

Napravite aplikaciju koja sprema korisnikove boje u listu, zajedno sa nazivom te R, G i B komponentama. Kada korisnik kreira boju, u dijelu prozora mu se prikazuje izgled, a isto se dešava kada korisnik prolazi kroz boje u popisu.

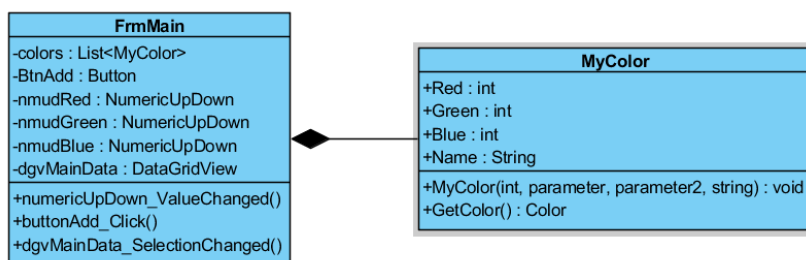
Napravite formu kao što je prikazano na slici 1. Ona se sastoji od 3 **NumericUpDown** kontrole koje su ograničene na vrijednosti od 0 do 255, jednog **TextBox**-a (svaka od do sada navedenih kontrola ima odgovarajuću labelu), **Panel** kontrole (koja je na slici crvena), **Button**-a te **DataGridView** kontrole.

Obzirom na klase, dvije najvažnije su **FrmMain**, koja sadrži prethodno opisane kontrole, zajedno sa 3 dodatne metode. **numericUpDown_ValueChanged** metoda upravlja događajem **ValueChanged** za sve tri **NumericUpDown** kontrole, a ista u Panelu **pnlColor** prikazuje trenutnu boju (svojstvo **BackColor**). Također, klasa **FrmMain** sadrži listu boja **MyColor** naziva **colors**. Kada korisnik pritisne tipku **Add**, kreira se nova instanca od **MyColor**, te se trenutne vrijednosti iz **NumericUpDown** kontrole, zajedno sa nazivom (zapisanim u **txtName**) putem konstruktoru spremaju u novom objektu, a novi se objekt dodaje u listu **colors**. Po dodavanju objekta, u **DataGridView**-u se ispisuju vrijednosti. Također, kad korisnik navigira listom, na promjenu označenog elementa, mjenja se i boja prikazana u panelu.

Napomene:

- Kod **MyColor** koristiti gettere i settere jer se inače neće vidjeti zaglavlja kod **DataGridView** kontrole
- **GetColor** metoda vraća **Color.FromARGB (...)** uz odgovarajuće parametre.
- Za prikaz liste na **DataGridu**, koristiti **BindingSource**, kao na primjeru:

```
var list = new BindingList<MyColor>(colors);
var source = new BindingSource(list, null);
dgList.DataSource = source;
```



Slika 1: Shematski prikaz UML-a najvažnijih klasa

	Red	Green	Blue	Name
▶	200	0	0	Tamno crvena
	255	0	0	Crvena
	0	200	0	Zelena
	0	0	180	Tamno plava

Slika 2: Glavna forma