

Numeric Up-Down

Úkolem je vytvořit ovládací prvek podobnou ovládacímu prvku “Numeric Up-Down” (číselník):



Ovládací prvek Numeric Up-Down z Windows Control

Pro zobrazení čísla použijte sedmissegmentový displej z předchozího úkolu. Tlačítka “up” a “down” zobrazujte jako polygony (obdelník + trojúhelník).

Číselníku půjde nastavit maximální, minimální a aktuální hodnota (`set-min`, `set-max`, `set-value`). Půjde nastavit, jestli je hodnota editovatelná, nebo ne (`set-read-only`). V případě, že je hodnota editovatelná, půjde měnit aktuální hodnotu klikáním na tlačítka. Změna editovatelnosti se bude projevovat i graficky (např. zašednutím tlačítek).

Vytvořte demonstraci s třemi nezávislými “Numeric Up-Down” komponentami.