

Primer - Test 2 – Windows Forme

Napraviti Windows Form aplikaciju za rad fudbalskog kluba “Centar za mlade talente”.

Treba omogućiti dodavanje fudbalera u sistem. Svaki fudbaler poseduje broj dresa (tipa int), ime (tipa string), prezime (tipa string), datum rođenja (tipa DateTime), poziciju na kojoj igra (tipa enumeracije - GOLMAN, ODBRANA, SREDINA, NAPAD).

Prilikom pravljenja klase Fudbaler treba da se napravi konstruktor bez parametara, konstruktor sa parametrima, kao i svojstva za svako od polja.

Izgled osnovne forme je dat na slici 1.

Forma sadrži MenuStrip, sa stavkama koje se mogu videti na slici 3. Svaka od tih meni stavki treba da reaguje na levi klik mišom i ima određeni zadatak (detaljnije u nastavku teksta).

Ostatak ove forme popunjava TableLayoutPanel koji ima vrednost 10 za Padding svojstvo, 1 kolonu i 3 reda: 1. red je najveći i širi se sa prozorom (njega ispunjava SplitContainer o kom će biti reči malo kasnije), 2. red je prazan i fiksne je visine (vrednost 20), dok je treći red takođe fiksne visine (vrednost 20) i njega treba da ispuni komponenta StatusStrip.

Pomenuti StatusStrip treba da sadrži StatusLabelu i ProgressBar, koji se nalaze u desnom uglu StatusStrip-a. StatusLabel u svakom momentu treba da prikazuje aktuelan broj fudbalera u sistemu, dok ProgressBar prikazuje kolika je popunjenost tima fudbalskog kluba – nula posto ako nema igrača, 100 posto ako ima 11 ili više igrača u sistemu. S toga je ove komponente potrebno ažurirati ih prilikom dodavanja i brisanja fudbalera.

Pomenuti SplitContainer je vertikalalan, i ima vrednost 10 za SplitterWidth svojstvo. Njegov desni deo ispunjava DataGridView, koji je zaslužan za prikaz trenutnih fudbalera u sistemu. Njegov levi deo ispunjava TableLayoutPanel unutar kog se nalaze preostale komponente za rad sa fudbalerima (videti slike 1 i 2).

Broj dresa, ime, prezime treba da se realizuju pomoću TextBox-a, datum preko DateTimePicker-a, a pozicija preko ComboBox-a.

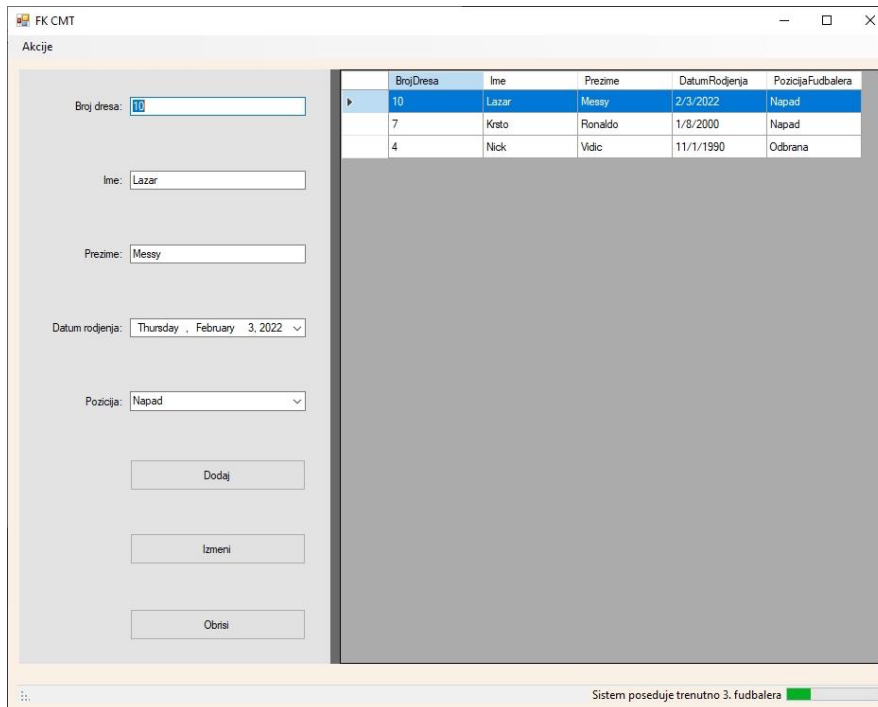
Pri podizanju programa, popuniti sistem automaski sa 3 fudbalera (videte sliku 1).

Pri promeni selektovanog reda u DataGridView, popuniti komponente za dodavanje/izmenu informacijama selektovanog fudbalera.

Dodavanje se vrši u tabelu klikom na dugme Dodaj (ukoliko su sva polja uneta, u suprotnom ispisati poruku u MessageBox-u da nisu popunjena sva polja). Ukoliko je akcija uspešno izvršena, potrebno je dodati fudbalera sa novim vrednostima u sistem, prethodno upisane vrednosti u formu za dodavanje/izmenu treba da se očiste, i selekcija u DataGridView-u treba da se očisti.

Izmena se vrši klikom na dugme Izmeni (ukoliko su sva polja uneta, i ukoliko je selektovan neki red u DataGridView-u, u suprotnom ispisati odgovarajuću poruku u MessageBox-u). Ukoliko je akcija uspešno izvršena, potrebno je izmeniti selektovanog fudbalera sa novim vrednostima u sistemu, prethodno upisane vrednosti u formu za dodavanje/izmenu treba da se očiste, i selekcija u DataGridView-u treba da se očisti.

Brisanje se vrši klikom na dugme Obrisi (ukoliko je selektovan neki red u DataGridView-u, u suprotnom ispisati odgovarajuću poruku u MessageBox-u). Ukoliko je akcija uspešno izvršena, potrebno je ukloniti selektovanog fudbalera iz sistema, i selekcija u DataGridView-u treba da se očisti.



FK CMT

Akcije

Broj dresa:

Ime:

Prezime:

Datum rođenja:

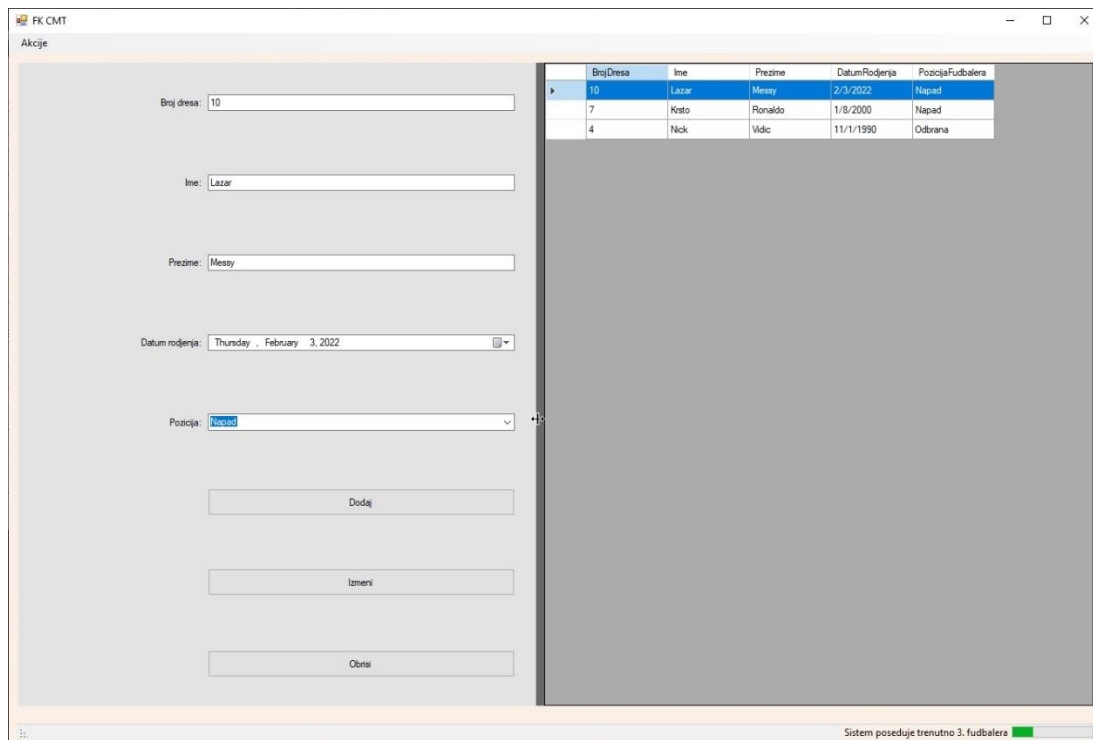
Pozicija:

BrojDresa	Ime	Prezime	DatumRodjenja	PozicijaFudbalera
10	Lazar	Messy	2/3/2022	Napad
7	Kristo	Ronaldo	1/8/2000	Napad
4	Nick	Vidic	11/1/1990	Obrana

Sistem poseduje trenutno 3. fudbalera

Slika 1

Nakon razvlačenja forme i pomeranja splittera na polovinu ekrana, forma bi trebala da izleda približno slici 2.



FK CMT

Akcije

Broj dresa:

Ime:

Prezime:

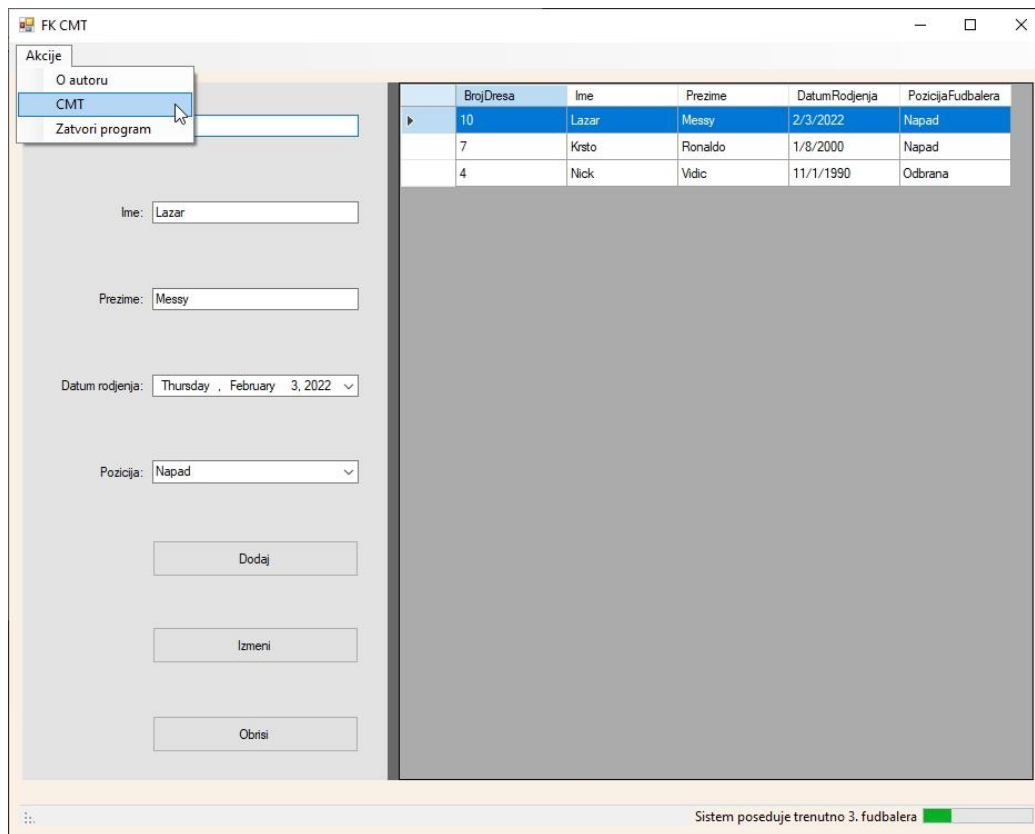
Datum rođenja:

Pozicija:

BrojDresa	Ime	Prezime	DatumRodjenja	PozicijaFudbalera
10	Lazar	Messy	2/3/2022	Napad
7	Kristo	Ronaldo	1/8/2000	Napad
4	Nick	Vidic	11/1/1990	Obrana

Sistem poseduje trenutno 3. fudbalera

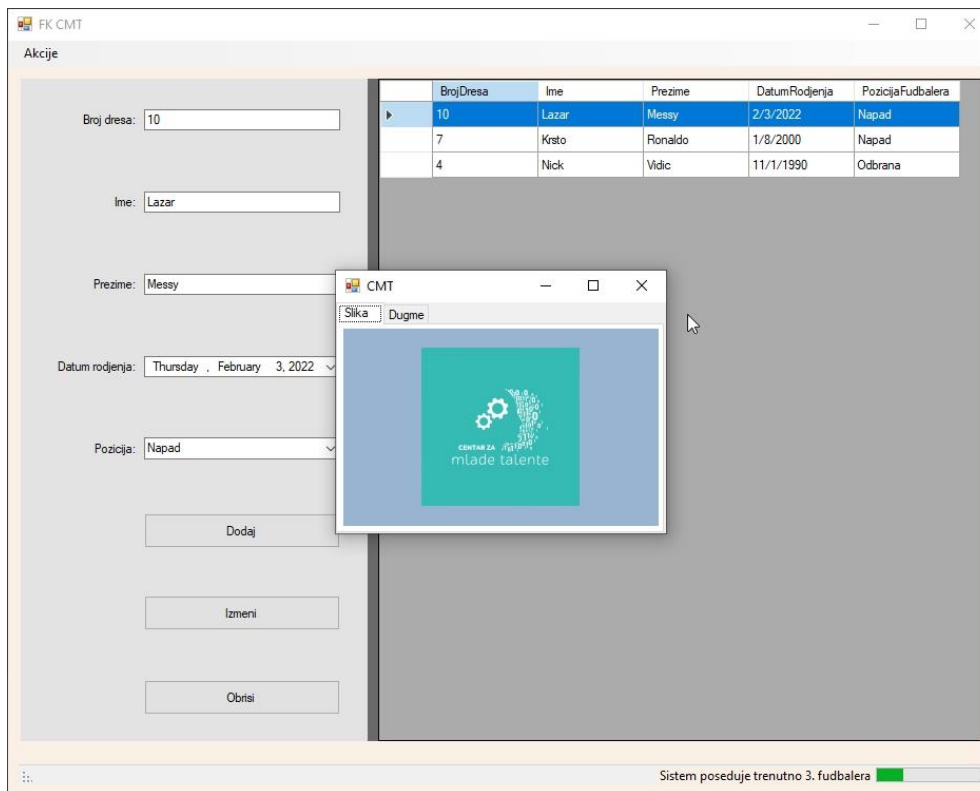
Slika 2



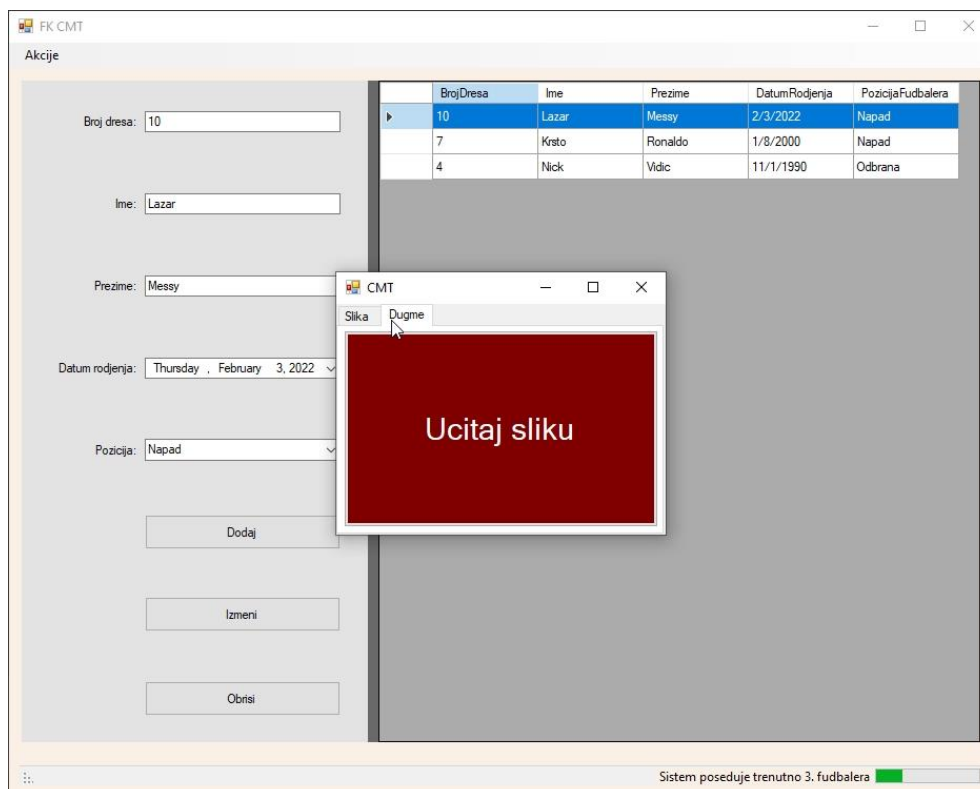
Slika 3

Kao što je već pomenuto, sistem poseduje 3 meni stavke.

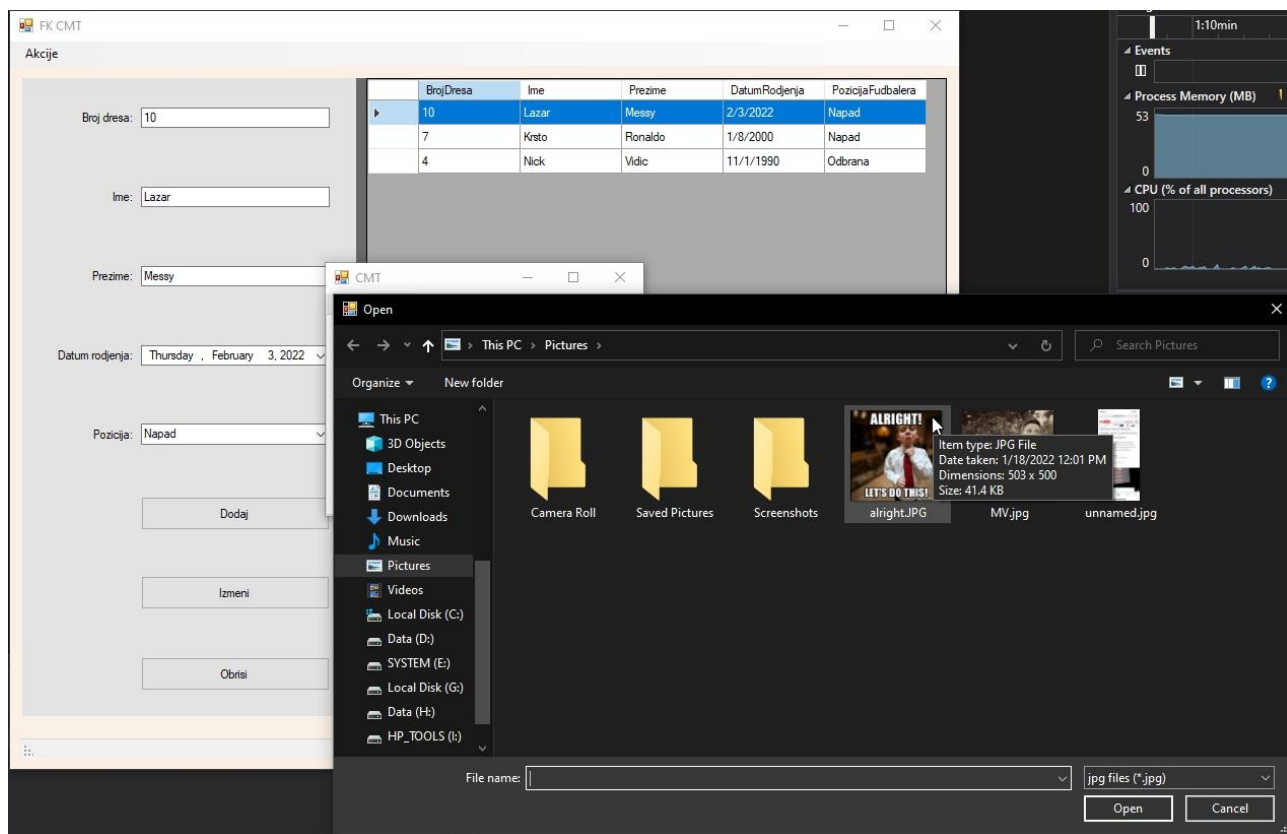
1. stavka samo prikazuje poruku pomoću MessageBoxa, sa tekstom: „Iva Ivic, postovalac i ljubitelj fudbala.“.
2. stavka prikazuje novu formu u vidu modalnog dijaloga (centriranog u odnosu na parent formu, videti sliku 4). Ovu formu ispunjava TabControl, sa 2 taba. Sadržaj prvog taba ispunjava PictureBox (slika 4), dok sadržaj drugog taba ispunjava Button (slika 5). Pri otvaranju druge forme, neophodno je učitati sliku cmt.png (staviti je u sam folder projekta). Pri kliku na dugme, otvara se OpenFileDialog za učitavanje jpg i png slika (slika 6). Ukoliko se slika uspešno odabere, neophodno je učitati je u pomenuti PictureBox umesto početne cmt.png slike i automatski promeniti selektovani tab na „Slika“ (slika 7). Izgled ove forme nakon razvlačenja može se videti na slici 8.
3. stavka prikazuje odgovarajuću poruku pomoću MessageBoxa sa YesNo opcijama (slika9). Ukoliko korisnik potvrdi dijalog, neophodno je zatvoriti osnovni dijalog i samim tim i ceo program.



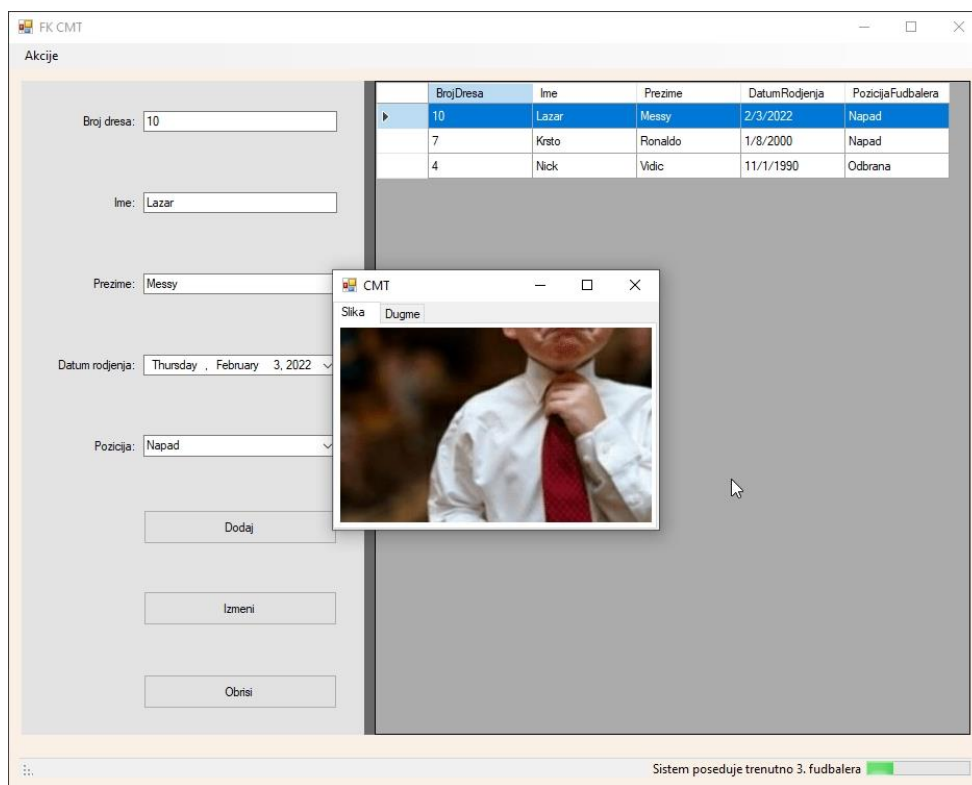
Slika 4



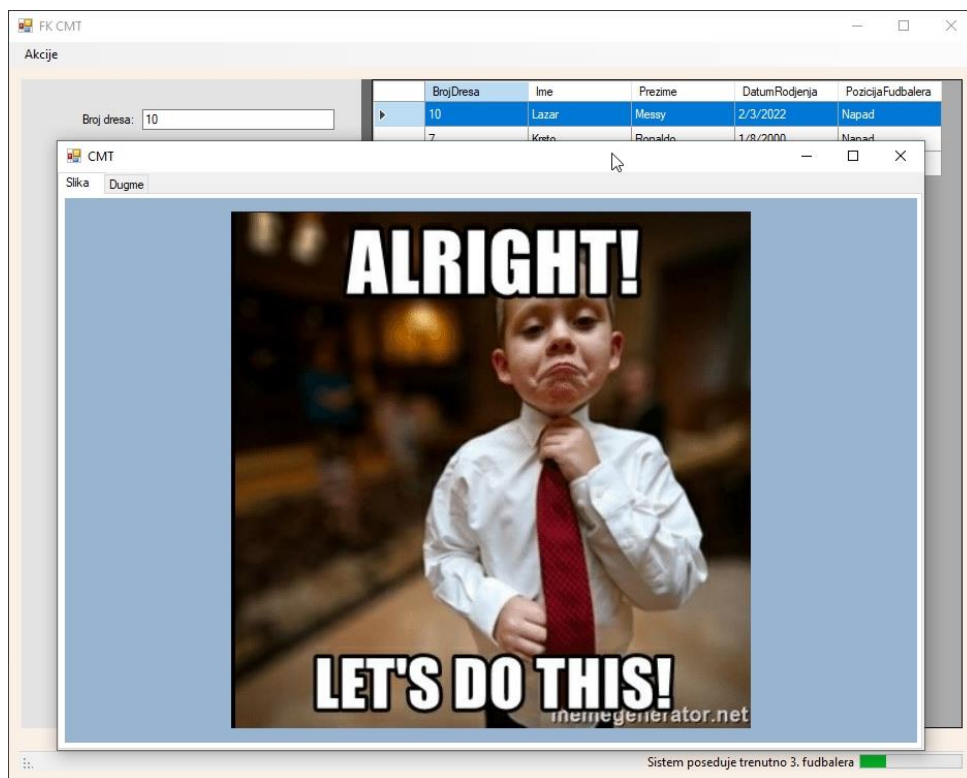
Slika 5



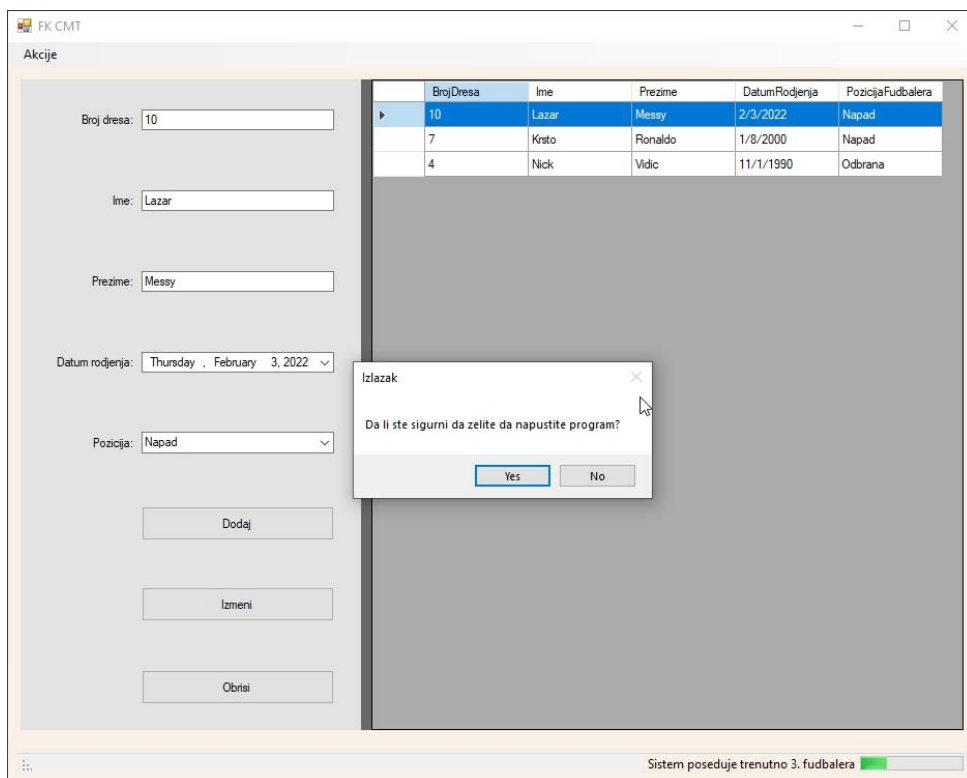
Slika 6



Slika 7



Slika 8



Slika 9