

<<МЕНЮ РЕСТОРАНА БЫСТРОГО ПИТАНИЯ>>







MC DUCK @ feat.GALAHEAR X

Burgers
Frash
Pizza

1. Big MAC
2. Monster High
3. FishBurger
4. Hambolla
5. Large Burger
6. Kingdom S C

Shet :0

ИТОГ

 <p>2.99\$ BUY</p>	 <p>3.99\$ BUY</p>	 <p>5.99\$ BUY</p>
 <p>9.99\$ BUY</p>	 <p>14.99\$ BUY</p>	 <p>19.99\$ BUY</p>

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



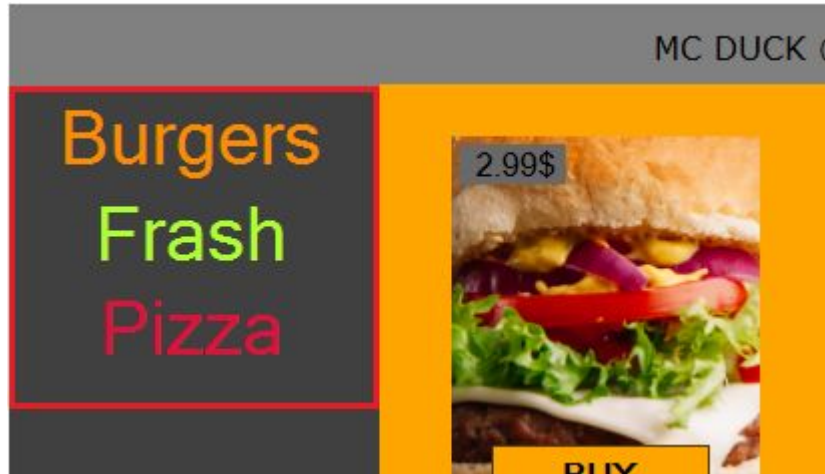
в нем у нас будет **каталог** из зих **Button** с помощью которого клиент сможет быстро перемещаться по вкладкам.

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.



Shet :0

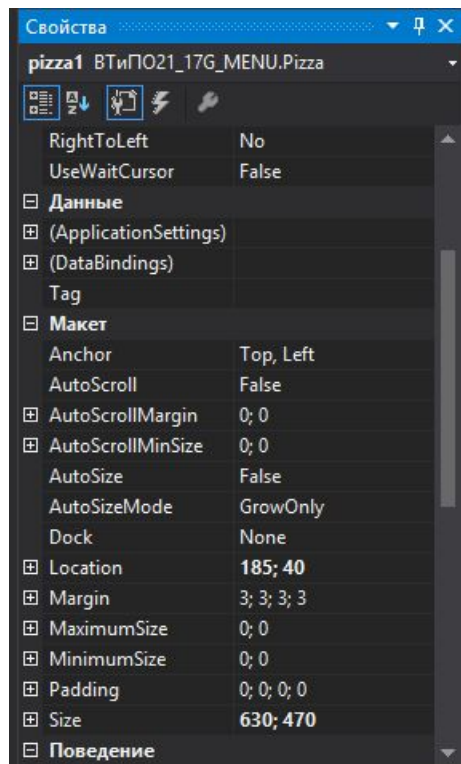
- а на самом в низу поставим **button** и текст изменим на "итог". эта кнопка будет выводить чек.



Shet :0

ИТОГ

- 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

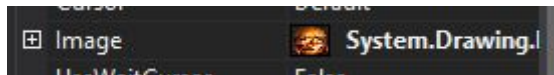


цвет меняем на **Orange**.



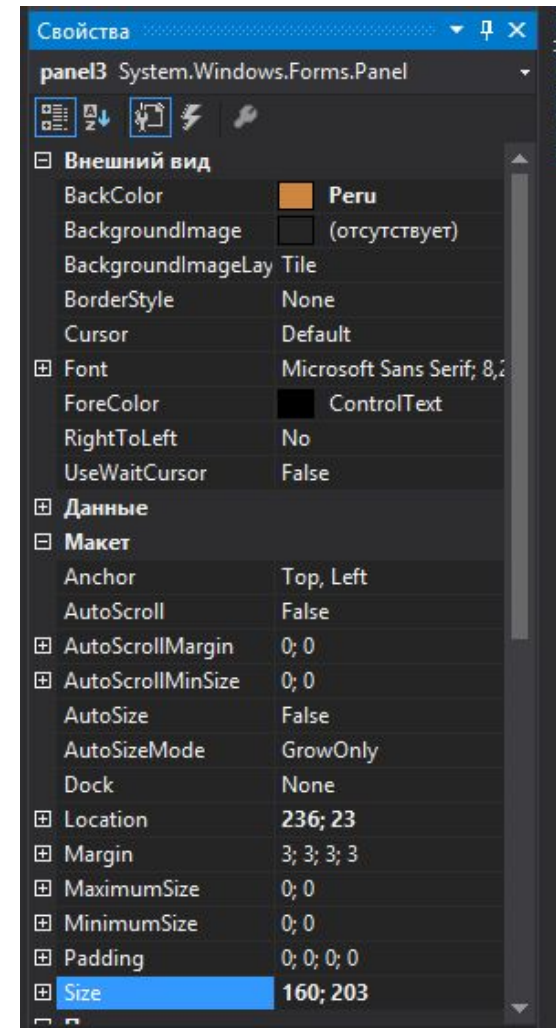
- кидаем на сцену **panel** это нужно что бы сделать обводку вокруг картины которую мы добавим и для симметрий
- изменяем его свойства

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



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

для того что бы масштабировать картинку нажимаем на треугольник



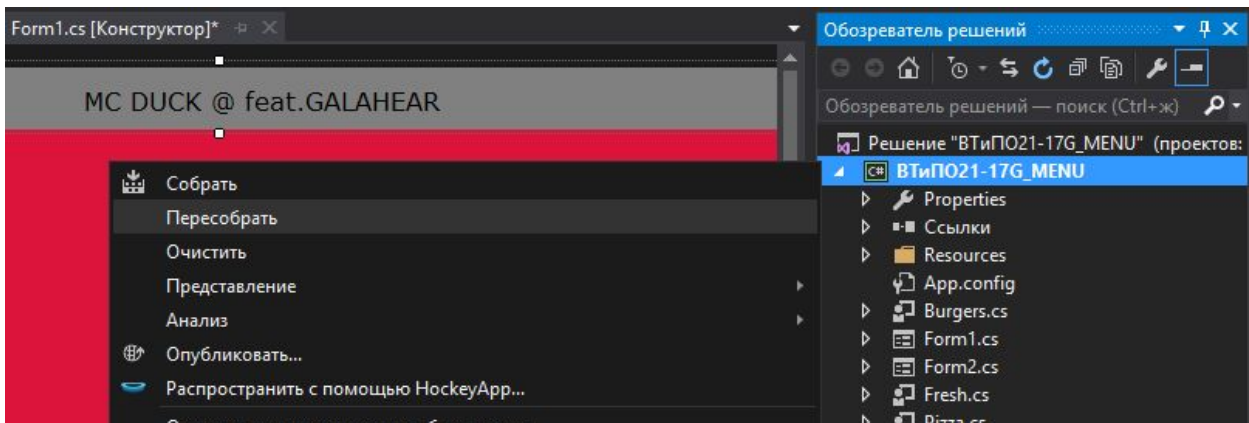
- располагаем нашу картинку как нам угодно.
- на этом с картинками закончили теперь на последок ставим **button** внизу панели и меняем текст на **buy** и укажем цену с помощью **label**
- у меня получилось так :



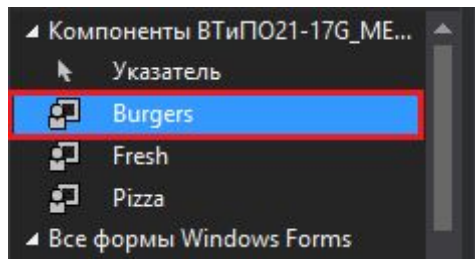
- теперь нам надо преумножить нашу панель что бы заполнить все пространство



- 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 Fresh
{
    fresh1.BringToFront();
}

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