

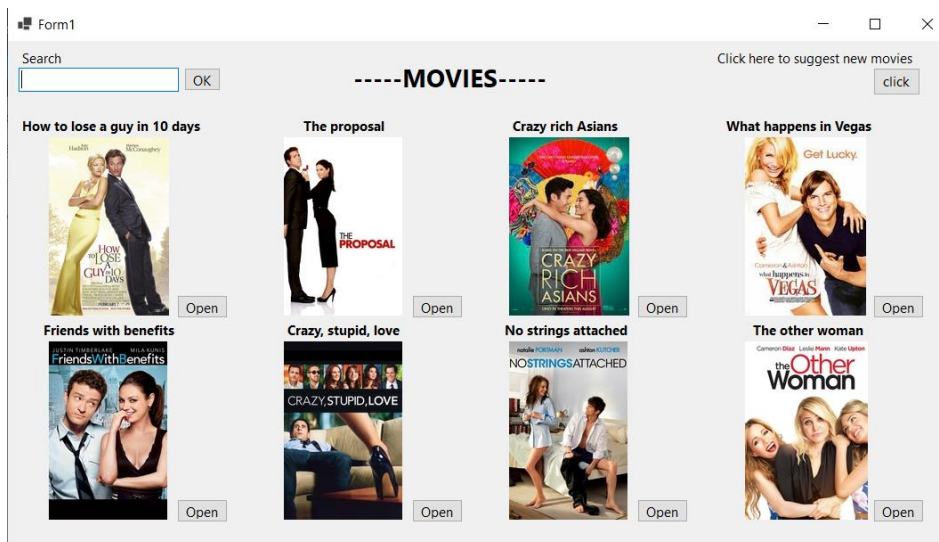
# КИНОТЕКА

## 1.Идеа

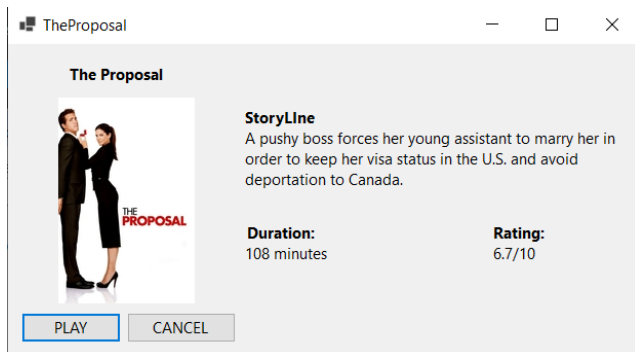
Апликацијата служи за гледање на филмови. Има доста едноставен и лесен интерфејс што и корисник со основно познавање ќе може да ја користи

## 2.Употреба

Кога ќе ја отвореме апликацијата, почетниот прозорец изгледа вака:



Како што можеме да забележеме бидејќи станува збор за кинотека филмовите веќе се додадени. За да отвореме било кој филм и да добиеме повеќе информации за него кликаме на копчето “Open” и ни се отвара нов ваков прозорец:



Со кликање на копчето “Cancel” не враќа на почетниот прозорец а со кликање на копчето “Play” добиваме Message Box дека филмот ќе биде репродуциран. Кодот со кој од почетниот прозорец се префрламе на ваквите прозорци за секој филм посебно е :

```
private void btn3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    TheProposal proposal = new TheProposal();
    proposal.Show();
}
```

Додека кодот за да го репродуцираме филмот е:

```
private void btnPlay5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    MessageBox.Show("Филмот ќе започне во секој момент!");
    Application.Exit();
}
```

На почетниот прозорец горе лево има Search bar кој служи за да го напишеме името на филмот и доколку постои се отвара прозорецот со филмот а доколку не постои се појавува Message Box каде што пишува дека филмот не е достапен.

Доколку сакаме да предложиме филм кој го нема во додадените за да се додаде кликаме на горе десно копчето на почетниот екран. Се отвара ваков прозорец

кој на почетокот е празен, но откако ќе додадеме неколку филма изгледа вака. За овој прозорец да биде функционален потребна ни е public класа movie која ја имплементирав со три променливи и соодветни конструктори.

```
public class Movie
{
    public decimal durrantion { get; set; }
    public decimal rating { get; set; }
    public string name { get; set; }

    public Movie() { }
    public Movie(string name, decimal durrantion, decimal rating) {
        this.name = name;
        this.durrantion = durrantion;
        this.rating = rating;
    }
}
```

```

    }
    public override string ToString()
    {
        return string.Format("{0} lasts for {1} minutes, {2}/10 rating",name,
durration,rating);
    }
}

```

За да може од податоците што ќе ги запише корисникот во полињата да се направи објект кој ќе се запише во list box-от правиме нов објект од класата Movie каде променливите ги зимаат вредностите кои ние ги внесуваме.Пред да се додаде филмот во листата проверуваме дали сите потребни податоци се внесени.

```

private void btnAddMovie_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Movie m = new Movie();
    m.name = btnNewMovieName.Text;
    m.rating = nudRating.Value;
    m.durration = nudDurration.Value;

    if (m.rating == 0 || m.durration == 0 || m.name==null)
    {
        MessageBox.Show("Enter valid information");
    }

    else
    {
        lbNewMovies.Items.Add(m.ToString());
    }
}

```

Доколку сакаме да го избришеме некој филм од листата го селектираме и кликаме на копчето “delete”. Кодот во позадина е следниот:

```

private void btnDelete_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (lbNewMovies.SelectedIndex == -1)
    {
        MessageBox.Show("You must select movie");
    }
    else
    {

        lbNewMovies.Items.RemoveAt(lbNewMovies.SelectedIndex);

    }
}

```

Исто така имаме обезбедено и валидација за внесените вредности кај полињата за numeric up down дали се во рангот на посакуваните вредности.

```
private void nudDuration_Validating(object sender, CancelEventArgs e)
{
    if (nudDuration.Value < 60)
    {
        errorProvider1.SetError(nudDuration, "Duration can't be lower then 60
minutes");
        e.Cancel = true;
    }
}
```