

Formulář Ovladaci_panel

Nyní doděláme, aby formulář reagoval na tlačítka. Postupně poklepeme na první dvě tlačítka, čímž vložíme handlers událostí. V handlersch prvních dvou tlačítek spustíme stejnojmenné metody z třídy Hodiny. Abychom však mohli volat metodu pro instanci třídy hodiny, tak musíme takovou instanci znát.

A protože ji budeme potřebovat ve dvou různých metodách (dvou tlačítek), tak k tomu nestačí lokální proměnná, musíme ve třídě formuláře Ovladaci_panel vytvořit datovou složku typu instance třídy Hodiny.

Vyzkoušejte na řádku s deklarací vytvořit pomocí new i instanci. Po spuštění formuláře klepneme na tlačítko tlNezobrazuj. Vypíše se „off“. Poté formulář zavřeme, načez se rozběhnou hodiny. Jak to, když jsme zobrazování hodin zakázali?

???

Krok 2

Musíme tedy zajistit, aby datová složka hodiny1 ve formuláři ukazovala na tutéž instanci jako datová složka v třídě Program. Musíme tedy buď předat referenci z třídy Program do formuláře nebo naopak. Co bude vhodnější? Asi bude vhodné podívat se, zda již nyní někde v kodu nekomunikuje třída Program s formulářem či naopak.

V metodě Main třídy Program je o formuláři zmínka, a to když se spouští. Zatímco ve formuláři zmínka o třídě Program není. Takže využijeme spuštění formuláře k tomu, abychom mu předali referenci na instanci hodin z třídy Program.

Nebudeme ale měnit stávající třídy, vytvoříme tedy kopie, které nazveme Program2 a Ovladaci_panel2. Nezapomeňte přejmenovat názvy tříd v textu (i v skrytém Designeru) a v konstruktoru.

Po vytvoření parametrického konstrukturu se ale objeví chyba:

Inconsistent accessibility: parameter type Hodiny is less accessible than method Ovladaci_panel(Hodiny)

Přesněji by mělo být napsáno ...than constructor Ovladaci_panel(Hodiny)

Oč jde?

???

Poté ověříme, že nyní již program pracuje správně: když tlačítkem Nezobrazuj nastavíme – off-, tak se po zavření formuláře již hodiny nerozběhnou. Nicméně stále není možné současné zobrazení formuláře i hodin. To vyřeší až vlákna v dalším kroku.

Krok 3: vlákna

Nyní zajistíme současný běh formuláře a smyčky s hodinami. Tak, aby hodiny běžely a my jsme je tlačítka střídavě pozastavovali a spouštěli. Tak jak je znázorněno na obrázku na začátku kapitoly. Vytvoříme kopii souboru Program2.cs, nazveme Program3.cs. Formulář nekopírujeme, budeme nadále používat Ovladaci_panel2 beze změny.

Proto na závěr do metody Main (PŘED zobrazením formuláře) doplníme vytvoření samostatného vlákna, ve kterém poběží smyčka(). A pak vlákno spustíme. Viz program Th1Static.cs z projektu Vlakna