

Расчет рейтинга по модулю 4

вид учебной нагрузки	баллы	
	min	max
Выполнение и защита лаб. раб. (2 штуки)	6 * 2 шт	10 * 2 шт
Рубежный контроль	3	5
ЦДО (повтор всех тем)	5	8
Личностные качества (доп. лаб. раб. в срок)	3	5
Итог	23	38
Экзамен	12	20

Содержание модуля

Теория:

- Основы программирования приложений Windows
- Основы технологий программирования

Лабораторные работы (приложения Windows):

*Минимум – 2 программы. Выбирайте по способностям и вкусу.
Все задания - на сайте.*

1. Простое приложение + доп. задания преподавателя (задание 1 лаб. 12, первые 16 вариантов)
2. Выборка из списка (данные - в файле)
3. Структуры и коллекции (задание 2 лаб. 12)
4. Графика
5. Может быть выдано индивидуальное задание.

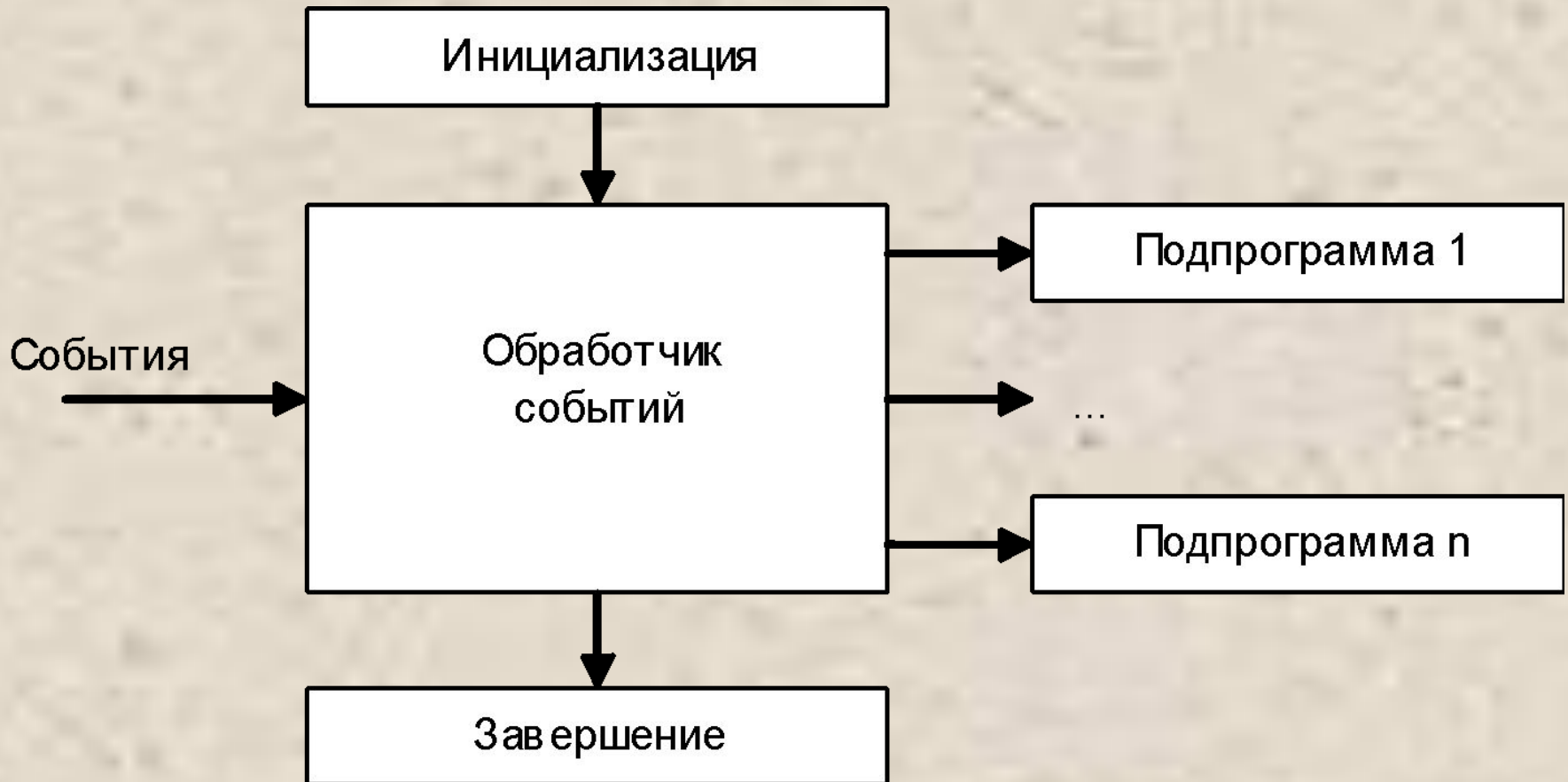
Основы программирования для многозадачных операционных систем

Основные особенности Windows

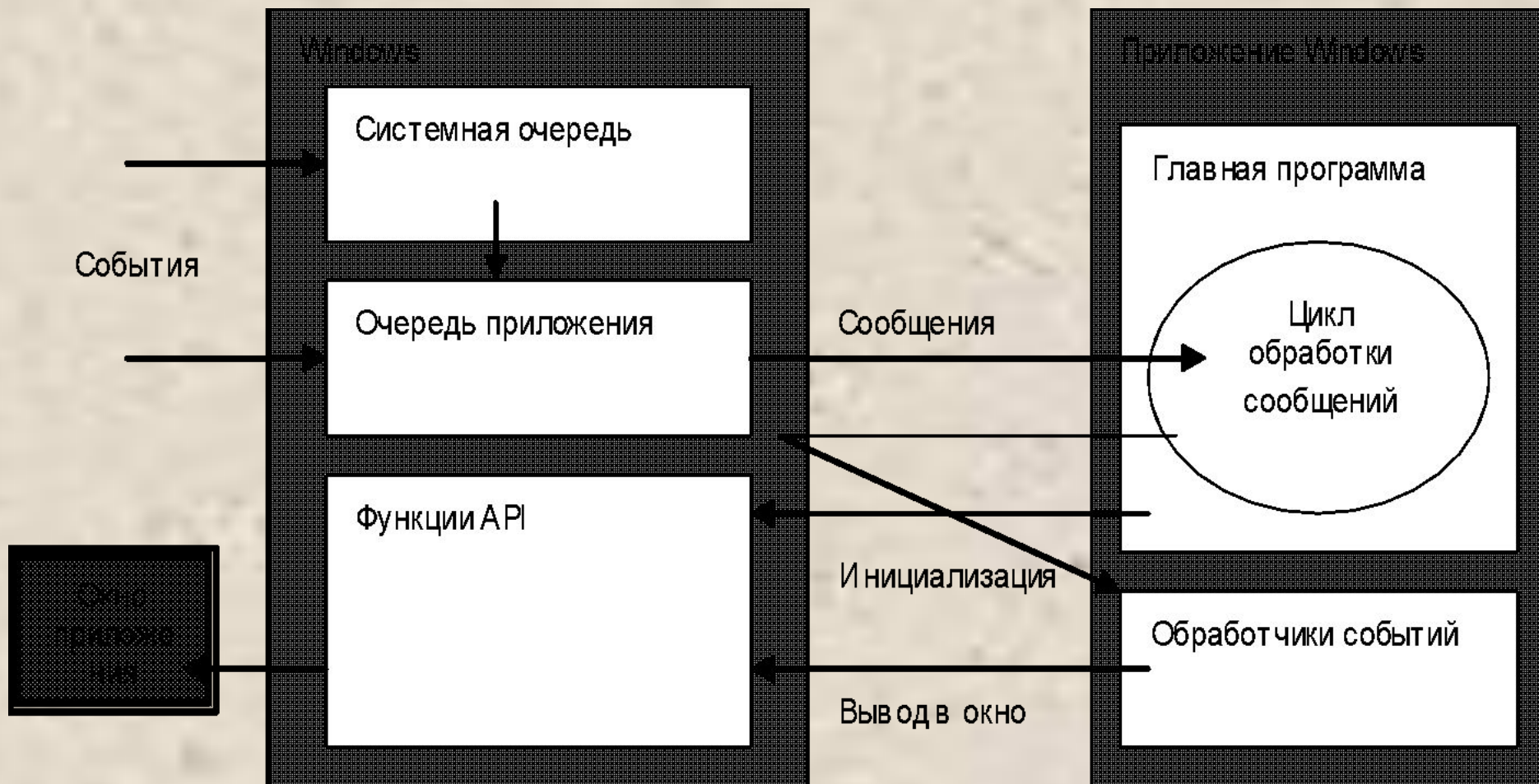
- Многозадачность
- Независимость программ от аппаратуры
- Стандартный графический интерфейс с пользователем
- Поддержка виртуального адресного пространства для каждого приложения.
- Возможность обмена данными между приложениями
- Возможность запуска старых программ

Событийно-управляемое программирование

- Структура программы, управляемой событиями:



Структура Windows-приложения



Приложение: консольное или Windows?

```
class A
```

```
{  
    public static void Main()  
    {  
        System.Windows.Forms.MessageBox.Show("Hello!");  
    }  
}
```

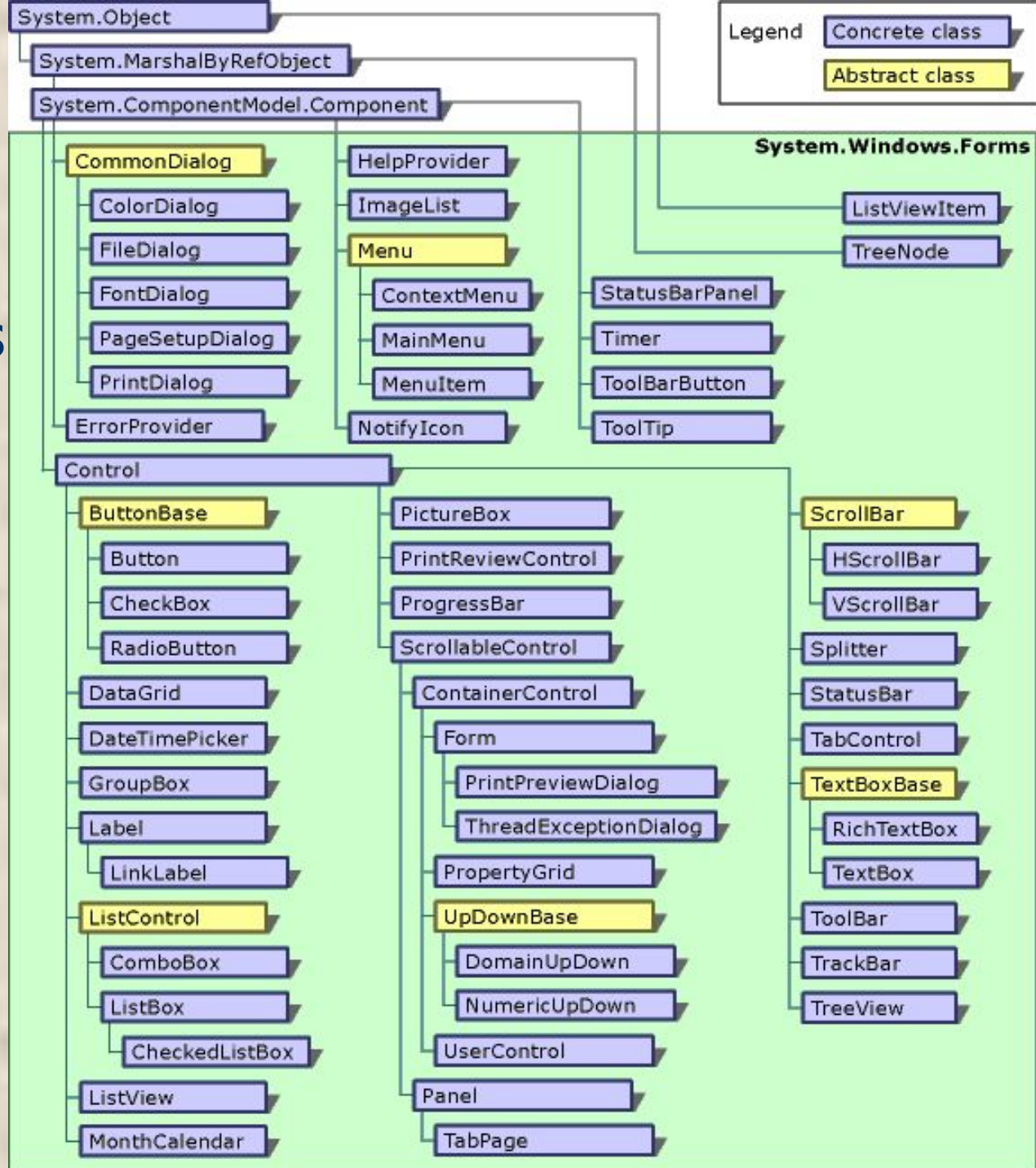
// Необходимо добавить ссылку на System.Windows.Forms

// (Add Reference...)

Помощь .NET при создании приложений

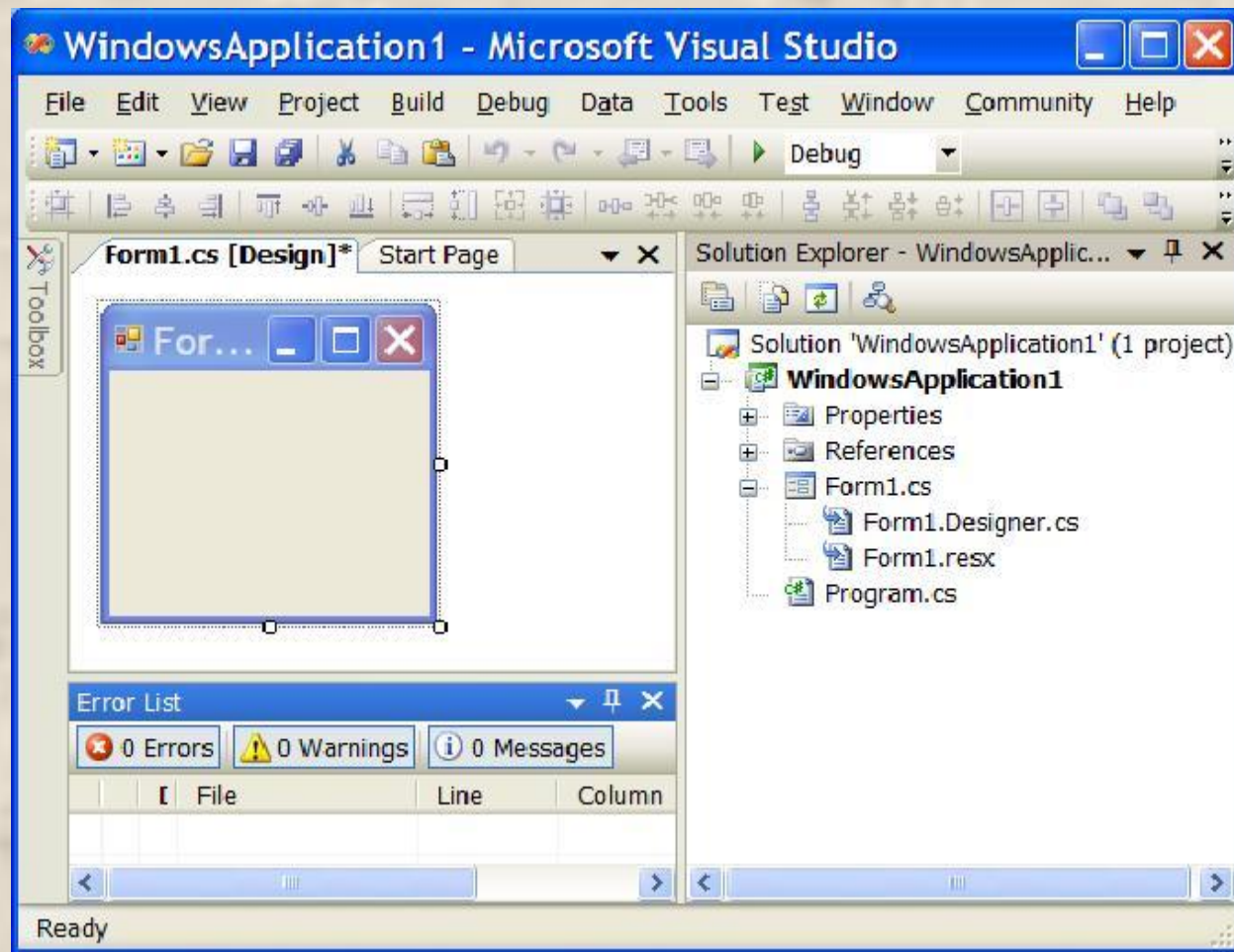
- **Среда** Visual Studio.NET содержит удобные **средства разработки** Windows-приложений, например:
 - создание шаблонов приложения и форм;
 - создание заготовок обработчиков событий.
- **Библиотека** классов .NET включает пространство имен System.Windows.Forms, содержащее огромное количество типов - **строительных блоков** Windows-приложений, например:
 - Application
 - Button, CheckBox, DataGrid, GroupBox, ListBox, PictureBox
 - Form
 - ColorDialog, FileDialog, FontDialog
 - Menu, MainMenu, MenuItem
 - Clipboard, Help, Timer, Screen, Cursors
 - StatusBar, ToolBar, ScrollBar

Элементы управления Windows.Forms



Создание Windows-приложения

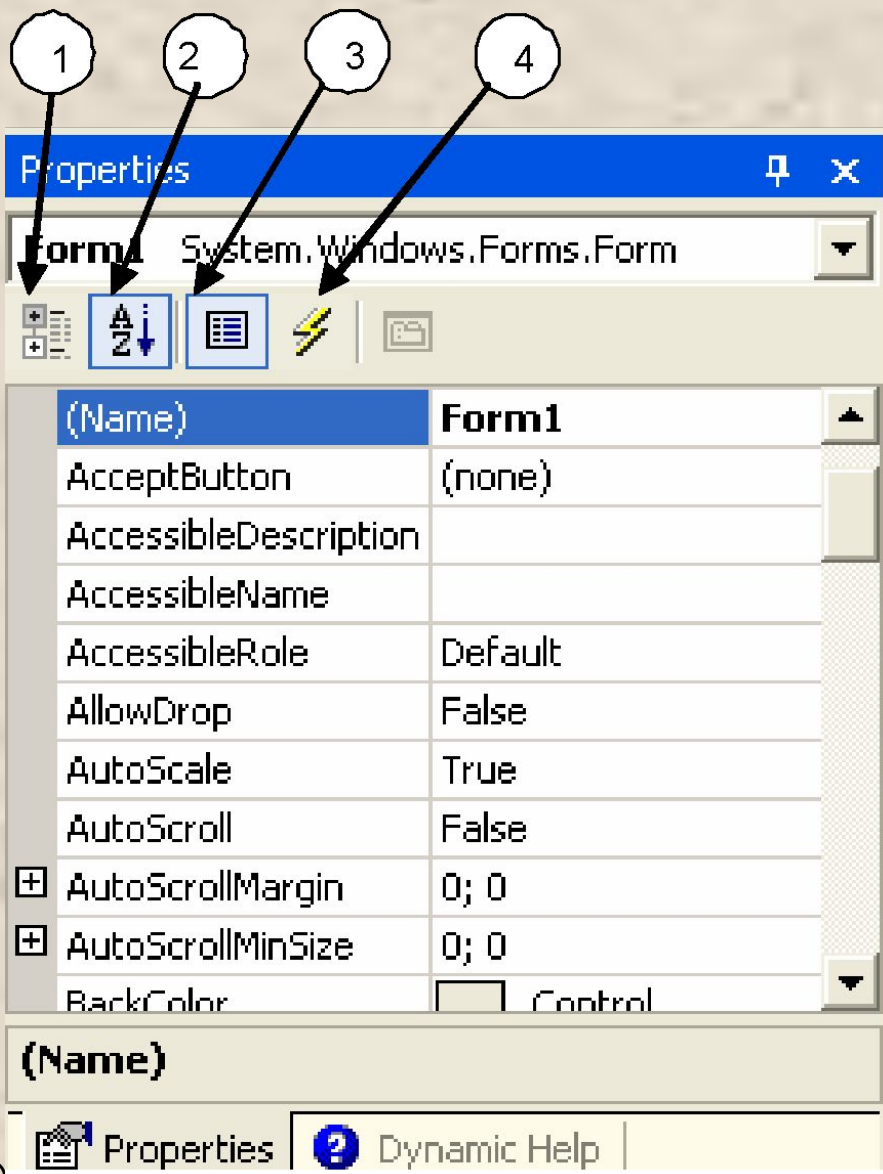
- новый проект (File□New□Project)
- шаблон Windows Application



Создание Windows-приложения

- Процесс создания Windows-приложения состоит из двух основных этапов:
 - *визуальное проектирование*, то есть задание внешнего облика приложения
 - *определение поведения* приложения путем написания процедур обработки событий.
- *Визуальное проектирование* заключается в помещении на форму компонентов (элементов управления) и задании их свойств и свойств самой формы.

Окно свойств



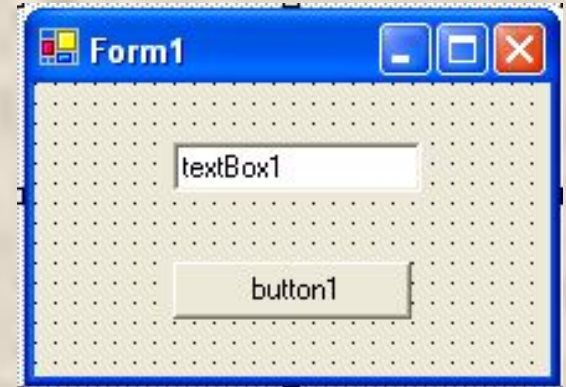
- View Properties Window

Задание свойств выполняется либо выбором имеющихся в списке вариантов, либо вводом требуемого значения с клавиатуры.

Если около имени свойства стоит значок +, это означает, что свойство содержит другие свойства. Они становятся доступными после щелчка на значке.

Шаблон Windows-приложения

```
using System;
using System.Windows.Forms;
namespace WindowsApplication1
{
    public class Form1 : Form {
        private System.Windows.Forms.TextBox textBox1; // 1
        private System.Windows.Forms.Button  button1; // 2
        private System.ComponentModel.Container components = null;
        public Form1() {      InitializeComponent();      }
        protected override void Dispose( bool disposing )      { ... }
#region Windows Form Designer generated code
        private void InitializeComponent()
        {
            this.components = new System.ComponentModel.Container();
            this.Size = new System.Drawing.Size(300,300);
            this.Text = "Form1"; ...
        }
#endregion
        static void Main() { Application.Run(new Form1()); } }
}
```



Пример вставки в InitializeComponent

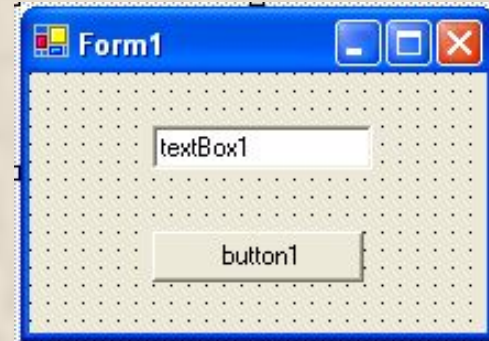
```
this.textBox1 = new System.Windows.Forms.TextBox(); // 3  
this.button1 = new System.Windows.Forms.Button(); // 4  
this.SuspendLayout(); // 5
```

// **textBox1**

```
this.textBox1.Location = new System.Drawing.Point(24, 16);  
this.textBox1.Name = "textBox1";  
this.textBox1.Size = new System.Drawing.Size(240, 20);  
this.textBox1.TabIndex = 0;  
this.textBox1.Text = "textBox1";  
this.textBox1.KeyPress += new // 6  
System.Windows.Forms.KeyPressEventHandler(this.textBox1_KeyPress);
```

// **button1**

```
this.button1.Location = new System.Drawing.Point(192, 80);  
this.button1.Name = "button1";  
this.button1.TabIndex = 1;  
this.button1.Text = "button1";  
this.button1.Click += new // 7  
System.EventHandler(this.button1_Click);
```



// Form1

```
this.AutoScaleBaseSize = new System.Drawing.Size(5, 13);
```

```
this.ClientSize = new System.Drawing.Size(292, 126);
```

```
this.Controls.Add(this.button1); // 8
```

```
this.Controls.Add(this.textBox1); // 9
```

```
this.Name = "Form1";
```

```
this.Text = "Form1";
```

```
this.ResumeLayout(false); // 10
```

```
}
```

```
#endregion
```

```
...
```

```
private void button1_Click(object sender, System.EventArgs e) { // 11
```

```
}
```

```
private void textBox1_KeyPress(object sender,  
System.Windows.Forms.KeyPressEventArgs e) { // 12
```

```
}
```

Размещение компонента на форме

- *Создать экземпляр* соответствующего класса
 - (код создается автоматически при размещении компонента на заготовке формы)
- *Настроить свойства экземпляра*, в том числе зарегистрировать обработчик событий
 - (через окно свойств)
- *Поместить экземпляр в коллекцию* компонентов формы
 - (автоматически)

Определение поведения программы

- Определение поведения программы начинается с принятия решений, какие действия должны выполняться при щелчке на кнопках, вводе текста, выборе пунктов меню и т. д. (по каким событиям будут выполняться действия, реализующие функциональность программы).
- Заготовка шаблона обработчика события формируется двойным щелчком на поле, расположенном справа от имени соответствующего события на вкладке Events окна свойств, при этом появляется вкладка окна редактора кода с заготовкой соответствующего обработчика.
- Для каждого класса определен свой набор событий, на которые он может реагировать.

Часто используемые события

- Activated — получение формой фокуса ввода;
- Click, DoubleClick — одинарный и двойной щелчки мышью;
- Closed — закрытие формы;
- Load — загрузка формы;
- KeyDown, KeyUp — нажатие и отпускание любой клавиши и их сочетаний;
- KeyPress — нажатие клавиши, имеющей ASCII-код;
- MouseDown, MouseUp — нажатие и отпускание кнопки мыши;
- MouseMove — перемещение мыши;
- Paint — возникает при необходимости прорисовки формы.

Примеры обработчиков событий

```
private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
{
    rnd = new Random();
    i = rnd.Next(max);
}
```

```
private void Exit_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // имя пункта меню - Exit
    Close();
    // или:
    // Application.Exit();
}
```

Класс Control

- Класс Control является базовым для всех отображаемых элементов и реализует их базовую функциональность.
- Он содержит методы обработки ввода пользователя с помощью мыши и клавиатуры, определяет размер, положение, цвет фона и другие характеристики элемента.
- Основные элементы управления (потомки Control):
 - метка Label
 - Кнопка Button
 - Поле ввода TextBox
 - Меню MainMenu и ContextMenu
 - Флажок CheckBox
 - Переключатель RadioButton
 - Панель GroupBox
 - Список ListBox

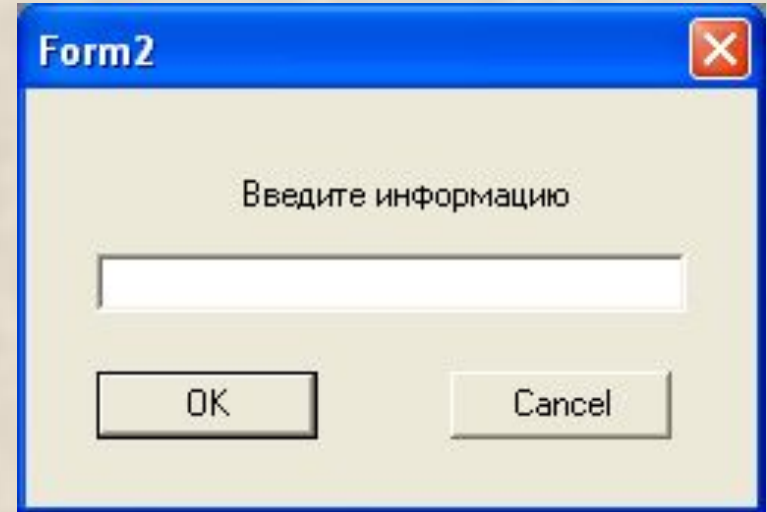
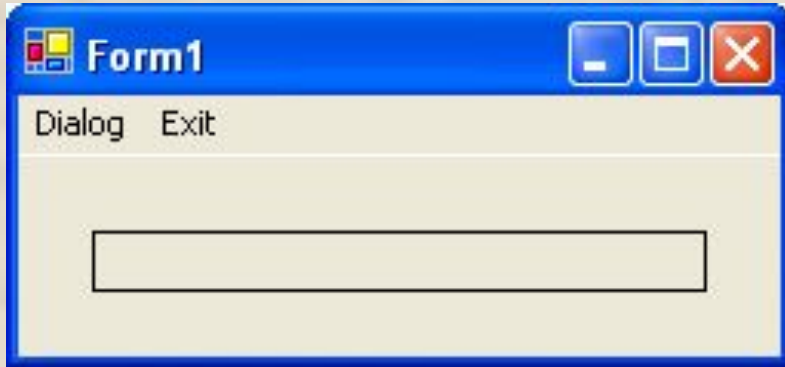
Виды окон

- **Модальное окно** не позволяет пользователю переключаться на другие окна того же приложения, пока не будет завершена работа с текущим окном.
- В виде модальных обычно оформляют **диалоговые окна**, требующие от пользователя ввода какой-либо информации.
- **Немодальное окно** позволяет переключаться на другие окна того же приложения. Немодальные окна являются, как правило, информационными. Они используются в тех случаях, когда пользователю желательно предоставить свободу выбора — оставлять на экране какую-либо информацию или нет.
- Каждое приложение содержит одно **главное окно**. Класс главного окна приложения содержит точку входа в приложение (статический метод Main). При закрытии главного окна приложение завершается.
- Вид окна определяет его функциональность, например, окно с одинарной рамкой не может изменять свои размеры.

Диалоговые окна

- Диалоговое окно характеризуется:
 - неизменяемыми размерами (`FormBorderStyle = FixedDialog`);
 - отсутствием кнопок восстановления и свертывания в правом верхнем углу заголовка формы (`MaximizeBox = False`, `MinimizedBox = False`);
 - наличием кнопок наподобие ОК, подтверждающей введенную информацию, и Cancel, отменяющей ввод пользователя, при нажатии которых окно закрывается (`AcceptButton = имя_кнопки_ОК`, `CancelButton = имя_кнопки_Cancel`);
 - установленным значением свойства `DialogResult` для кнопок, при нажатии которых окно закрывается.
- Для отображения диалогового окна следует создать экземпляр объекта соответствующей формы, а затем вызвать для этого объекта метод `ShowDialog`.

Пример отображения диалогового окна

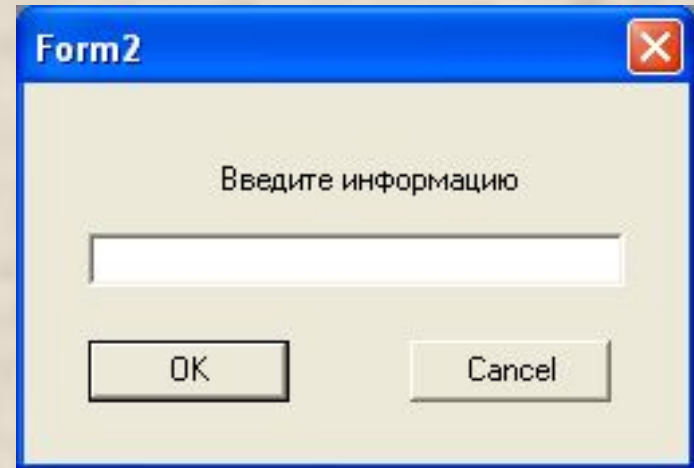


```
private void menuItem1_Click( object sender, EventArgs e )
{
    Form2 f = new Form2();           // создание экземпляра класса окна
    if ( f.ShowDialog() == DialogResult.OK )    // отображение окна
        label1.Text = f.Info;
}

private void menuItem2_Click( object sender, EventArgs e )
{
    Close();                         // закрытие главного окна
}
```

Пример диалогового окна

```
public class Form2 : Form
{
    private Label    label1;
    private TextBox  textBox1;
    private Button   btnOK;
    private Button   btnCancel;
    private Container components = null;
    public string Info // свойство для передачи информации из окна
    {
        get
        {
            return textBox1.Text;
        }
    }
    ...
}
```

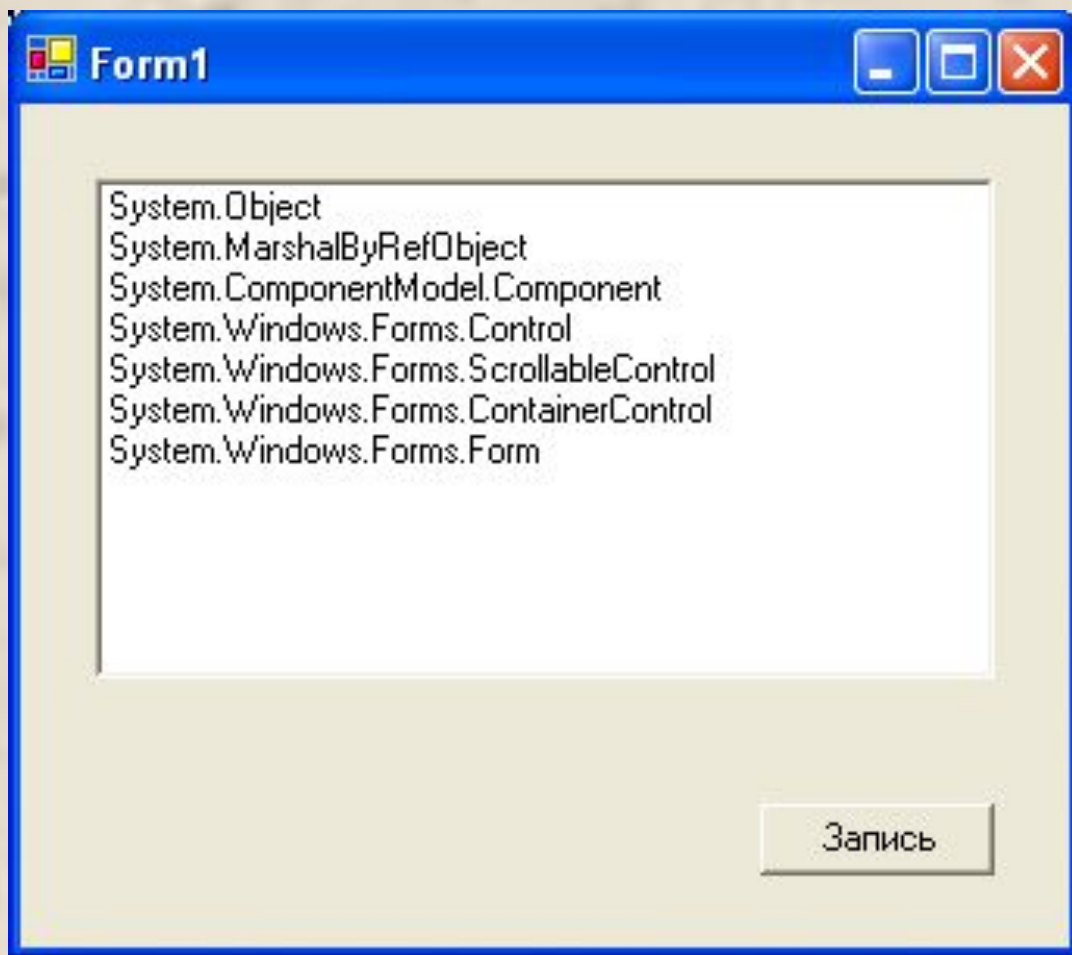


Список ListBox

- Список служит для представления перечней элементов, в которых пользователь может выбрать одно или несколько значений
- Чаще всего используются списки строк, но можно выводить и произвольные изображения. Список может состоять из нескольких столбцов и быть отсортированным в алфавитном порядке
- Элементы списка нумеруются с нуля. Они хранятся в свойстве `Items`, представляющем собой коллекцию.
 - В `Items` можно добавлять элементы с помощью методов `Add`, `AddRange` и `Insert`.
 - Для удаления элементов служат методы `Remove` и `RemoveAt`

Пример использования списка

Приложение отображает в списке типа ListBox строки, считанные из входного файла, а затем по щелчку на кнопке Запись выводит выделенные пользователем строки в выходной файл.



Фрагменты приложения

```
public class Form1 : Form
{
    private ListBox listBox1;
    private Button button1;
    ...
    private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
    {
        try
        {
            StreamReader f = new StreamReader( "input.txt" );
            string buf;
            while ( ( buf = f.ReadLine() ) != null ) // чтение из файла
                listBox1.Items.Add(buf);           // занесение в список
        }
        catch ( FileNotFoundException exc )
        {
            MessageBox.Show( exc.Message ); return; }
        catch { MessageBox.Show( "Неопознанное искл-е" ); return; }
    }
}
```

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    StreamWriter f = new StreamWriter( "output.txt" );

    foreach ( string item in listBox1.SelectedItems )
        f.WriteLine(item);           // запись в файл
    f.Close();
}
```

Введение в графику

- Для вывода линий, геометрических фигур, текста и изображений необходимо создать экземпляр класса `Graphics`, описанного в пространстве имен `System.Drawing`. Существуют различные способы создания этого объекта.
- *Первый способ* состоит в том, что ссылку на объект `Graphics` получают из параметра `PaintEventArgs`, передаваемого в обработчик события `Paint`, возникающего при необходимости прорисовки формы или элемента управления:

```
private void Form1_Paint( object sender, PaintEventArgs e )  
{  
    Graphics g = e.Graphics;  
    // использование объекта  
}
```

- *Второй способ* — использование метода `CreateGraphics`, описанного в классах формы и элемента управления:

```
Graphics g;
```

```
g = this.CreateGraphics();
```

- *Третий способ* — создание объекта с помощью объекта-потомка `Image`. Этот способ используется для изменения существующего изображения:

```
Bitmap bm = new Bitmap( "d:\\picture.bmp" );
```

```
Graphics g = Graphics.FromImage( bm );
```

- После создания объекта типа `Graphics` его можно применять для вывода линий, геометрических фигур, текста и изображений. Основными объектами, которые при этом используются, являются объекты классов `Pen` (рисование линий и контуров геометрических фигур), `Brush` (заполнение областей), `Font` (вывод текста) и `Color` (цвет).

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Windows.Forms;
namespace WindowsApplication1 {
    public partial class Form1 : Form {
        public Form1() { InitializeComponent(); }
        private void Form1_Paint( object sender, PaintEventArgs e )
            using ( Graphics g = e.Graphics) { // 1
                using ( Pen pen = new Pen( Color.Red ) ) { // 2
                    g.DrawLine( pen, 0, 0, 200, 100 );
                    g.DrawEllipse( pen, new Rectangle(50, 50, 100, 150) ); }
                string s = "Sample Text";
                Font font = new Font( "Arial", 18 ); // 3
                SolidBrush brush = new SolidBrush( Color.Black ); // 4
                float x = 100.0F;
                float y = 20.0F;
                g.DrawString( s, font, brush, x, y );
                font.Dispose(); // 5
                brush.Dispose(); // 6
            }
    }
}
```

