

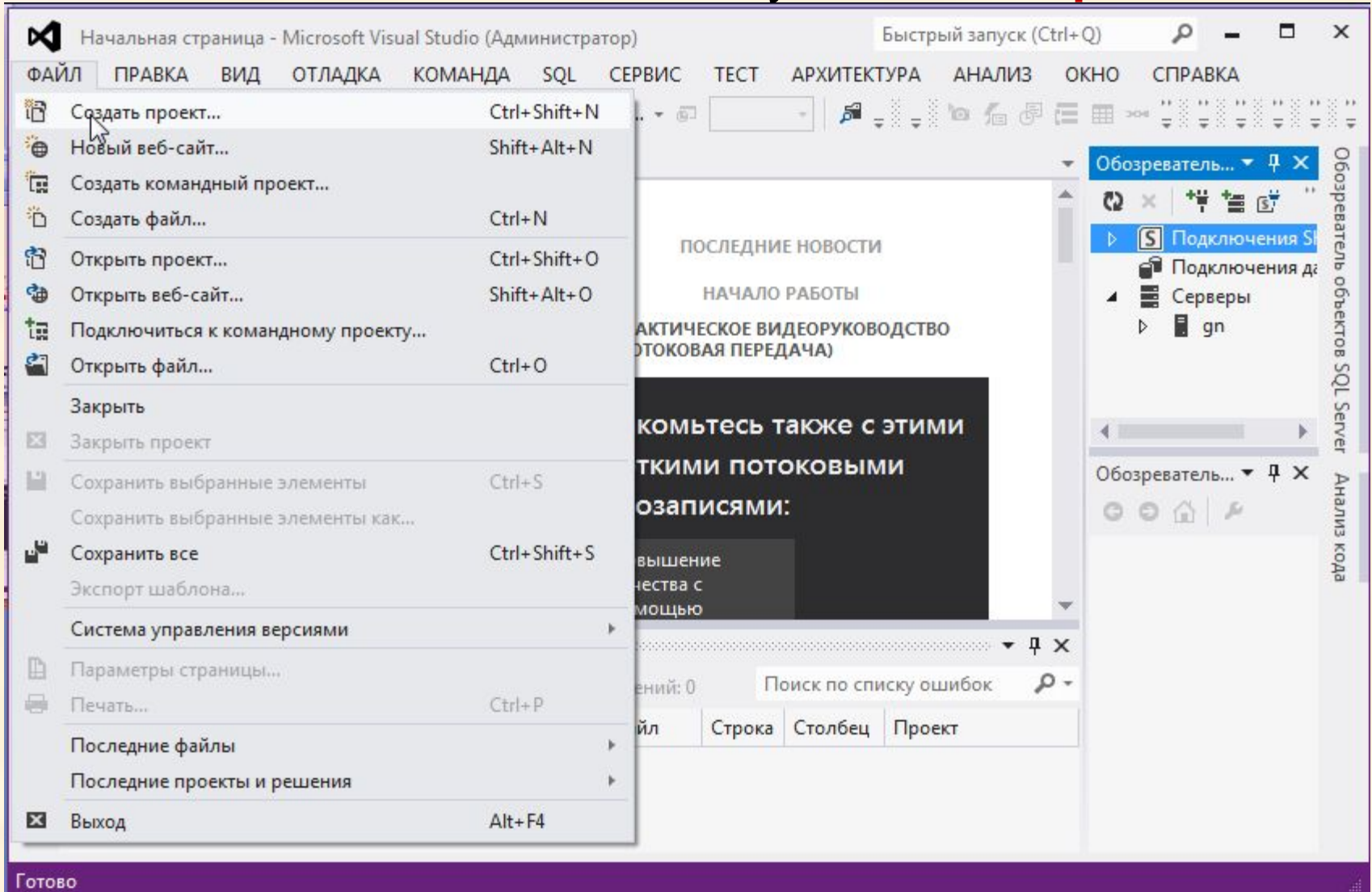
Раздел №1
Структура проекта ASP.NET
По материалам

<http://www.intuit.ru/studies/courses/69/69/lecture/>

Жеретинцева Наталья Николаевна к.т.н., доцент кафедры АИС МИИТ
МГУ им. Г. И. Невельского

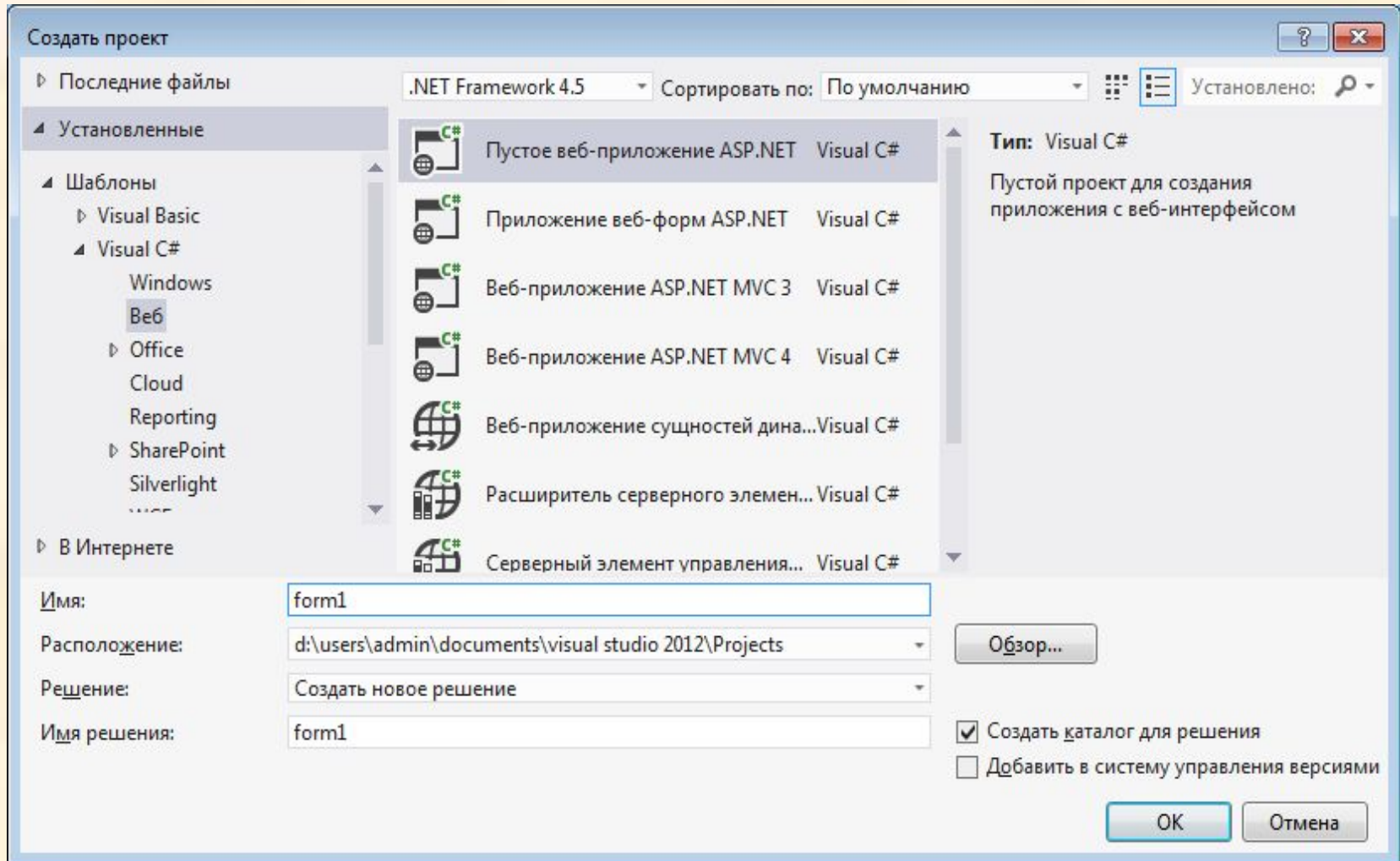
Создание проекта ASP.NET

Чтобы запрограммировать какую-либо задачу, необходимо в меню **Файл** выполнить команду **Создать проект**



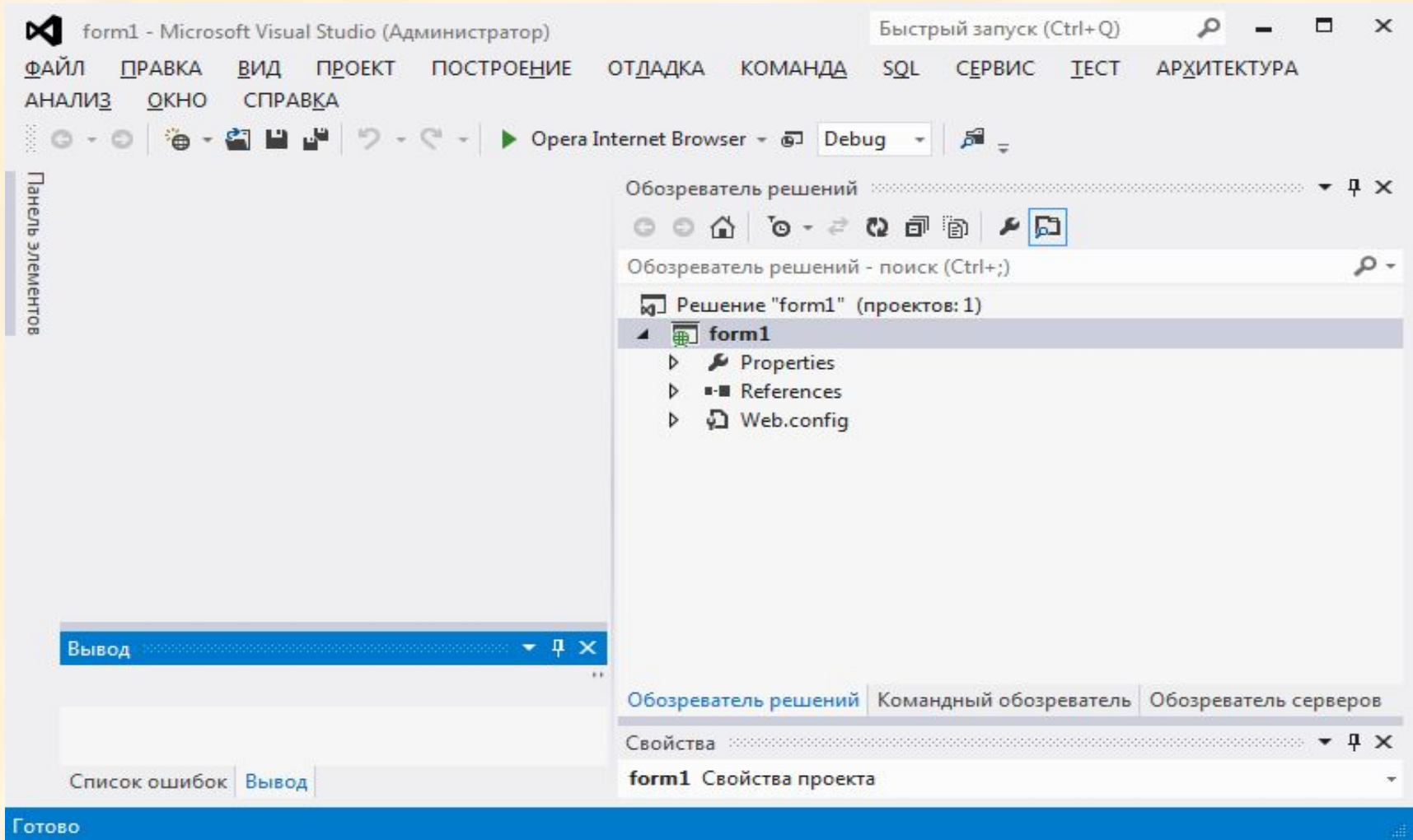
Выбор типа проекта

1. Выбрать **тип** проекта в соответствии с рис.



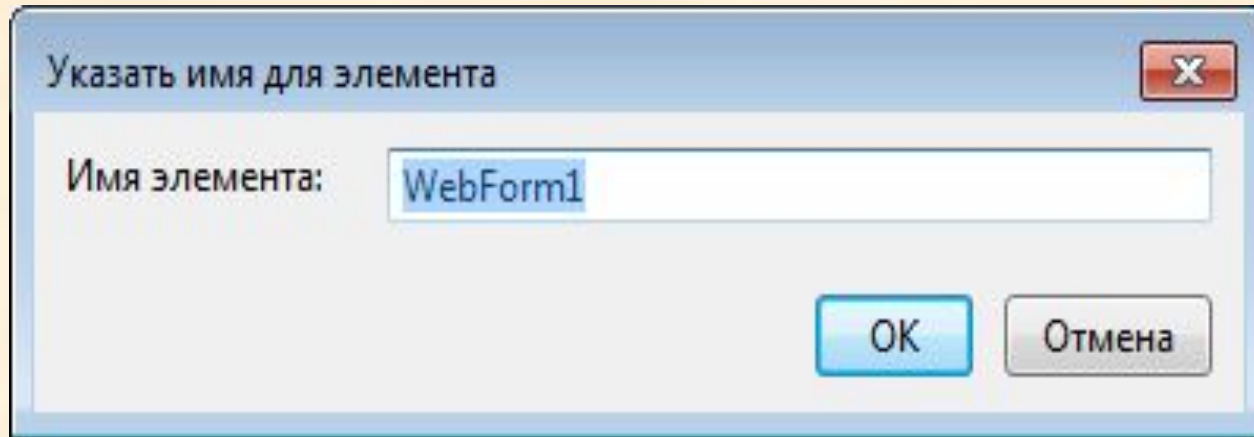
Окно проекта

2. После нажатия **OK** появится окно с обозревателем решений:



Добавление формы

3. В обозревателе решений выделить имя проекта и правой клавишей мыши выбрать команду **Добавить** → **Форму Web Form** и указать имя формы.

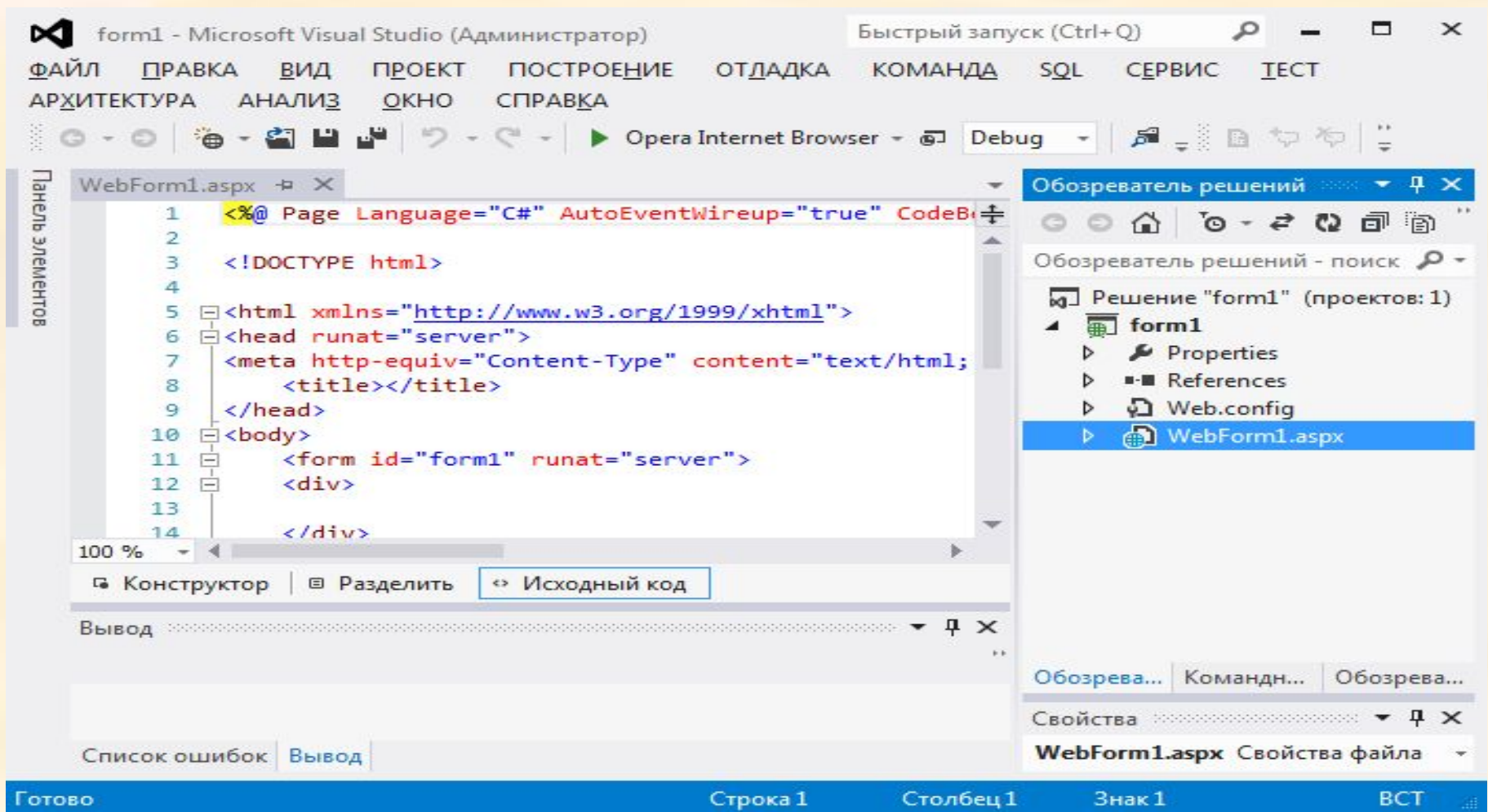


Конструктор, Разделитель и Исходный код

4. При добавлении формы появится три кнопки: **Конструктор**, **Разделитель** и **Исходный код**. **Разделитель** позволяет видеть **Конструктор** и **Исходный код** одновременно. **Конструктор** является средством быстрой разработки для создания веб-приложений ASP.NET, который предоставляет различные представления страниц и предоставляет такие средства, как **Панель элементов** и окно «**Свойства**», которые позволяют легко создавать и изменять элементы страницы. Можно переключаться между двумя режимами с помощью вкладок **Конструктор** и **Исходный код** в нижней части редактируемой страницы. Режим исходного кода предоставляет вид страницы, отображающей непосредственно разметку, включающую элементы HTML, элементы управления ASP.NET и клиентский сценарий.

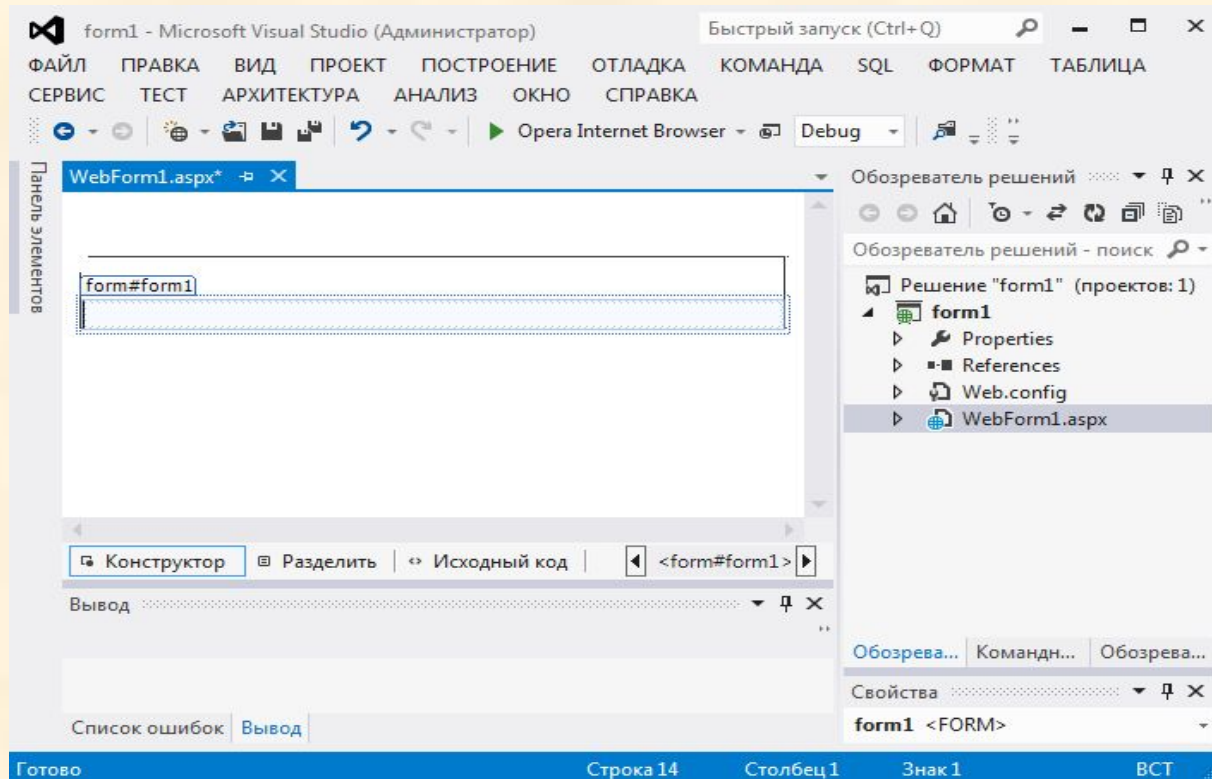
Исходный код

Режим «Исходный код» отображает код веб-страницы.



Режим Конструктор

5. Перейти в режим конструктора. Режим «**Конструктора**» отображает веб-страницы ASP.NET и пользовательские элементы управления. Режим конструктора позволяет добавлять текст и элементы и затем изменять их положение и размер и задавать их свойства с помощью специальных меню или окна «**Свойства**».



Добавление элементов

6. Открыть панель элементов и добавить в форму элементы:

- Рамку для формы – `<fieldset> </fieldset>`;
- Название рамки – `<legend> </legend>`;
- Подпись формы – **Label1** (Ввод и вывод чисел и массивов);
- Подпись текстового поля – **Label2** (Ввод числа);
- Подпись текстового поля – **Label3** (Вывод числа);
- Текстовое поле **TextBox1** – для ввода числа;
- Текстовое поле **TextBox2** – для вывода числа;
- Кнопка вывода введенного целого числа – **Button1**;
- Кнопка вывода действительного числа – **Button2**;
- Кнопка вывода в *ListBox* одном. массива – **Button3**;
- Элемент **ListBox** для вывода одном. массива;
- Кнопка вывода в *Table* двум. массива – **Button4**;
- Элемент **Table1** для вывода двум. массива.

Добавление элементов

The image shows the Microsoft Visual Studio interface for a web application project named 'form1'. The main window displays the 'WebForm1.aspx' file in the 'Конструктор' (Designer) view. The design area shows a form with the following elements:

- A container labeled 'form#form1' containing:
 - Two 'Label' controls.
 - Two text input boxes.
 - Two 'Button' controls.
- A separate text box containing the text 'Несвязанный' (Unbound).
- A 'Button' control below the 'Несвязанный' text box.
- A 'Button' control at the bottom left of the design area.
- Three hash symbols '###' at the bottom of the design area.

The Solution Explorer on the right shows the project structure:

- Решение "form1" (проектов: 1)
 - form1
 - Properties
 - References
 - Web.config
 - WebForm1.aspx

The status bar at the bottom indicates the current position: 'Строка 27', 'Столбец 5', and 'Знак 5'.

Таблица стилей

7. Для добавления стилей в обозревателе решений выделить имя проекта и правой клавишей мыши выбрать команду Добавить → Таблица стилей и создать стили в соответствии с ниже приведенными.

```
body {  
  margin: 0;  
  background: lightyellow;  
  background-image: url("image/kl.gif");  
  color: brown;  
  font-family: Trebuchet MS, Arial, Times New Roman;  
  font-size: 14px;  
}
```

Таблица стилей

```
fieldset {  
    vertical-align:top;  
    margin: 5px;  
    margin-top: 0px;  
    background: lightyellow;  
    background-image: url("p.gif");  
    background-repeat:no-repeat;  
    background-attachment:fixed;  
    background-position:right;  
    padding-left: 5px;  
    padding-right: 10px;  
    font-size: 12px;  
    border-color:olive;  
    border-style:dashed;  
    border-width:2px;  
    width:330px;  
}
```

Таблица стилей

```
legend {  
    margin:5px;  
    margin-top:0px;  
    padding-top:0px;  
    text-align: center;  
    font-family: verdana;  
    font-size: 14px;  
    color:green;  
    padding-bottom:5px;  
    padding-left:10px;  
}  
td {  
    font-family: verdana;  
    font-size: 12px;  
    color: green;  
    border-color: red;  
}
```


Таблица стилей

```
.b {  
  margin: 5px;  
  font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;  
  border-left: 1px; border-right: 2px;  
  border-top: 2px; border-bottom: 1px;  
  border-width: thick; border-style: outset;  
  background-color: yellow;  
  padding-left: 2; padding-right: 2;  
  padding-top: 2; padding-bottom: 2;  
  font-size: 11px; font-weight: normal; color: green;  
  width: 180px; height: 23px;  
  text-align: center;  
  border-style: solid;  
  display: inline-block;  
  border-left-color: olive; border-right-color: forestgreen;  
  border-top-color: olive; border-bottom-color: forestgreen;  
}
```

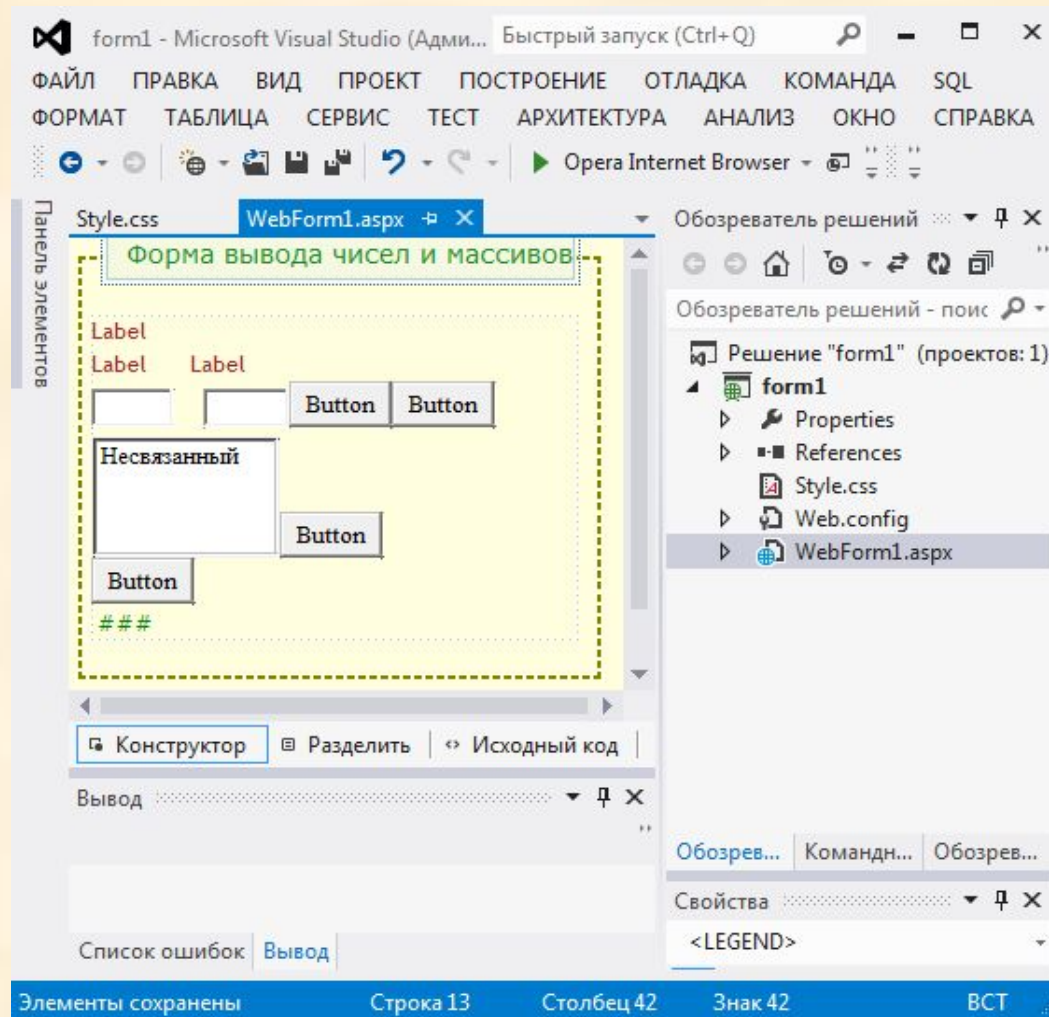
Таблица стилей

```
.tbl {  
  Border-Width: 2px;  
  Border-Color: crimson;  
  Border-Style: Dotted;  
  border-collapse: separate;  
  background-color: lightyellow;  
}
```

8. Для подключения файла таблицы стилей в исходный код в раздел заголовка `<head> </head>` добавить строку:
`<link rel="stylesheet" href="Style.css"/>`

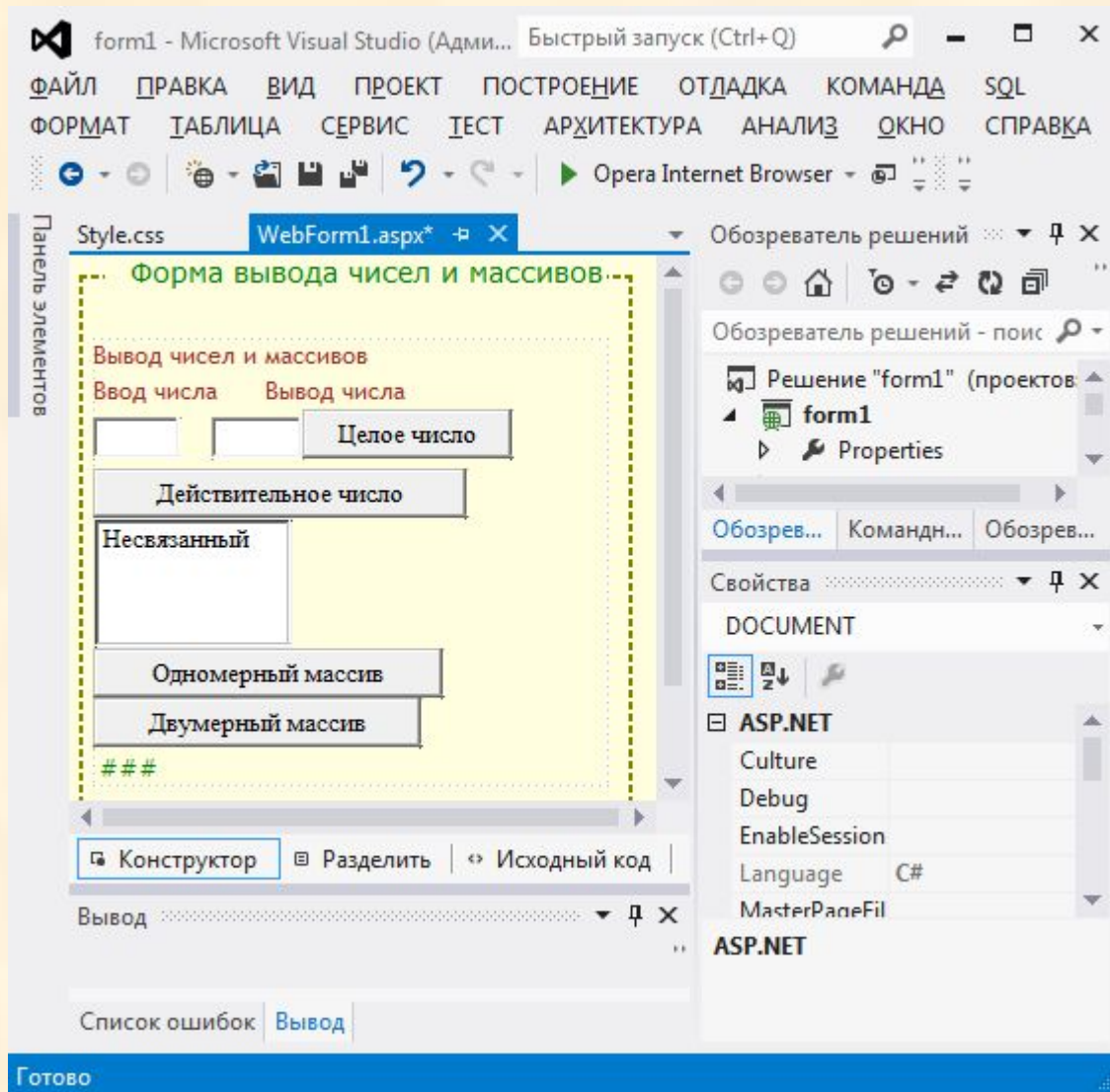
Элементы формы

9. Рамку приложения озаглавить «**Форма вывода чисел и массивов**» и тогда приложение будет иметь вид, приведенный ниже:



Оформление формы

10. Зададим название кнопок и меток:



Исходный код формы

11. Исходный код формы:

```
<%@ Page Language="C#" AutoEventWireup="true" CodeBehind="WebForm1.aspx.cs"
    Inherits="form1.WebForm1" %>
<!DOCTYPE html>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head runat="server">
<link rel="stylesheet" href="Style.css" />
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
    <title></title>
</head>
<body>
    <fieldset>
        <legend>Форма вывода чисел и массивов</legend>
        <form id="form1" runat="server">
            <asp:Label ID="Label1" runat="server" Text="Вывод чисел и массивов">
            </asp:Label><br />
            <asp:Label ID="Label2" runat="server" Text="Ввод числа"></asp:Label>&nbsp;
            <asp:Label ID="Label3" runat="server" Text="Вывод числа"></asp:Label><br />
            <asp:TextBox ID="TextBox1" runat="server" Width="36px"></asp:TextBox> &nbsp;
            <asp:TextBox ID="TextBox2" runat="server" Width="38px"></asp:TextBox>
```


Исходный код формы

```
<asp:Button ID="Button1" runat="server" Text="Целое число" />  
  <asp:Button ID="Button2" runat="server" Text="Действительное число" /><br />  
  <asp:ListBox ID="ListBox1" runat="server">  
  </asp:ListBox>  
  <asp:Button ID="Button3" runat="server" Text="Одномерный массив" /><br />  
  <asp:Button ID="Button4" runat="server" Text="Двумерный массив" />  
  <asp:Table ID="Table1" runat="server"> </asp:Table>  
</fieldset>  
</form>  
</body>  
</html>
```

Процедура обработки события Button1

12. Для вывода целого числа двойным щелчком входим в процедуру обработки события кнопки **Button1** файла **WebForm1.aspx.cs** и вводим код обработки события:

```
protected void Button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int a = Convert.ToInt32(TextBox1.Text);
    TextBox2.Text = Convert.ToString(a);
}
```

Форма вывода чисел и массивов

Вывод чисел и массивов

Ввод числа Вывод числа

56 56 Целое число

Действительное число

Одномерный массив

Двумерный массив

Процедура обработки события Button2

13. Для вывода действительного числа двойным щелчком входим в процедуру обработки события кнопки **Button2** файла **WebForm1.aspx.cs** и вводим код обработки события:

```
protected void Button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    double b = Convert.ToDouble(TextBox1.Text);
    TextBox2.Text = Convert.ToString(b); //используется
```

запятая

```
}
```

Форма вывода чисел и массивов

Вывод чисел и массивов

Ввод числа Вывод числа

5,6 5,6 Целое число

Действительное число

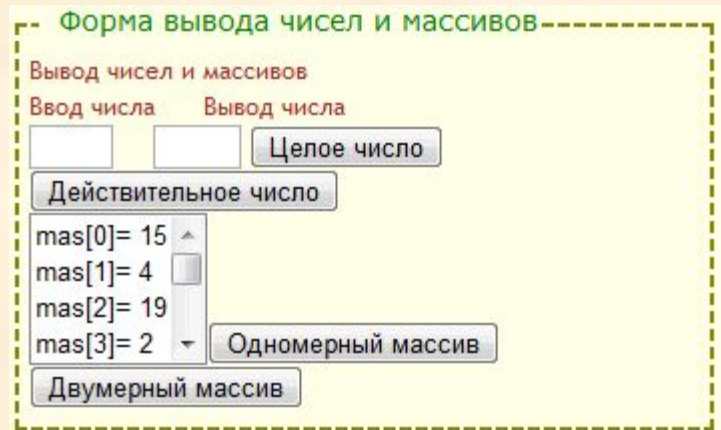
Одномерный массив

Двумерный массив

Процедура обработки события Button3

14. Для вывода одномерного массива двойным щелчком входим в процедуру обработки события кнопки Button3 файла WebForm1.aspx.cs и вводим код обработки события:

```
protected void Button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int[] mas = new int[10];
    Random rnd = new Random();
    for (int i = 0; i < 10; i++)
    {
        mas[i] = rnd.Next(20);
        ListItem item = new ListItem(mas[i].ToString());
        ListBox1.Items.Add(Convert.ToString("mas[" + i + "] = " + mas[i]));
    }
}
```



Процедура обработки события Button4

15. Для вывода двумерного массива двойным щелчком входим в процедуру обработки события кнопки **Button4** файла **WebForm1.aspx.cs** и вводим код обработки события:

```
protected void Button4_Click(object sender, EventArgs
```

```
{  
    int[,] masdv = new int[5, 5];  
    Random rnd = new Random();  
    int s = 0;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
    {  
        TableRow row = new TableRow();  
        for (int j = 0; j < 5; j++)  
        {  
            masdv[i, j] = rnd.Next(9);  
            TableCell cell = new TableCell();  
            cell.Text = Convert.ToString(masdv[i, j]);  
            row.Cells.Add(cell);  
            if (i == j)  
            {  
                s = s + masdv[i, j];  
            }  
        }  
        Table1.Rows.Add(row);  
        TextBox3.Text = "S гл диагонали = " + Convert.ToString(s);  
    }  
}
```

Форма вывода чисел и массивов

Вывод чисел и массивов

Ввод числа Вывод числа

 Целое число

 Действительное число

 Одномерный массив Двумерный массив

S гл диагонали = 10

0 2 7 3 3
2 0 6 7 7
8 5 0 5 5
2 2 4 4 2
6 6 4 3 6

Лабораторная работа по управляющим конструкциям

Выполнить задание по варианту создать блок-схему задания. Задание вывести в рамку (fieldset). Создать форму для ввода переменных. После нажатия кнопки выполнить задание по варианту и вывести его блок схему.

Варианты задания №1

№	Задание
1	В текстовое поле ввести число человек, необходимых для выполнения заданных работ от 1 до 20. Вывести его словесное представление с изменением окончания. Например: два человека, одиннадцать человек и т.д.
2	В текстовое поле ввести стоимость покупки в рублях. Вывести словесное представление стоимости с изменением окончания. Например: двести девяносто два рубля (до 1000 рублей).
3	В календаре выбрать дату и при нажатии кнопки вывести, что на этот день запланировано (пять задач), по умолчанию «День свободен».
4	В поле <i>input</i> типа <i>time</i> ввести время. В зависимости от времени суток вывести предложения, характеризующие распорядок дня. Например, при вводе 9:00 вывести «Время завтрака».
5	В текстовое поле ввести номер месяца. По номеру месяца вывести соответствующее название времени года.

Варианты задания №1

№	Задание
6	В поле <i>select</i> ввести в опции 6 городов. В зависимости от выбранного города вывести его достопримечательность в виде рисунка и подписи. Например: выбрали Владивосток, выводится: достопримечательность – Покровский собор и его рис.
7	В старояпонском календаре был принят 60-летний цикл, состоявший из пяти 12-летних подциклов. Подциклы обозначались названиями цвета (зеленый, красный, желтый, белый и черный). В каждом подцикле годы имели названия животных (крыса, корова, тигр, заяц, дракон, змея, лошадь, овца, обезьяна, курица, собака и свинья). 1984 – год зеленой крысы – был началом очередного цикла. В поле <i>input</i> ввести год нашей эры и вывести название и цвет животного.
8	В поля <i>input</i> ввести радиус и высоту. В зависимости от введённого символа L, S, V программа должна вычислять длину окружности; площадь круга или объём цилиндра

Варианты задания №1

№	Задание
9	В поле <i>input</i> ввести число. В зависимости от введенного символа P, S, V программа должна вычислять периметр квадрата; площадь квадрата или объем куба.
10	В поле <i>select</i> ввести опции: труд, учение, лень, доброта, дружба. В зависимости от выбранной категории вывести пословицу.
11	В поле <i>select</i> ввести в опции 6 стран Азии. В зависимости от выбранной страны вывести ее столицу.
12	В поле <i>select</i> ввести в опции океанов. В зависимости от выбранного океана в поле <i>ListBox</i> вывести моря этого океана.
13	В текстовое поле ввести день недели. По выбранному дню недели вывести в <i>ListBox</i> расписание на этот день.
14	В поле <i>select</i> ввести в опции 6 регионов. В зависимости от выбранного региона в поле <i>ListBox</i> вывести по 5 городов этого региона.
15	В поля <i>input</i> ввести числа a и b. Найти наибольшее и наименьшее значение функции $y=3x^2+x-4$, если на заданном интервале $[a,b]$ x изменяется с шагом $h=0,1$.
16	В поле <i>select</i> ввести в опции 3 городов. В зависимости от выбранного города в поле <i>ListBox</i> вывести по 5 улиц этого города.

Варианты задания №2

№	Задание
1	В поле select ввести в опции 6 стран Европы. В зависимости от выбранной страны вывести ее столицу и известную достопримечательность в виде рисунка и подписи. Например: выбрали Польша, выводится: столица – Варшава, достопримечательность – Колона Сигизмунда и ее рис.
2	В поле input ввести число. В зависимости от введенного символа P, S, V программа должна вычислять периметр квадрата; площадь квадрата или объём куба.
3	В поле input ввести число, состоящее из нескольких цифр. Подсчитать количество цифр вводимого целого неотрицательного числа и вывести максимальную цифру.
4	В поля input ввести числа a и b. Найти наибольшее и наименьшее значение функции $y=3x^2+x-4$, если на заданном интервале $[a,b]$ x изменяется с шагом $h=0,1$.
5	Билет называют «счастливым», если в его номере сумма первых трех цифр равна сумме последних трех. Подсчитать число тех «счастливых» билетов, у которых сумма трех цифр равна S. S ввести в поле input. Номер билета может быть от 000000 до 999999.
6	Каждая бактерия делится на две в течение одной минуты. В начальный момент имеется одна бактерия. Посчитать количество бактерий со временем t. Время задать в поле input с типом time