

Střední škola pedagogická, hotelnictví a služeb, Litoměřice, příspěvková organizace

Předmět:	Učební praxe
Téma:	Visual Studio
Vyučující:	Ing. Milan Káža
Třída:	EK3
Hodina:	22-24
Číslo:	V/5

Programování v jazyce C a C#

Visual Studio

3. Tlačítka ve Visual Studiu

Ve Visual Studiu se využívají tlačítka (button), pro spuštění výpočtu, nebo otevření nabídky nebo souboru. Nyní bude vyzkoušen program, který zobrazí a ukryje nápis.

Nyní si otevřete Visual Studio a založte nový projekt na Form vložte label a dva buttony, do label vložte nápis a do textového pole buttonu napište Ukaž a do druhého Schovej, přesně tak jak je ukázáno na následujícím obrázku.

Dvakrát stiskněte na jedno z tlačítek a tím se otevře prostředí pro psaní kódu, je nutné vědět jakou operaci chcete dělat, zda skrytí nápisu nebo jeho zobrazení.

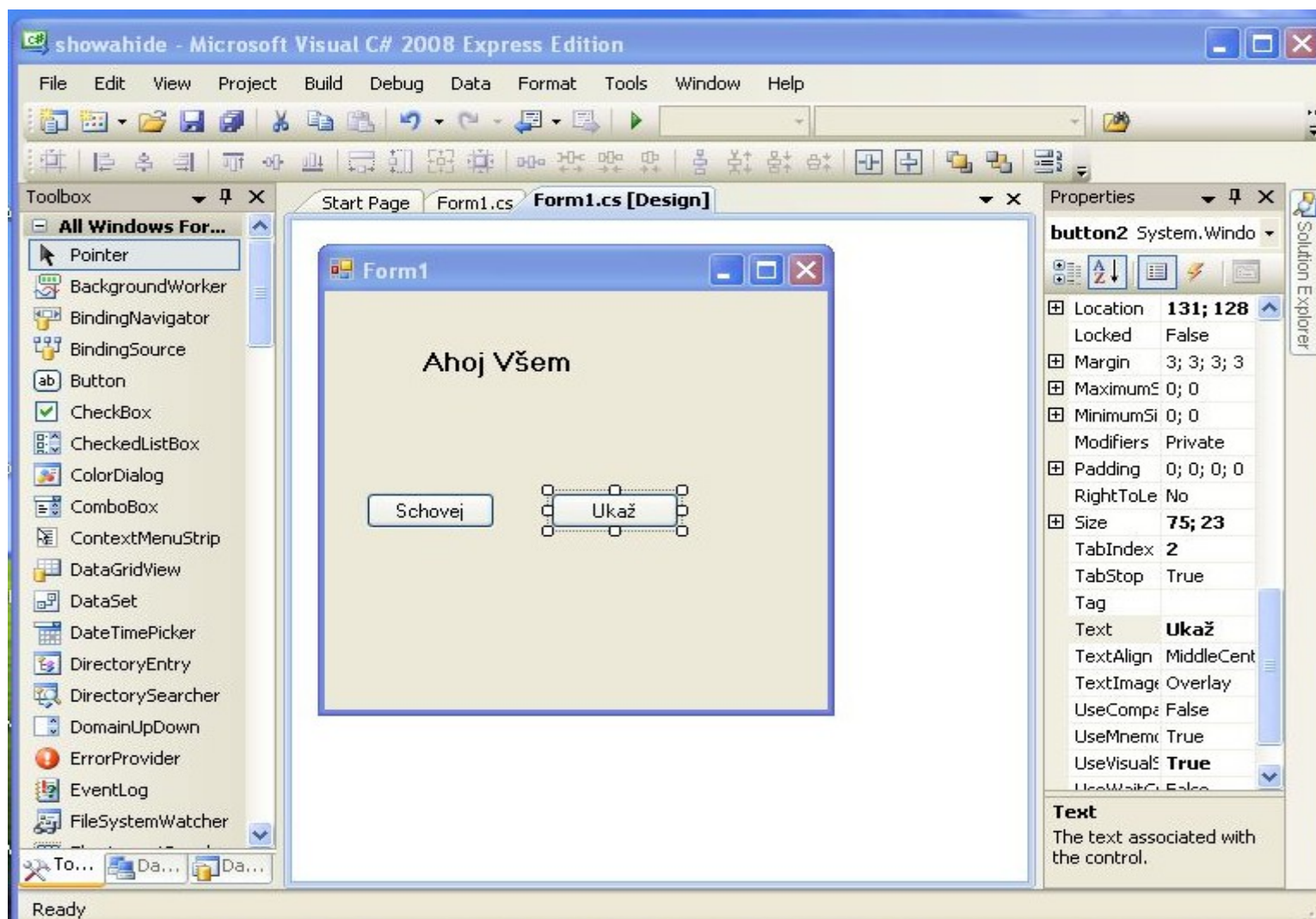
Nyní napište příkaz pro zobrazení

label1.Show(); tento příkaz pokud stisknete tlačítko Ukaž zobrazí nápis, zde je celý kód ukázaný.

```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e) //pracuji s buttonem2
{
    label1.Show(); //zobrazuji nápis
}
```

*Pro zakrytí nápisu napíšete **label1.Hide();** zde je opět celý příkaz.*

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    label1.Hide();
}
```



Tento obrázek ukazuje tlačítka pro ukázání nápisu a jeho skrytí.

Zde je zobrazen celý kód programu.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Windows.Forms;

namespace showahide
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            label1.Hide(); //schovej
        }
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            label1.Show(); //ukaz
        }
    }
}
```

}

3.1. Název komponenty



V každém programu je využito několik tlačítek(button), panelů(panel), nápisů(label), a dalších komponent, které jsou zavedeny v Toolboxu. Pokud by programátor vkládal tlačítka a nápisy stále pod jmény button a label, tak by za chvíli nevěděl co s čím má spolupracovat a jaký nápis se má zobrazit atd. proto je možné si buttony, label, panel, combobox atd. pojmenovat podle vlastních potřeb.

Na obrázku je záložka Properties a v ní se zavádí názvy nebo vepisují nápisy, volí barvy atd. pokud chce programátor pojmenovat button tak si najde pole name a vymaže název button1 a napíše si vlastní název buttonu např. Ukaz. *Pozor není možné používat při názvech čárky a háčky, to je možné v nápisech, které se ukazují uživatelům, ale ne v programovém kódu.*

Po zavedení vlastních názvů by program vypadal takto:

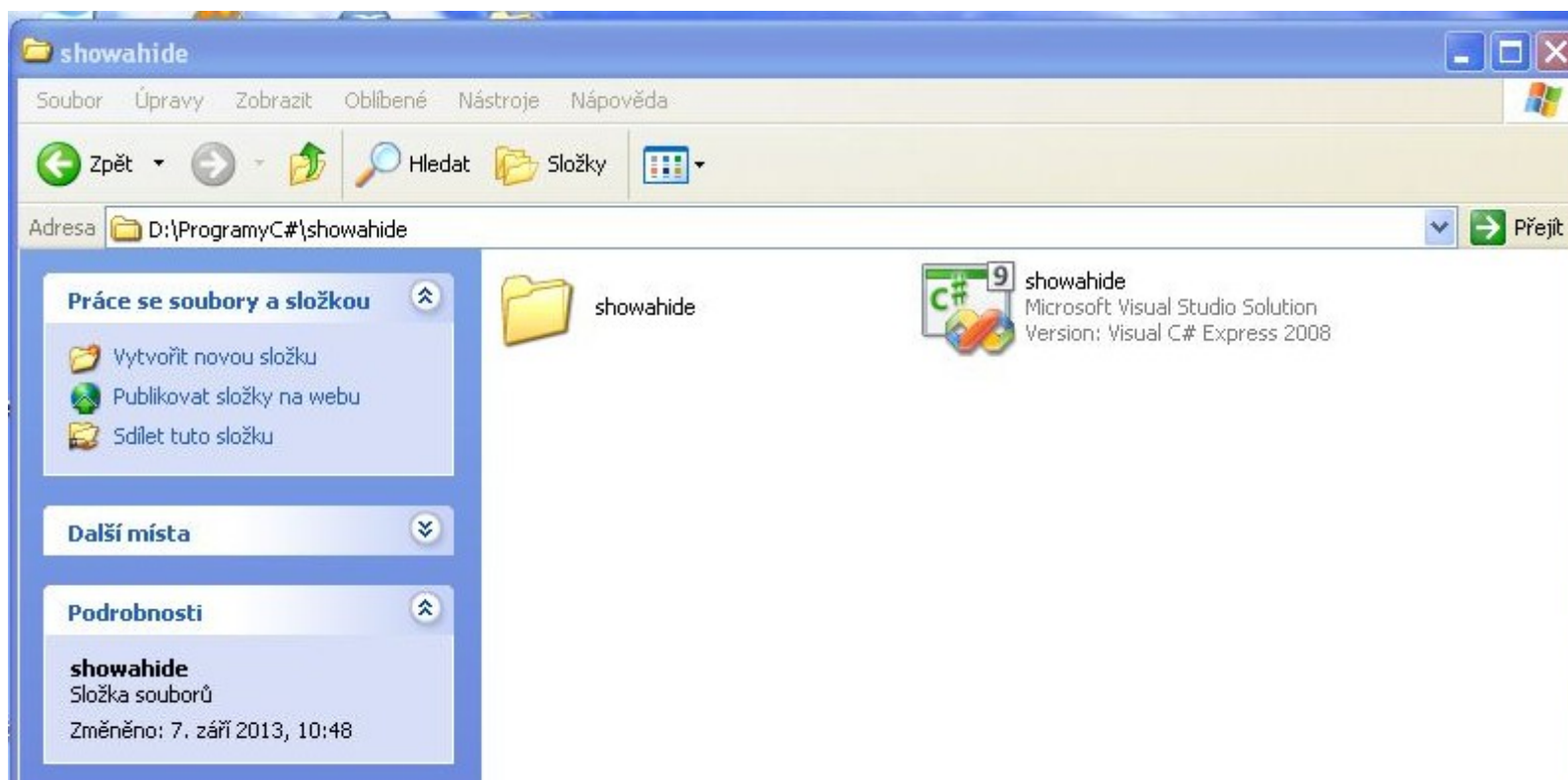
```
private void skryj_Click(object sender, EventArgs e)
{
    napis.Hide(); //schovej
}
private void ukaz_Click(object sender, EventArgs e)
{
    napis.Show(); //ukaz
}
```

Jsou pojmenovány dva buttony a label má jméno napis.

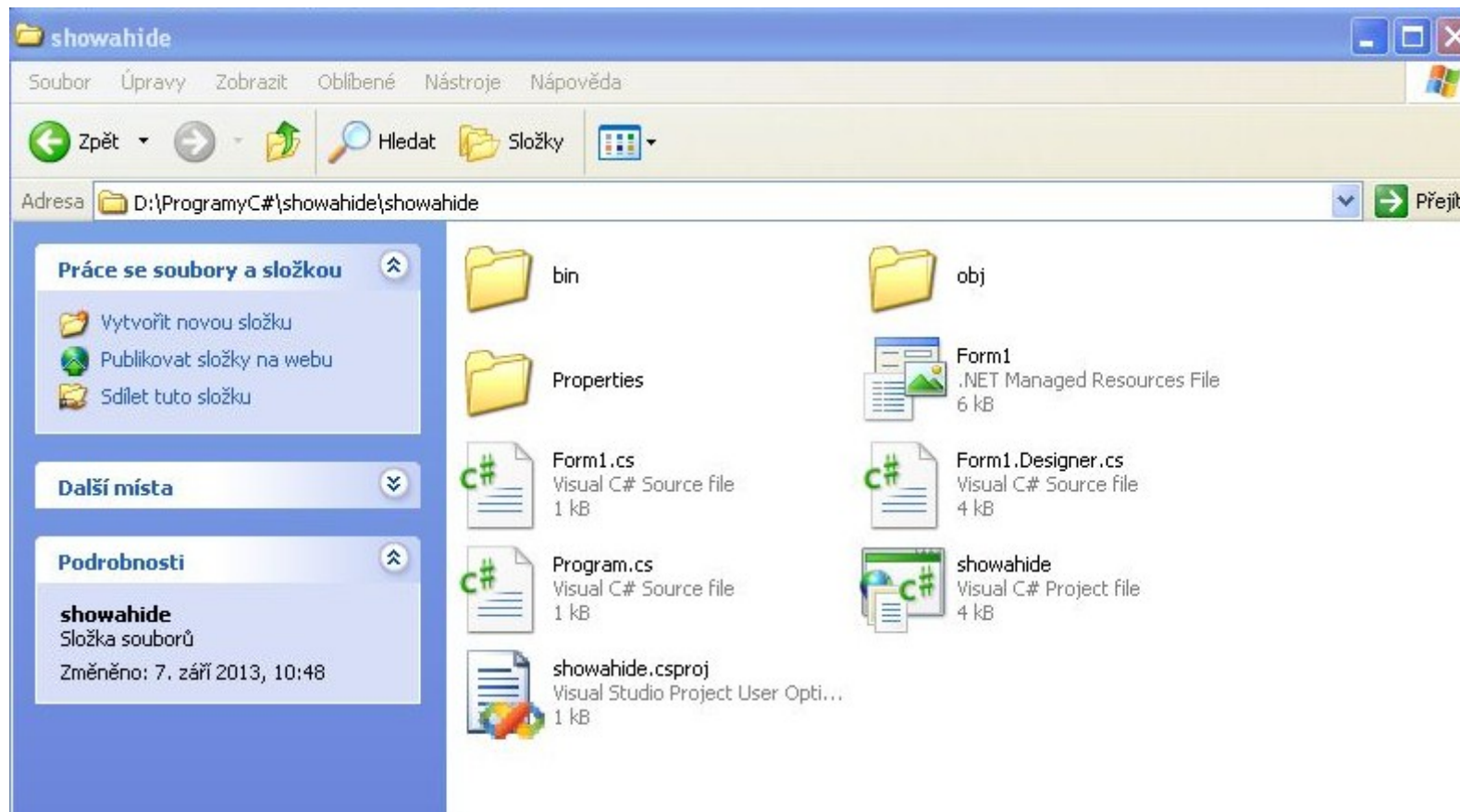
3.2. Uložení a prohlídka vytvořeného projektu

Program se uložil do projektu, který pojmenoval programátor. Spouští se pro odladění v prostředí Visual Studia, tak jak bylo již popsáno. Po dokončení programu je možné si prohlédnout všechny vytvořené komponenty v rámci daného projektu.

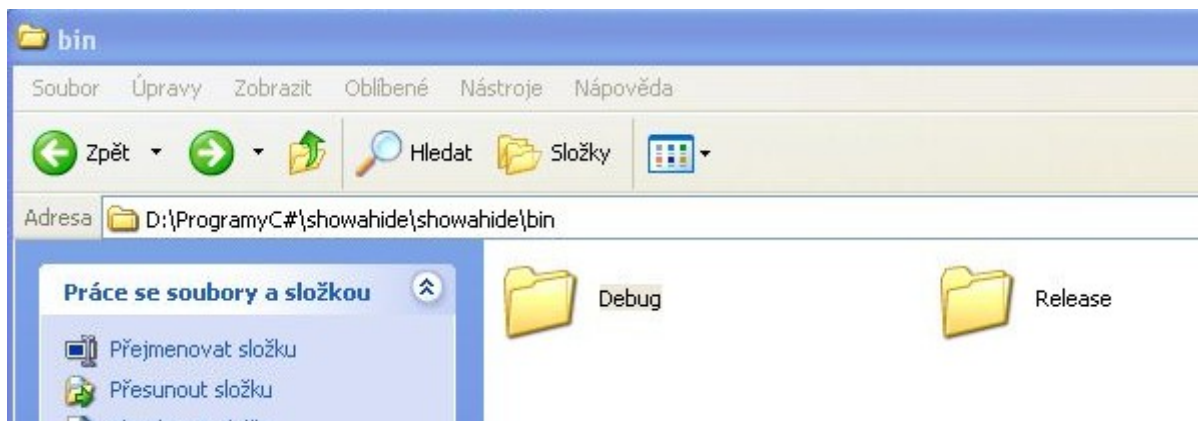
Pokud je projekt uložen na druhém hardisku tak je nutné ho otevřít. Na obrázku je cesta k projektu ukázána. Projekt se jmenuje showahide a na obrázku je ukázána část po prvním otevření složky souboru.



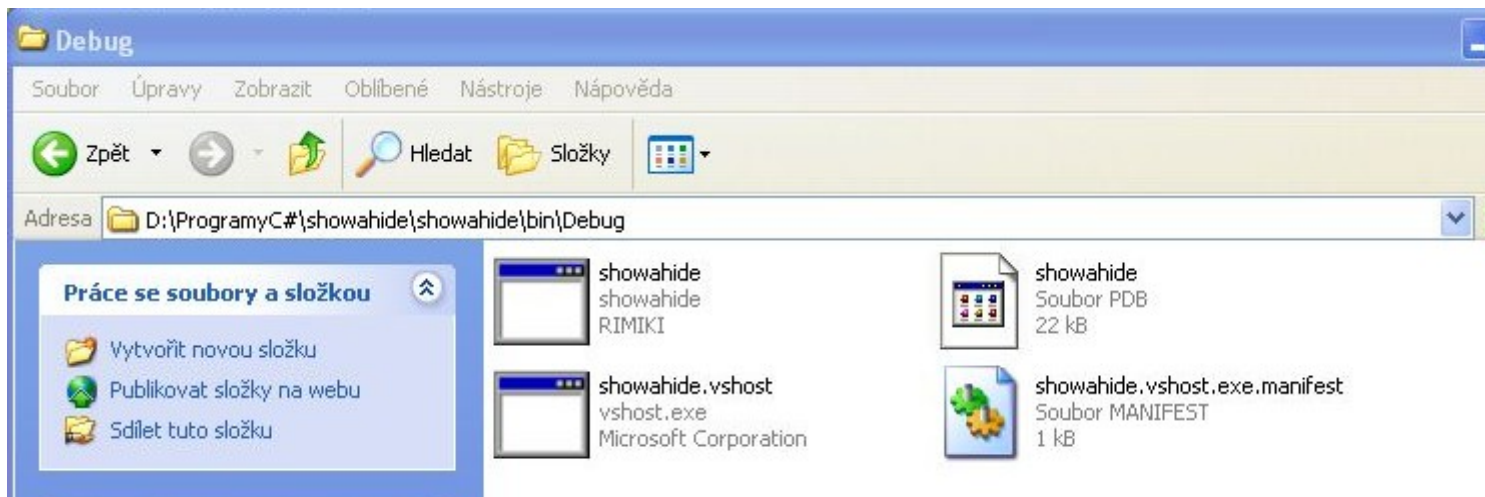
Na tomto obrázku se otevřela složka showahide a zde již jsou soubory a složky, které vznikaly během vývoje projektu.



Na tomto obrázku je otevřená složka bin, která obsahuje dvě podsložky



Na tomto obrázku je otevřená složka bin a v ní jsou vzniklé soubory. Soubor showahide je spustitelný v prostředí Windows.



Pozor na všech obrázcích je příkazovém řádku D:\Programy\... to je přímo nafocené z počítače a já ukládám projekty na druhý hardisk, proto je zde počáteční písmeno D. Je na každém programátorovi, kam ukládá vytvořené programy.

Kontrolní otázky

1. Vysvětlete k čemu slouží příkaz Hide a Show.
2. Napište program kde použijete příkazy Hide a Show.

Použitá literatura:

- Miroslav Virius: od C++ k C#, 1.vydání, KOOP České Budějovice, 2002*
Eric Gunnerson: Začínáme programovat v C#, 1. vydání, Computer Press, 2001
John Sharp, Jon Jagger: Microsoft Visual C#.NET krok za krokem, 1. vydání, Knihy.iDnes
Miroslav Virius: C# Hotová řešení, 1. vydání, Computer Press, 2006

Obrázky - archiv autora