

Programowanie Graficznego Interfejsu Użytkownika

LISTA 1 [ważna do 17.05.2022]

1. Napisz program (oczywiście w C#), który zapyta o liczbę naturalną, a następnie wyświetli ładnie sformatowaną tabliczkę mnożenia (tzn. cyfry jedności pod jednościami, itp.) od 1 do podanej liczby.
2. Zaimplementuj klasę liczb całkowitych, do których dostęp (czytanie oraz pisanie) jest „płatny”. Napisz program testujący jej funkcjonalność.

Szczegóły:

W konstruktorze podaje się liczbę „bezpłatnych” operacji pobrania oraz nadania wartości dla obiektu tej klasy (każdy obiekt żyje niezależnie, limit bezpłatnych pobrań jest zawsze równy limitowi bezpłatnych nadań). Obiekt powinien zliczać liczbę wykonanych na nim do tej pory operacji pobrania wartości (i osobno operacji nadania wartości) i jeśli określona liczba zostanie przekroczona, to:

- a) w wypadku żądania pobrania wartości zwrócona zostanie wartość -1;
- b) w wypadku żądania nadania wartości, żądanie to zostanie zignorowane.

W obu przypadkach należy wygenerować komunikat tekstowy o nieautoryzowanej próbie dostępu. Ponadto należy zaimplementować publiczne funkcje:

Ureguluj(), która zeruje liczniki operacji, oraz

WypiszStan(), która podaje aktualny stan liczników – osobno operacje pobrania wartości i nadania wartości.

Uwaga: należy użyć właściwości oraz akcesorów **get** i **set**.

Grzegorz Kondrat