Программирование на языке Си#

Тема 9. ФОРМА

Кнопка

Наиболее часто используемым элементом управления является кнопка. Обрабатывая событие нажатия кнопки, может производить те или иные действия.

Label

Для отображения простого текста на форме, доступного только для чтения, служит элемент Label. Чтобы задать отображаемый текст метки, надо установить свойство Text элемента.

Текстовое поле TextBox

Для ввода и редактирования текста предназначены текстовые поля - элемент TextBox. Текст элемента TextBox можно установить или получить с помощью свойства Text.

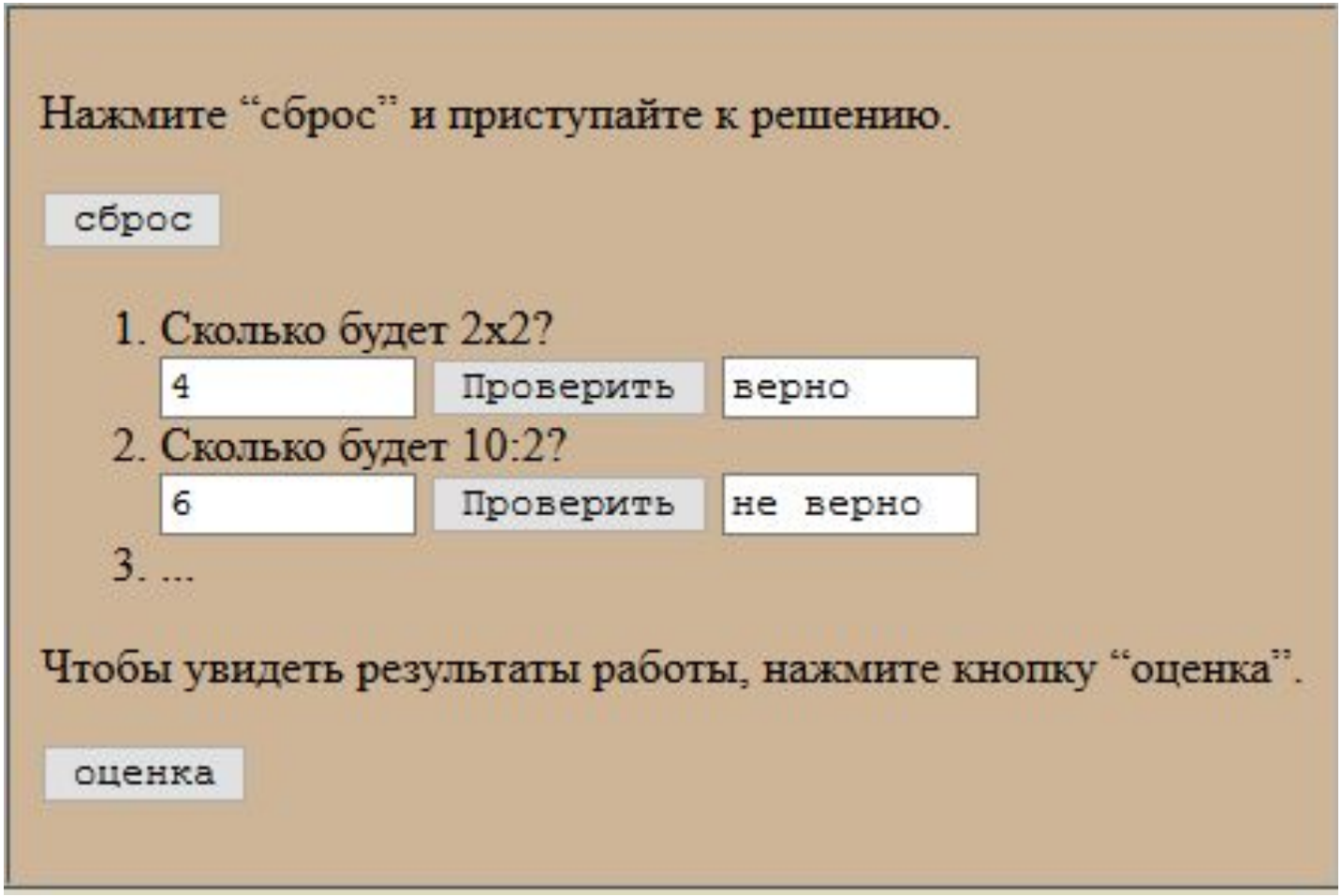
Построение объектной модели

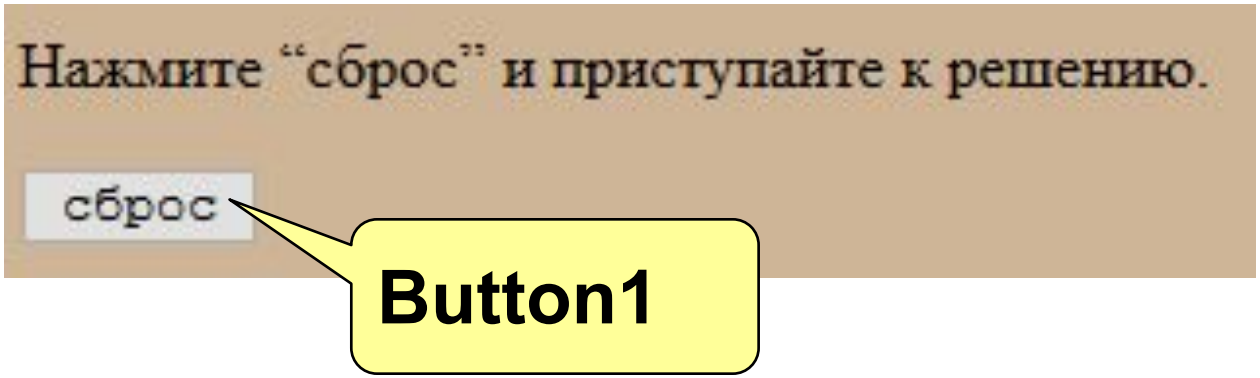
- выделить взаимодействующие **объекты**, с помощью которых можно достаточно полно описать поведение моделируемой системы;
- определить **свойства** объектов, существенные в данной задаче;
- описать **поведение** (возможные действия) объектов, т. е. команды, которые объекты могут выполнить.

Лабораторная работа №2

Задание 1 (оценка 3).
Напишите приложение — «Зачетный класс».
Задание 2 (оценка 4).
Напишите приложение — «Калькулятор».
Придумайте внешний вид для калькулятора. Функции калькулятора: сложение, вычитание, деление, умножение. Значения хранить в текстовом поле. Операции проводить при нажатии на кнопки. Результат записывать в третье текстовое поле.
Задание 3 (оценка 5).
Создайте калькулятор с кнопками. Функции калькулятора: сложение, вычитание, деление, умножение, работа с десятичными числами и т.д.. Значения получать при нажатии на соответствующую кнопку с цифрой. Операции проводить при нажатии на кнопки. Результат записывать в текстовое поле.

Задание 1. Напишите приложение — «Зачетный класс». Приложение может иметь вид, представленный на рисунке.





- описать **поведение** (возможные действия) объектов, т. е. команды, которые объекты могут выполнить.

Кнопка
button1
button1_Click
textBox1.Text = "";

Очистка текстовых полей

```
private void button1_Click(object sender,
   EventArgs e)
{
textBox1.Text = "";
}
```

textBox1

Button2

textBox2

Поле ввода
textBox1
button2_Click
……..textBox1.Text

Кнопка
button2
button2_Click

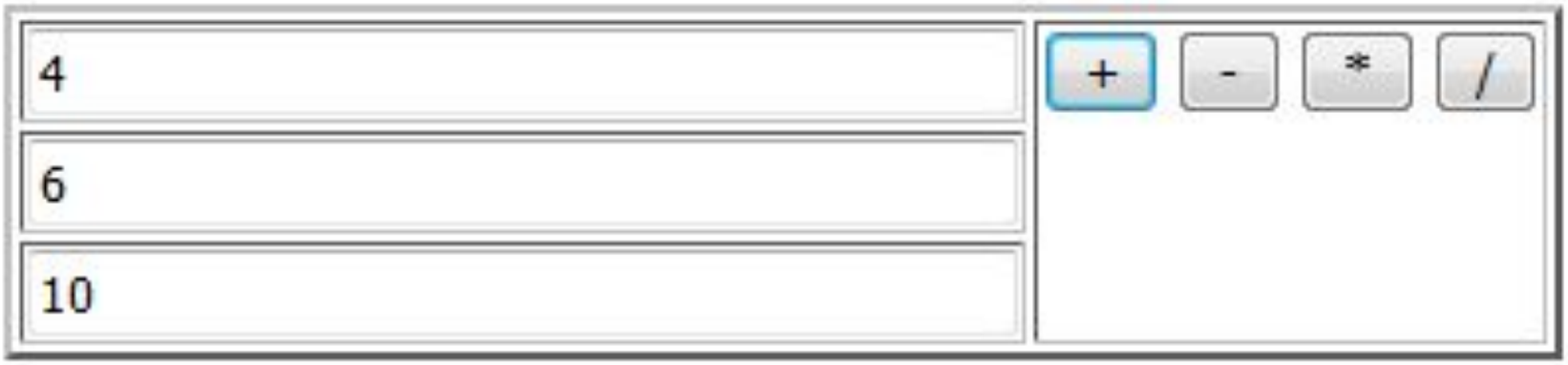
Поле вывода
textBox2

```
Int a=Convert.ToInt32(textBox1.Text)
If ( a==4 )
   {
    textBox2.Text = “верно “;
    K=K+1;
    }
Else
{
    textBox2.Text = “неверно “;
    }
```

Зачем?

Задание 2.

Напишите приложение — «Калькулятор».

Придумайте внешний вид для калькулятора.

Функции калькулятора: сложение, вычитание, деление, умножение. Значения хранить в текстовом поле. Операции проводить при нажатии на кнопки. Результат записывать в третье текстовое поле.