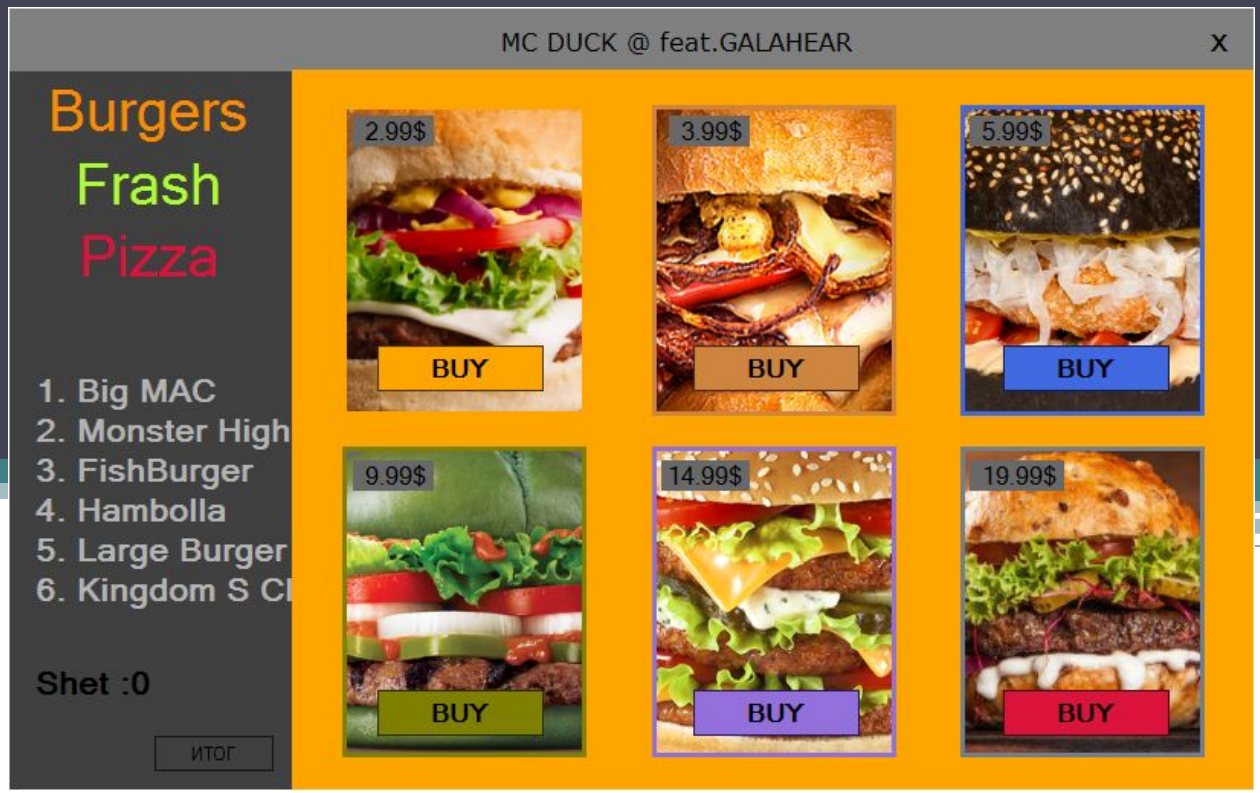
<<МЕНЮ РЕСТОРАНА БЫСТРОГО ПИТАНИЯ>>



КАК ВСЕ ЭТО СОЗДАВАЛОСЬ

- на сцене размещаем **panel1** вот таким образом

- в нем находится **label1** и один **button1**

- в **label1** пишем название нашего ресторана и шрифт ставим: **MS Reference Sans Serif; 12pt,** а в **button1** в тексте ставим букву X с таким шрифтом **Arial Unicode MS; 15,75pt**

- далее размещаем второй **panel2** слева

в нем у нас будет **каталог** из 3их **Button** с помощью которого клиент сможет быстро перемещаться по вкладкам.

А также он может просматривать список всех бургеров, напитков и т д.

В него мы также добавим счетчик показывающий общую стоимость к оплате.

И добавим кнопку выводящий итог на экран.

Каталог.

первый **button1** называем **Burgers**
второй **button2** называем **Fresh**
и третий **button3** называем **Pizza**

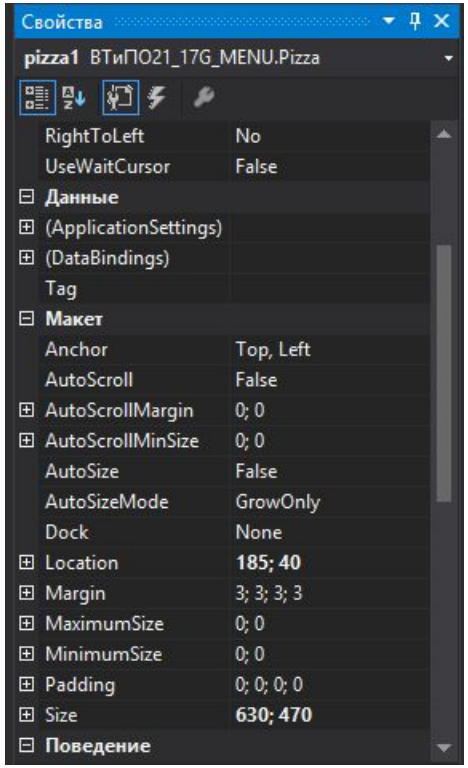
ниже название блюда.

Сделанных с помощью **label.**

- для того что бы клиент мог видеть сколько он тратит мы поставим ему два **label'a** в первую из них пишем **Shet: ,** а во вторую **0.** вторая нам нужна что бы выводить сумму на экран.

- а на самом в низу поставим **button** и текст изменим на "итог". эта кнопка будет выводить чек.

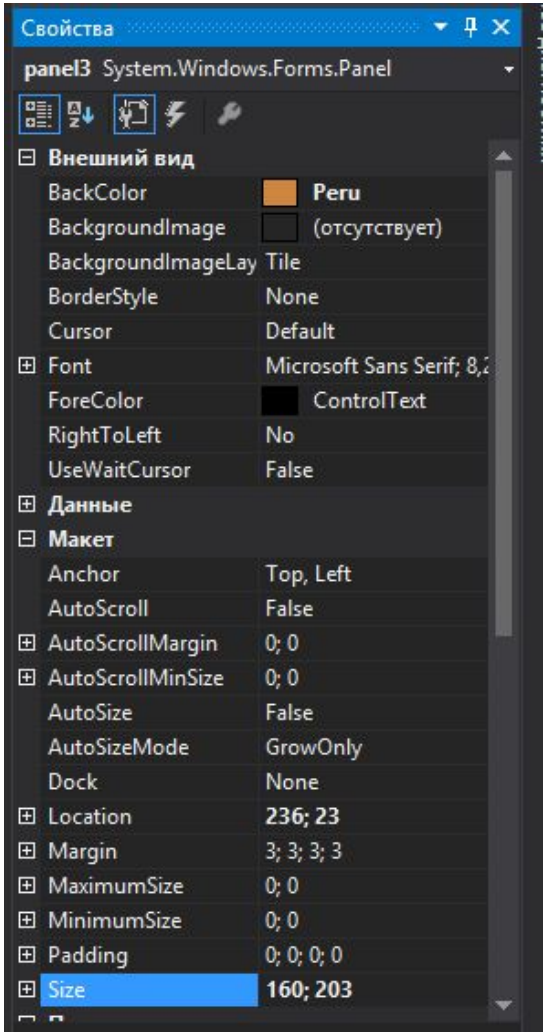
- с панелями разобрались теперь же создадим еще пользовательский элемент управления нажимаем проект > добавить пользовательский элемент управления… > пользовательский элемент управления, называем его **burgers**
- и в его свойстве ставим такие настройки



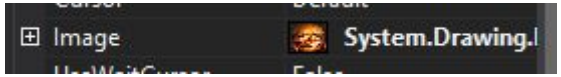
цвет меняем на **Orange**.

- кидаем на сцену **panel** это нужно что бы сделать обводку вокруг картины которую мы добавим и для симметрий

- изменяем его свойства



далее добавляем внутрь панели **picture box** и загружаем картинку нажимаем на



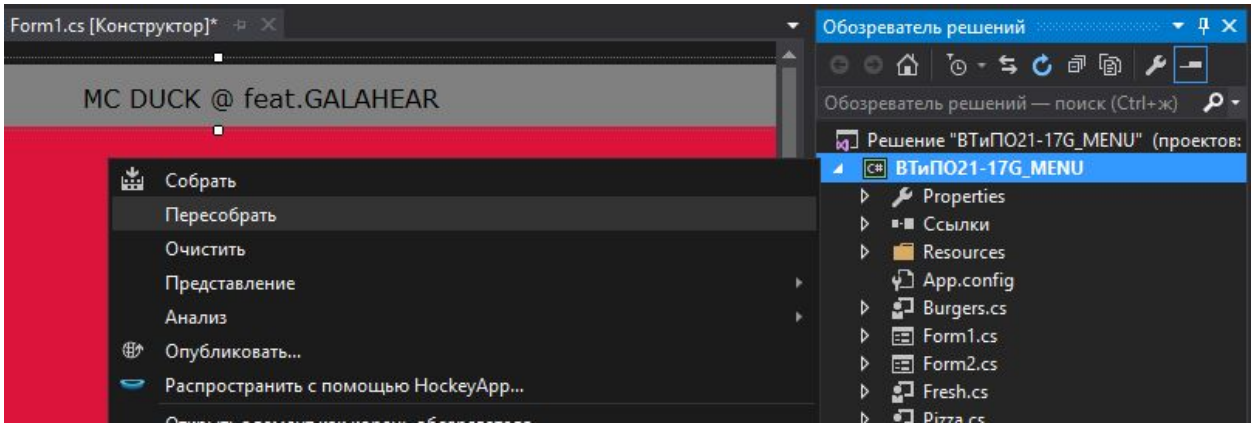
и выбираем Локальные ресурсы и импортировуем нужный нам **image**

для того что бы масштабировать картинку нажимаем на треугольник

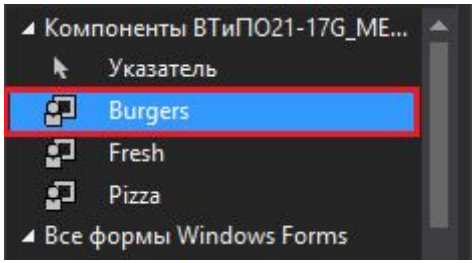
- располагаем нашу картинку как нам угодно.
- на этом с картинками закончили теперь на последок ставим **button** внизу панели и меняем текст на **buy** и укажем цену с помощью **label**
- у меня получилось так :

- теперь нам надо преумножить нашу панель что бы заполнить все пространство

- после того как закончили нажимаем на наш проект правой кнопкой мышью
- и нажимаем пересобрать.



после этого действия у нас должно появиться наша панель в панели инструментов



- **перейдем к коду**
- объявляем переменную с типом double назовем его shet он будет показывать текущую счет
- перейдем в наш конструктор и нажмем два раза на кнопку BUY и в нем пишем
- для каждого бургера свою цену

```
private void Button2_Click(object sender, EventArgs e) //1.бургер
{
    shet = shet + 2.99;

}

private void Button3_Click(object sender, EventArgs e)//2.бургер
{
    shet = shet + 3.99;
}

private void Button4_Click(object sender, EventArgs e)//3.бургер
{
    shet = shet + 5.99;
}

private void Button5_Click(object sender, EventArgs e)//4.бургер
{
    shet = shet + 9.99;
}

private void Button6_Click(object sender, EventArgs e)//5.бургер
{
    shet = shet + 14.99;
}

private void Button7_Click(object sender, EventArgs e) //6.Бургер
{
    shet = shet + 19.9;
}
```

- для того чтобы мы могли переключаться между вкладками напишем внутри кнопок burgers, fresh и pizza следующий код

```
private void Button9_Click(object sender, EventArgs e) // вызываем меню с burgers
{
    burgers1.BringToFront();
}

private void Button10_Click(object sender, EventArgs e) // вызываем Frash
{
    fresh1.BringToFront();
}

private void Button11_Click(object sender, EventArgs e) // вызываем pizza
{
    pizza1.BringToFront();
}
```