

C# programiranje – zadatak 1

U Visual Studiju kreirati WinForms aplikaciju koja ima sledeći interfejs:

Domaći zadatak 1

Otvori fajl

Pronađi:

Zameni:

Pronađi i zameni

Snimi fajl (Save As...)

Završi program

TextBox kontrola u više linija i verikalnim scroll barom

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 labela "Pronadji"
- Tekst koji ga zamenjuje treba da bude upisan u TextBox desno od labela "Zameni"
- Sav kod uraditi u Click događaju ovog dugmeta
- Pre zamene teksta proveriti sledeće:
 - 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, **Sadržaj** – 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 "Završi program"

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