



CENTAR ZA
mlade talente

Primena OOP u izradi složenih aplikacija (programski jezik C#)

Windows Forms (1)

Flow Layout Panel

- Raspoređuje svoj sadržaj vodoravno ili vertikalno.
- Tok dodavanja komponenti se može odrediti podešavanjem FlowDirection svojstva (LeftToRight, TopDown, RightToLeft, BottomUp)
- Takođe još jedno svojstvo kojim se podešava raspored kontrola je WrapContents koje može biti podešeno na true ili false u zavisnosti od toga koja je njegova vrednost komponente se prebacuju na sledeći red/kolonu ukoliko dođe do izlaženja iz samog okvira layouta.
- Ukoliko dođe do povećavanja ili smanjivanja same forme, komponente koje se nalaze u okviru ovog layouta će se ravnomerno raspoređivati po ekranu, u zavisnosti od toga koje su vrednosti prethodno nabrojanih svojstava.

Split Container

- Ovaj kontejner služi za podelu panela na dva dela
- Postoje dve mogućnosti, da se panel deli po horizontalnoj ili po vodoravnoj liniji, ovo se postiže podešavanjem svojstva Orientation koji može da ima dve vrednosti Vertical ili Horizontal.
- Prednost ovog kontejnera jeste da prilikom promene veličine ekrana, oba dela kontejnera se srazmerno menjaju i samim tim kontrole izgledaju i dalje pregledno i uredno.
- Takođe svaki panel za sebe ima različita podešavanja kao što su pozadina, veličina i još mnoštvo osobina.
- Oba ova panela se gledaju kao dva posebna objekta.

Status Strip

- Status bar je uglavnom smešten u dnu aplikacije i u njemu se prikazuje status same aplikacije, bilo da je to obaveštenje o nekom napretku ili samo neka informacija koju korisnik treba da vidi.
- U okviru ove komponente postoji mogućnost dodavanja četiri kontrole: StatusLabel, ProgressBar, DropDownButton, SplitButton.

Još nekoliko korisnih kontrola

- Tab control – predstavlja kontrolu koja sadrži više stavki koje dele isti prostor na ekranu.
- ListBox – kontrola koja prikazuje listu stavki.
- CheckedListBox – predstavlja proširenje ListBox kontrole gde je kod svake stavke sa leve strane dodata CheckBox kontrola.
- ErrorProvider – služi za obaveštavanje korisnika da nešto nije ispravno urađeno nad nekom od kontrola.

Korisničke kontrole

- Korisničke kontrole su kontrole koje razvojni inženjer pravi kako bi sebi olakšao izradu korisničkog interfejsa
- Korisničke kontrole se implementiraju tako što se nasleđuje klasa **UserControl** i zatim se redefinišu stare i/ili dodaju nove osobine kontrole po potrebi

Hvala na pažnji!



CENTAR ZA
mlade talente