

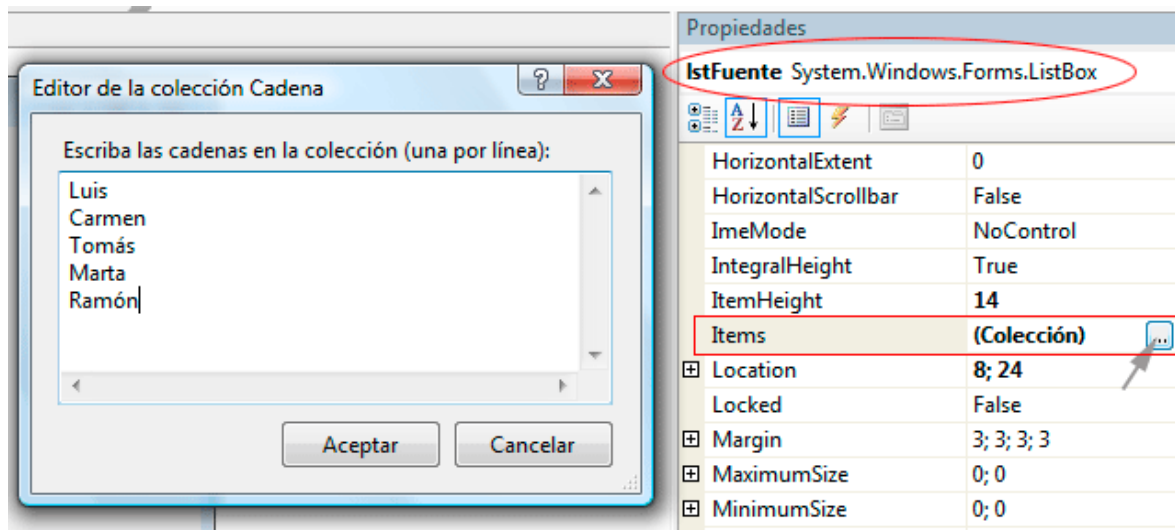
UNIDAD 1

Confección de interfaces de usuario

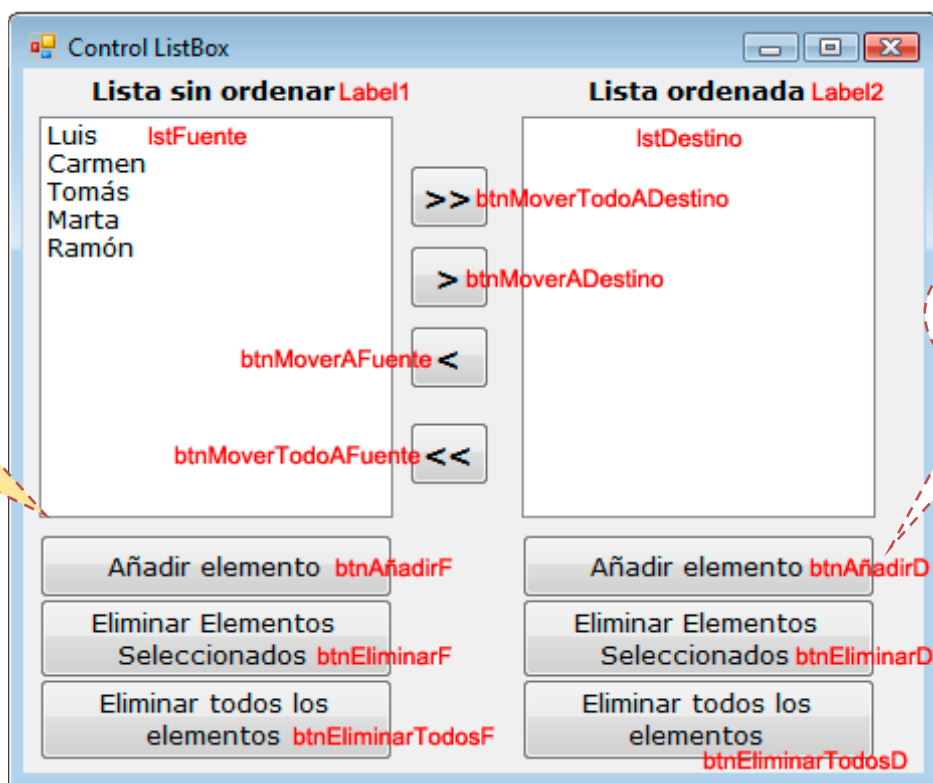
1.3 Componentes de la interfaz I

1. En este ejercicio se creará un nuevo formulario para manejar el contenido de una **lista de elementos**.

La propiedad **Items** recoge la lista de elementos que tiene un **ListBox**. Podemos acceder a ella en el cuadro de propiedades y asignarle elementos a la lista en tiempo de diseño. También proporciona métodos para añadir elementos a la lista en tiempo de ejecución.



Vamos a crear un nuevo proyecto con el nombre "ControlListBox", en el que se mostrarán dos listas de elementos y las acciones que se pueden llevar a cabo con los elementos de ambas:



En el segundo ListBox que tenemos en el formulario (*lstDestino*), vamos a representar los elementos ordenados. Para ello accederemos a la propiedad **Sorted** de esa lista.

Las acciones que se realizarán en cada uno de los botones:

- El botón "btnAñadirF". Este botón tendrá como finalidad el añadir un nuevo elemento al ListBox *lstFuente*: `listBox1.Items.Add(elemento)`

El elemento que se añade a la lista se introduce mediante un cuadro de texto (en la imagen anterior no aparece, añadirlo)

- El código para el botón "btnAñadirD" será igual que el anterior pero añadiendo el elemento introducido a *lstDestino*, la lista de la derecha.
- El botón "btnEliminarF", eliminará los elementos de la lista que estén seleccionados.

Por defecto, en un ListBox podemos seleccionar un elemento de cada vez, pero también es posible seleccionar varios elementos de la lista. La propiedad **SelectionMode** con valor "One" sólo nos permitirá seleccionar un elemento. Vamos a modificar su valor, a "**MultiSimple**", con lo que podremos seleccionar varios elementos, haciendo clic en cada uno de ellos.

La colección "**SelectedItems**" contiene los elementos de un ListBox que están seleccionados en un momento dado. La expresión "**SelectedItems.Count**" nos proporciona el número de elementos de la colección *SelectedItems*, o lo que es lo mismo, el número de elementos seleccionados.

Utilizamos un bucle For que va desde 1 hasta el número de elementos seleccionados ("lstFuente.SelectedItems.Count").

La sentencia que nos permitirá borrar cada elemento de la lista que esté seleccionado hará uso del método **Remove**: `Me.lstFuente.Items.Remove(Me.lstFuente.SelectedItem)`

- El código del botón "btnEliminarD" sería el mismo pero sobre el ListBox lstDestino.
- Los botones para "Eliminar todos los elementos" de la lista harán uso del método **Clear()** para vaciar cada una de las listas.
- El botón "btnMoverTodoADestino", identificado con ">>", llevará toda el contenido de lstFuente a lstDestino, y eliminará el contenido de lstFuente.

Se añade con **AddRange** un conjunto de elementos a lstDestino, el conjunto de elementos es la colección Items de lstFuente. Y eliminamos todos los elementos de lstFuente.

- Para el botón "btnMoverTodoAFuente", lo mismo que el anterior, pero añadimos a lstFuente todos los elementos de lstDestino, y eliminamos los elementos de lstDestino.
- El botón "btnMoverADestino", llevará los elementos que han sido previamente seleccionados de lstFuente a lstDestino. Eliminándolos de lstFuente. (utilizar un bucle for)
- Para el botón "btnMoverAFuente" sería igual pero en sentido contrario.

