = cd.Color;
131          }
132      }
133  }
134

```