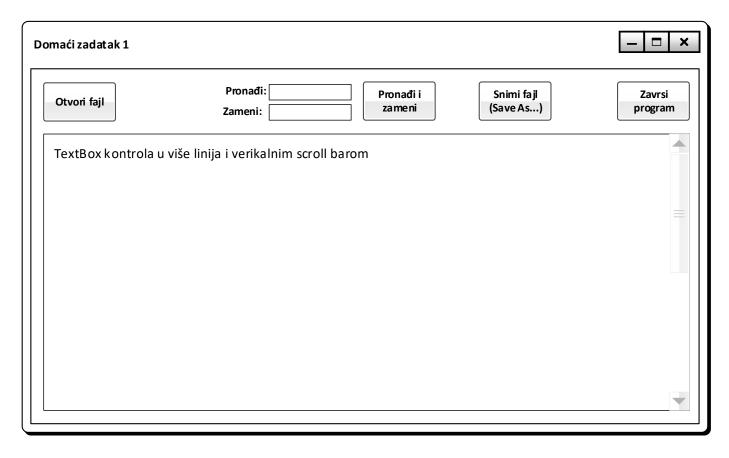
U Visual Studiju kreirati WinForms aplikaciju koja ima sledeći interfejs:



Funkcionalno, program treba da bude najjednostavniji tekst editor sa sledećim opcijama:

Dugme "Otvori fajl"

- Korisniku nudi da izabere fajl pomoću OpenFileDialog kontrole.
- Treba da mu ponudi samo fajlove sa *.txt ekstenzijom.
- Ako korisnik odustane od dijaloga (pritisne dugme **Cancel** na dijalogu), ne radi se dalje ništa.
- Ako korisnik izabere bilo koji fajl, njega treba otvoriti i sadržaj prikazati u **multiline textBox** kontroli na formi najveći TextBox na formi.
- Otvaranje fajla i vraćanje njegovog sadržaja realizovati kao metodu (funkciju), napisanu u klasi
 Form1. Ova funkcija treba da bude tipa string (kako bi vratila sadržaj fajla). Treba da ima jedan
 ulazni argument tipa string ime fajla koga je korisnik izabrao u OpenFileDialog kontroli i koga treba
 otvoriti.
- U ovoj metodi uradi obradu grešaka (try catch).
 U slučaju greške treba pomoću MessageBox.Show ... ispisati opis greške i vratiti prazan string kao povratnu vrednost metode.

Dugme "Pronađi i zameni"

- Nudi Search/Replace funkcionalnost
- Tekst koji se traži treba da bude upisan u TextBox desno od labele "Pronadji"
- Tekst koji ga zamenjuje treba da bude upisan u TextBox desno od labele "Zameni"
- Sav kod uraditi u Click događaju ovog dugmeta
- Pre zamene teksta proveriti sledeće:
 - o Da li uopšte ima teksta u glavnoj višelinijskoj TextBox kontroli
 - Da li unet tekst koji se traži
 - Da li je unet tekst koji se zamenjuje

Za svaku proveru koja ne prođe, ispisati odgovarajuće upozorenje pomoću MessageBox.Show.. i dalje ne raditi ništa.

Ako su sve provere prošle, izvršiti pretragu i zamenu teksta u glavnoj višelinijskoj TextBox kontroli pomoću **Replace** metode string tipa.

Dugme "Snimi fajl (Save As...)"

- Korisniku nudi opciju da snimi fajl na izabranoj lokaciji na disku sa zadatim imenom ili da ga presnimi preko već postojećeg fajla.
- Koristiti SaveFileDialog kontrolu
- Ako korisnik odustane od dijaloga (pritisne dugme **Cancel** na dijalogu), ne radi se dalje ništa.
- Ako korisnik izabere lokaciju i ukuca ime fajla, sadržaj koji se nalazi u glavnoj TextBox kontroli treba snimiti na zadatoj lokaciji i zadatim imenom fajla.

(**Napomena**: SaveFileDialog kontrola će vas automatski upozoriti ako izaberete već postojeći fajl i ponuditi vam da ga zamenite svojim. U tom prozoru nudi dva dugmeta "Yes" i "No". Ako korisnik klikne na "No", Save As dijalog ostaje otvoren.)

- Snimanje fajla realizovati kao metodu napisanu u klasi Form1
 Metoda je tipa bool sa dva ulazna parametra (oba su string tipa): ImeFajla lokacija i ime fajla,
 Sadrzaj tekstualni sadržaj koji treba snimiti na taj fajl.
- Ako metoda uspešno snimi fajl, povratna vrednost je **true** i tada treba korisniku ispisati poruku da je fajl uspešno snimljen pomoću MessageBox.Show.
- U metodi uradi obradu grešaka (try catch).
 U slučaju greške treba pomoću MessageBox.Show ... ispisati opis greške i vratiti false kao povratnu vrednost metode.

Dugme "Zavrsi program"

- Zaustavlja rad programa
- Namestiti da se automatski aktivira kada korisnik pritisne Esc taster na tastaturi.