

ROTEIRO DE AULA PRÁTICA

TÍTULO DA AULA TEÓRICA: Criação de projetos Windows Form

Objetivos

- Introduzir o desenvolvimento na plataforma .NET com a criação de novos projetos.
- Desenvolver a habilidade do aluno de realizar um passo a passo para criação de um sistema simples em uma nova plataforma de desenvolvimento.

Criação do Projeto Windows Form

No menu iniciar, busque pelo aplicativo Visual Studio 2015. Você pode fazer isto com a pesquisa do menu iniciar do Windows. Veja como fazer isto a partir da **Figura 1**.

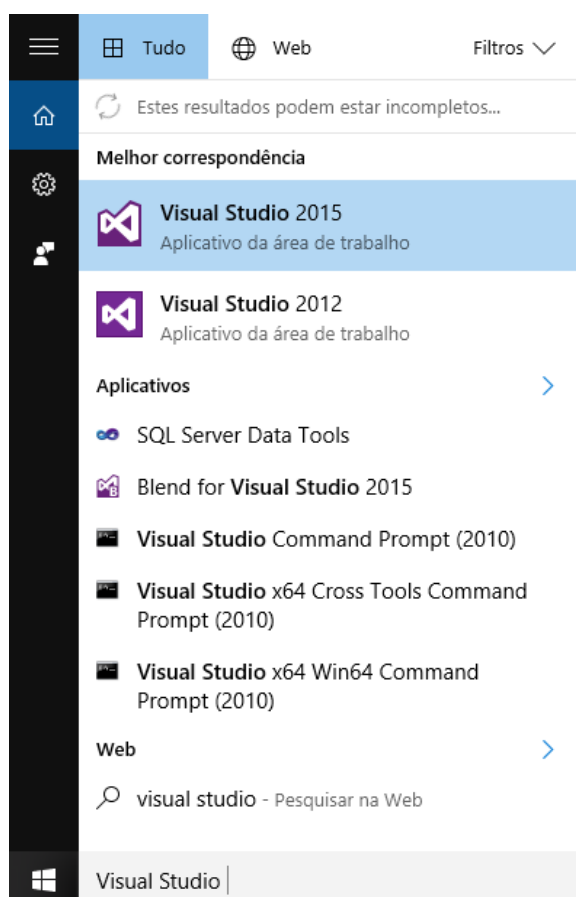


Figura 1: Busca da ferramenta de desenvolvimento da Microsoft Visual Studio 2015.

Ao acessar a ferramenta, para criar um novo projeto C#, acesse o menu (no Visual Studio) File > New > Project, conforme mostrado na **Figura 2**.

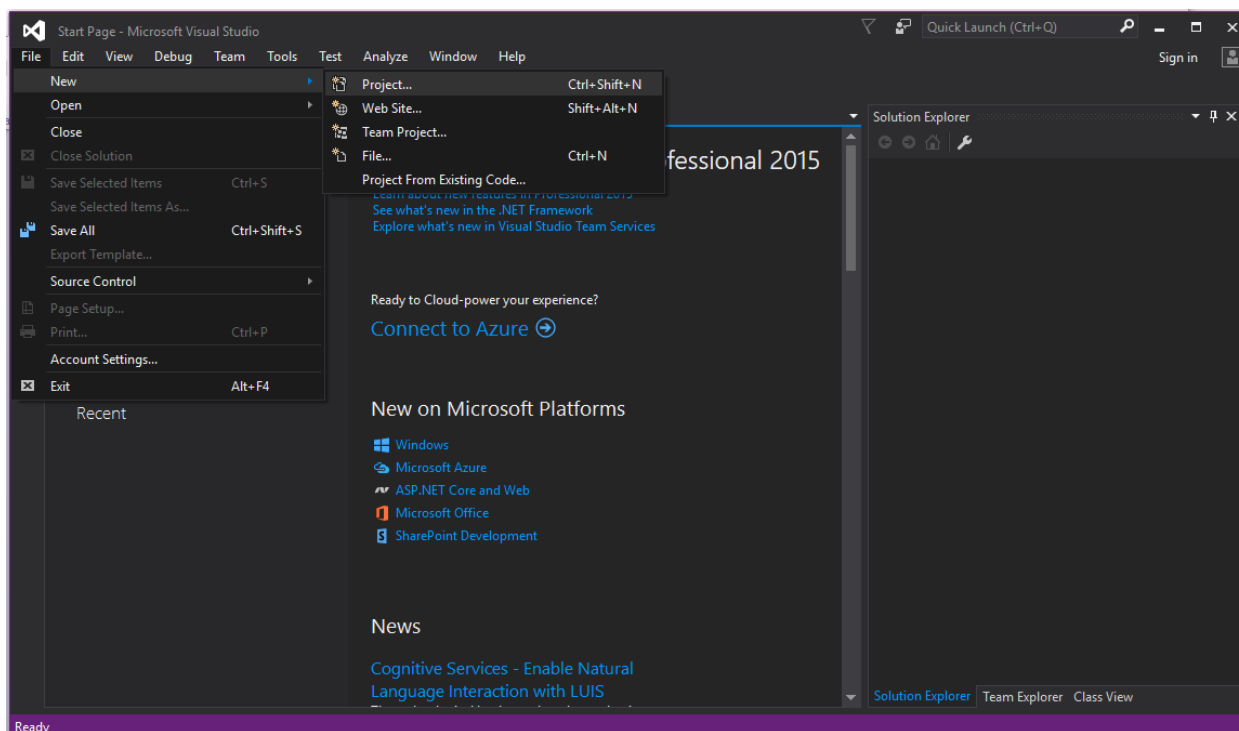


Figura 2: Menu para criação de novo projeto no Microsoft Visual Studio 2015.

Após selecionar a opção de criação de novo projeto, selecione a opção Installed > Templates > Visual C# > Windows Forms Application para criar um projeto com um modelo já criado, conforme mostrado na **Figura 3**.

Configure o nome da solução e do projeto como 2_Aula_Programacao_CSharp. Configure também o local aonde será criado os seus arquivos. Clique no botão “OK”.

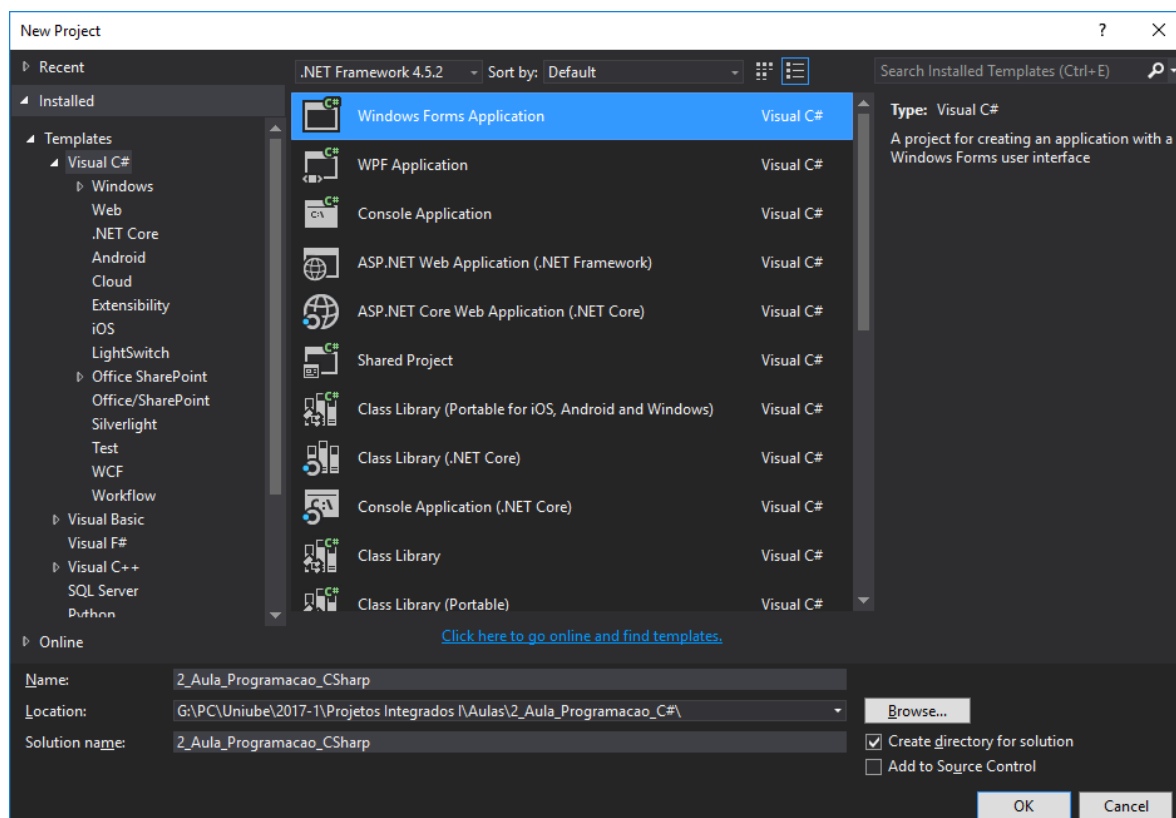


Figura 3: Opções e configurações para criação de novo projeto no Microsoft Visual Studio 2015.

Um formulário será criado como mostrado na **Figura 4**.

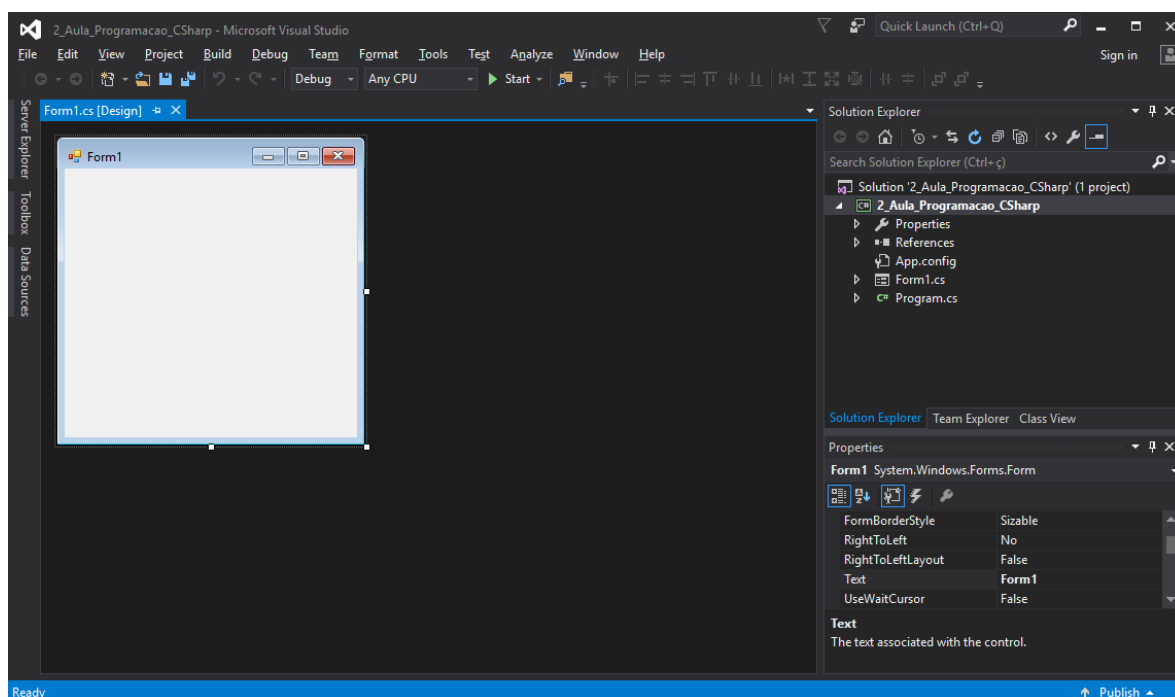


Figura 4: Modelo template do um formulário Windows Form.

Utilize a paleta *Toolbox* para desenhar a tela, conforme mostrado na Figura 5. Use componentes como *Label*, *Textbox* e *Button*. Clique no *Toolbox*, escolha o componente e arraste para o formulário. Para modificar alguma propriedade do componente, clique nele e faça as modificações na área *Properties*, localizada no canto inferior direito por *default*. Como exemplo, a Figura 6 mostra a propriedade de um componente gráfico *Label*. O *Label* possui, por exemplo, a propriedade *Text* capaz de configurar um texto que será apresentado neste componente gráfico.

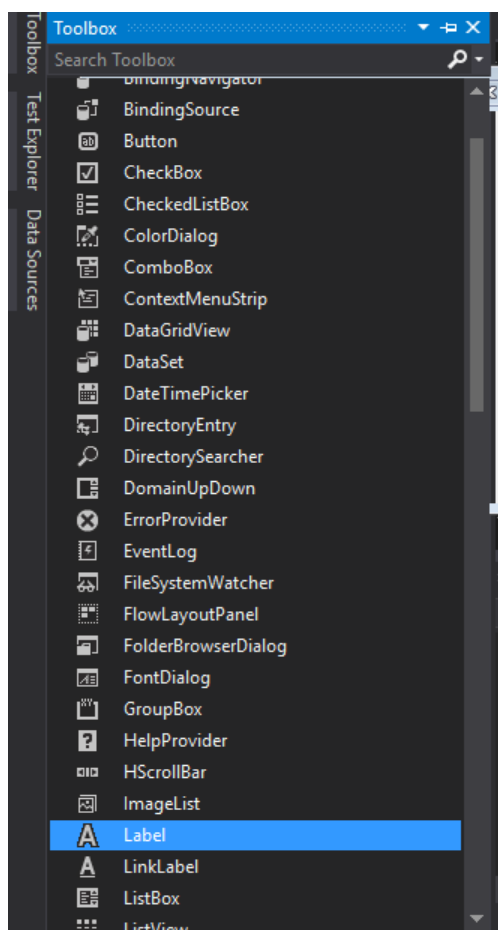


Figura 5: Paleta (Toolbox) do Visual Studio.

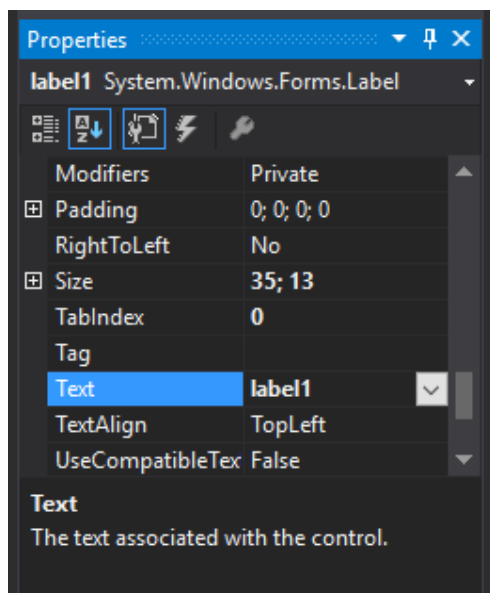


Figura 6: Visão de propriedades (*Properties*) do *Visual Studio*.

Como boas práticas de desenvolvimento, coloque um identificador (*name*) para todos os componentes do formulário. Para incluir uma programação no componente, como por exemplo em um botão (*Button*), dê dois cliques apontando sobre ele e faça, em código, as chamadas dos outros componentes através de seus identificadores.

Atividades (Para casa)

Crie um projeto no Visual Studio para resolver as questões da primeira lista de exercícios. Para cada exercício, crie um novo formulário. Clique com o direito no projeto da área "Solution Explorer" e adicione o novo formulário para cada exercício.