

Zadaci za laboratorijske vežbe iz Programskih jezika – C#

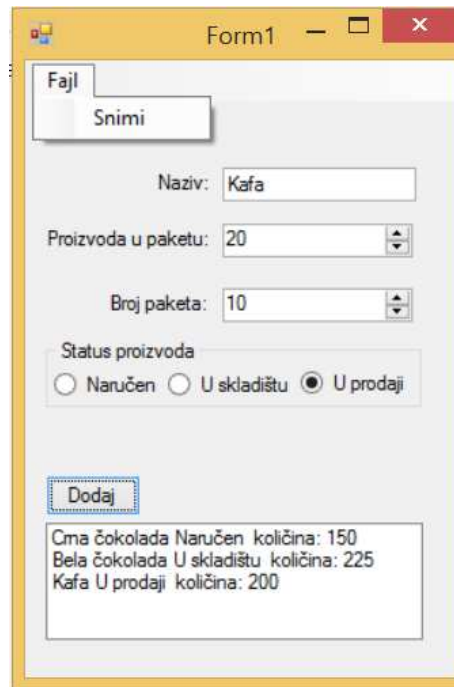
Primeri zadataka za vežbu 6

1. Na programskom jeziku C# kreirati aplikaciju za rad sa proizvodima u prodavnici čija je glavna forma prikazana na slici.

Uputstvo za implementaciju: Kreirati klasu Proizvod koja ima privatne attribute naziv, broj proizvoda u paketu, broj paketa, status proizvoda (definirati enumeraciju za taj atribut) i logičku vrednost hitno (ako je status proizvoda „Naručen“ označava da li je proizvod hitno naručen). Za svaki od atributa kreirati javne property-je.

Način rada aplikacije: Korisnik popunjava podatke u kontrolama. Klik na dugme „Dodaj“ dodaje novi proizvod u listu proizvoda i osvežava prikaz liste. U listi se pored ostalih atributa prikazuje ukupna količina proizvoda koja se računa kao broj paketa * broj proizvoda u paketu. Dupli klik mišem na neki od proizvoda u listi prikazuje detaljne podatke o tom proizvodu u kontrolama iznad. Kontrole za broj proizvoda u paketu i broj paketa mogu da prikažu vrednosti između 1 i 50. CheckBox „Hitno“ je aktivan samo ako je selektovan status „Naručen“. U suprotnom nije aktivan i atribut hitno ima vrednost false.

2. Na programskom jeziku C# kreirati aplikaciju za rad sa proizvodima u prodavnici čija je glavna forma prikazana na slici.



Uputstvo za implementaciju: Kreirati klasu Proizvod koja ima privatne atribute naziv, broj proizvoda u paketu, broj paketa i status proizvoda (definisati enumeraciju za taj atribut). Za svaki od atributa kreirati javne property-je. Klasa proizvod sadrži i statičku metodu za snimanje liste proizvoda u tekstualni fajl.

Način rada aplikacije: Korisnik popunjava podatke u kontrolama. Klik na dugme „Dodaj“ dodaje novi proizvod u listu proizvoda i osvežava prikaz liste.

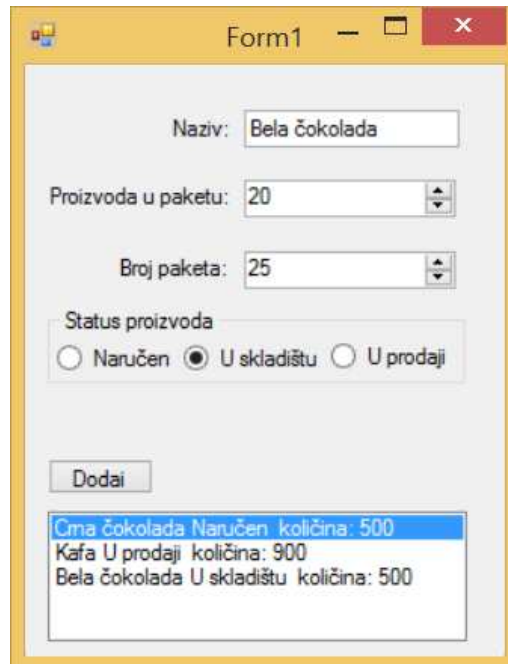
U listi se pored ostalih atributa prikazuje ukupna količina proizvoda koja se računa kao broj paketa * broj proizvoda u paketu.

Kontrole za broj proizvoda u paketu i broj paketa mogu da prikažu vrednosti između 1 i 20.

Izborom opcije Fajl->Snimi u meniju lista proizvoda se snima u izabranom tekstualnom fajlu.

Dijalog za snimanje fajlova filtrira prikazane fajlove tako da su vidljivi samo fajlovi sa ekstenzijom .txt.

3. Na programskom jeziku C# kreirati aplikaciju za rad sa proizvodima u prodavnici čija je glavna forma prikazana na slici.



The screenshot shows a Windows form titled 'Form1'. It contains the following controls:

- A text box labeled 'Naziv:' with the value 'Bela čokolada'.
- A spin box labeled 'Proizvoda u paketu:' with the value '20'.
- A spin box labeled 'Broj paketa:' with the value '25'.
- A group box labeled 'Status proizvoda' containing three radio buttons: 'Naručen' (unselected), 'U skladištu' (selected), and 'U prodaji' (unselected).
- A 'Dodaj' button.
- A list box containing three items:
 - Crna čokolada Naručen količina: 500
 - Kafa U prodaji količina: 900
 - Bela čokolada U skladištu količina: 500

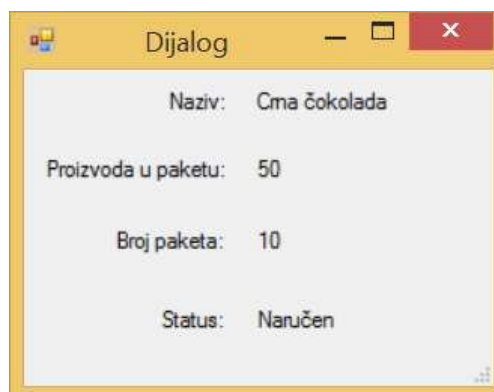
Uputstvo za implementaciju: Kreirati klasu Proizvod koja ima privatne attribute naziv, broj proizvoda u paketu, broj paketa i status proizvoda (definirati enumeraciju za taj atribut).

Način rada aplikacije: Korisnik popunjava podatke u kontrolama. Klik na dugme „Dodaj“ dodaje novi proizvod u listu proizvoda i osvežava prikaz liste.

U listi se pored ostalih atributa prikazuje ukupna količina proizvoda koja se računa kao broj paketa * broj proizvoda u paketu.

Kontrole za broj proizvoda u paketu i broj paketa mogu da prikažu vrednosti između 1 i 50.

Na dupli klik na neki od elemenata u listi prikazuje se dijalog forma koja sadrži podatke o tom proizvodu u labelama kao na slici ispod.



The screenshot shows a dialog box titled 'Dijalog'. It contains the following controls:

- A text box labeled 'Naziv:' with the value 'Crna čokolada'.
- A text box labeled 'Proizvoda u paketu:' with the value '50'.
- A text box labeled 'Broj paketa:' with the value '10'.
- A text box labeled 'Status:' with the value 'Naručen'.

4. Na programskom jeziku C# kreirati Windows forms aplikaciju za unos podataka o fudbalskim utakmicama kao na slici ispod.

Kreirati klasu Dogadjaj koja sadrži attribute minut, igrač i tip događaja (tip događaja predstaviti enumeracijom koja može da predstavi gol, žuti karton i crveni karton).

Kreirati klasu ekipa koja sadrži naziv ekipe, listu događaja i broj golova.

Zatim kreirati formu kao na slici ispod gde je moguće zadavanje naziva ekipa i dodavanje događaja. Korisnik može da dodaje događaje u proizvoljnom redosledu, ali će oni kasnije u listi biti sortirani po vremenu tj. minutu događaja.

Dodatak za vežbanje: Predvideti snimanje podataka o utakmici u binarnom fajlu i učitavanje podataka iz binarnog fajla.

Form1

Domaća ekipa

Naziv: Real Madrid Promeni

Dogadjaji: 11 ' Daniel Carvajal - ZutiKarton
15 ' Sergio Ramos - Gol
47 ' Keylor Navas - ZutiKarton
79 ' Casemiro - ZutiKarton
90 ' Sergio Ramos - ZutiKarton
93 ' Danilo - ZutiKarton
112 ' Pepe - ZutiKarton

Gostujuća ekipa

Naziv: Atletico Madrid Promeni

Dogadjaji: 61 ' Fernando Torres - ZutiKarton
79 ' Yannick Ferreira-Carrasco - Gol
90 ' Gabi - ZutiKarton

Rezultat: 1 - 1

Vrsta događaja: ☐ Gol ☒ Žuti karton ☐ Crveni karton

Igrač: Pepe

Minut: 112

Dodaj događaj domaćoj ekipi

Dodaj događaj gostujućoj ekipi

Windows kontrole koje treba očekivati u zadacima za laboratorijsku vežbu:

- **Form**
- **Label**
- **TextBox**
- **Button**
- **RadioButton**
- **CheckBox**
- **NumericUpDown**
- **DateTimePicker**
- **ListBox**
- **ComboBox**
- **GroupBox**
- **Panel**
- **MenuStrip**
- **OpenFileDialog**
- **SaveFileDialog**
- **FolderBrowserDialog**
- **MessageBox**