

Приложения за Windows

Въведение в Windows формите

Приложения за Windows (графичен потребителски интерфейс – GUI)

- създават върху екрана прозорци;
- съдържат визуални елементи за:
 - а) изобразяване на информация;
 - б) взаимодействие на потребителя с програмата чрез мишка или клавиатура;
- класове от наименованото пространство `System.Windows.Forms`.

Компонента (`System.ComponentModel.Component`)

- базов клас;
- реализира интерфейса `IComponent` за дефиниране поведението на компонентите.

Контрол (`System.Windows.Forms.Control`)

- компонента с графична част;
- видим (компонентите без графична част не са видими).

Контейнер (`System.ComponentModel.Container`)

- капсулира компоненти;
- метод `Dispose` освобождава заетите ресурси от контейнера.

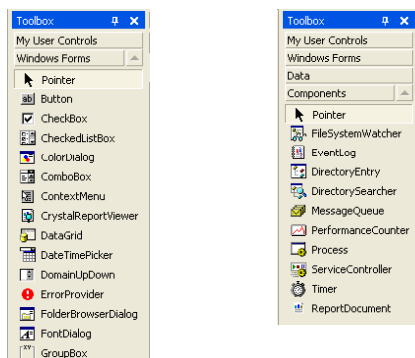
```
System.Object
System.MarshalByRefObject
System.ComponentModel.Component
System.Windows.Forms.Control
System.Windows.Forms.DataGrid
System.Windows.Forms.DateTimePicker
System.Windows.Forms.GroupBox
System.Windows.Forms.Label
System.Windows.Forms.ListView
System.Windows.Forms.MonthCalendar
System.Windows.Forms.PictureBox
System.Windows.Forms.PrintPreviewControl
System.Windows.Forms.ProgressBar
System.Windows.Forms.ScrollBar
System.Windows.Forms.Splitter
System.Windows.Forms.StatusBar
System.Windows.Forms.TabControl
System.Windows.Forms.TextBoxBase
System.Windows.Forms.ToolBar
System.Windows.Forms.TrackBar
System.Windows.Forms.TreeView
```

Форма (`System.Windows.Forms.Form`)

- контрол-контейнер за компоненти и контроли;
- видове:
 - прозорец;
 - диалогов прозорец;
 - прозорец за интерфейс с много документи (MDI).
- свойства – дефинират външния ѝ вид;
- методи – дефинират нейното поведение;
- събития – дефинират взаимодействието на формата с потребителя.

Контроли и компоненти в прозореца

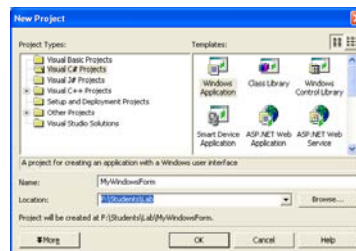
Toolbox



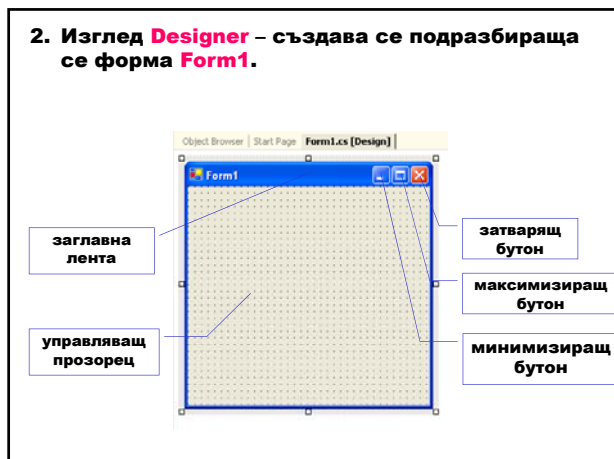
Създаване на форма

1. Създаване на проект

- тип **Visual C# projects**
- шаблон **Windows Application**



2. Изглед **Designer** – създава се подразбираща се форма **Form1**.



3. **View** ⇒ **Code**

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;
namespace MyWindowsForm
{
    public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;
        public Form1()
        { InitializeComponent(); }
        protected override void Dispose( bool disposing )
        {
            if ( disposing )
            {
                if ( components != null )
                { components.Dispose(); }
            }
            base.Dispose( disposing );
        }
    }
}
```

```
#region Windows Form Designer generated code
/// <summary>
/// Required method for Designer support - do not modify
/// the contents of this method with the code editor.
/// </summary>
private void InitializeComponent()
{
    this.components = new System.ComponentModel.Container();
    this.Size = new System.Drawing.Size(300,300);
    this.Text = "Form1";
}
#endregion
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}
}
```

4. Изпълнение

Build ⇒ **Build Solution**
Debug ⇒ **Start Without Debugging**

Методът **Main** създава и показва формата.

Методът **Run** на класа **System.Windows.Forms.Application** стартира стандартен цикъл на съобщения на приложението за текущата нишка и показва формата.

За изпълнение на формата трябва да се добави атрибутът **[STAThread]** към **Main**.

Приложението се затваря при затваряне на формата. Трябва да предефинира метода **Dispose**, който се извиква автоматично за главната форма на приложението; за всяка друга форма трябва да се извика явно.

Designer генерира код, затворен между директивите **#region** и **#endregion**, който не трябва да се модифицира или изтрива.

Свойства, методи и разполагане на контролите

Клас **Control** (**System.Windows.Forms**)

Свойства

BackColor	Фонов цвят на контрола.
BackgroundImage	Фоново изображение на контрола.
Controls	Дава колекцията от контроли, съдържащи се в контрола.
Enable	Разрешава/забранява (true/false) на потребителя да взаимодейства с контрола. Забраненият контрол „посивява“.
Focused	Определя (true/false) дали контролът има фокус.

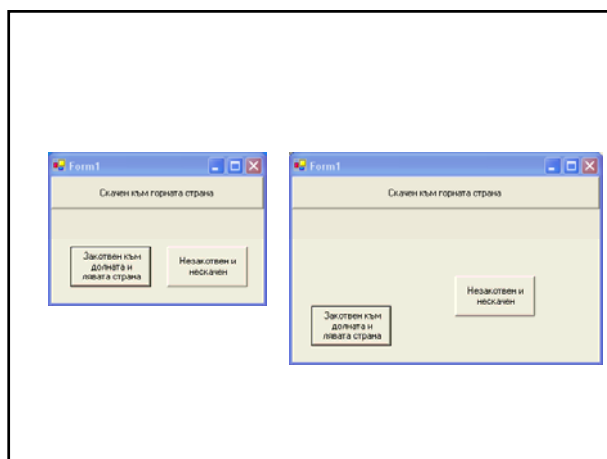
Font	Шрифт на изобразявания текст.
ForeColor	Цвят за изобразяване на текста.
TabIndex	Последователност от табулатори на контрола. При натискане на <Tab> фокусът се премества към контрола в нарастващ ред на табулаторите.
TabStop	Разрешава/забранява (true/false) използването на <Tab> за избор на контрола.
Text	Изобразяван текст в заглавната лента.
TextAlign	Подравняване на текста в контрола.
Visible	Показва (true/false) дали контролът е видим.

Методи	
Focus	Премества фокуса към контрола.
Hide	Скрива контрола (установява Visible във false).
Show	Изобразява контрола (установява Visible в true).
SuspendLayout	Временно преустановява логиката на разполагането за контрола.
ResumeLayout	Връща логиката на нормалното разполагане на контрола.

Свойства на разположението на контролите във формата	
Anchor	Страната на контейнера-родител, към която контролът се закотвя – контролите се разполагат на фиксирано разстояние от страните на контейнера, което не се променя при преоразмеряване. Стойностите могат да се комбинират.

Dock	Страната на контейнера-родител за скачване („пристан“) на контрола. Контролите се разширяват според страните на контейнера. Стойностите не се комбинират. Fill запълва целия родител.
------	---

DockPadding	Установява разстоянието от контролите до стените на контейнера. Подразбира се 0.
Location	Разположението на горния ляв ъгъл на контрола спрямо своя контейнер.
Size	Размер на контрола. Използва се структурата Size, която има свойствата Height и Width.
MinimumSize	Минималният и максималният размер на формата.
MaximumSize	
(за Windows Forms)	



Жизнен цикъл на форма – събития

1. Load
2. Activated
3. GotFocus
4. Closing
5. Closed
6. LostFocus
7. Deactivate
8. Dispose

1. Създаване на форма

- инициализиране на променливите, преместване и преоразмеряване на контролите – кодът се добавя към конструктора след извикването на метода `InitializeComponent`;
- събитието `Load` зарежда формата в паметта и я изобразява.

2. Формата става активна – вдига се събитието `Activated` (формата е видима или получава фокус от друга форма в същия проект).

3. Формата получава фокуса – вдига се събитието `GotFocus`.

4. Заявка за затваряне на форма – вдига се събитието `Closing` и формата се затваря. Ако формата проверява валидността на данните и данните не са коректни, тя остава отворена.
5. Затваряне на формата – събитието `Closed`.
6. Загубване на фокуса – събитието `LostFocus`.
7. Формата губи активността си – вдига се събитието `Deactivate` (формата е загубила фокуса).
8. Освобождава на ресурсите – събитието `Dispose`.

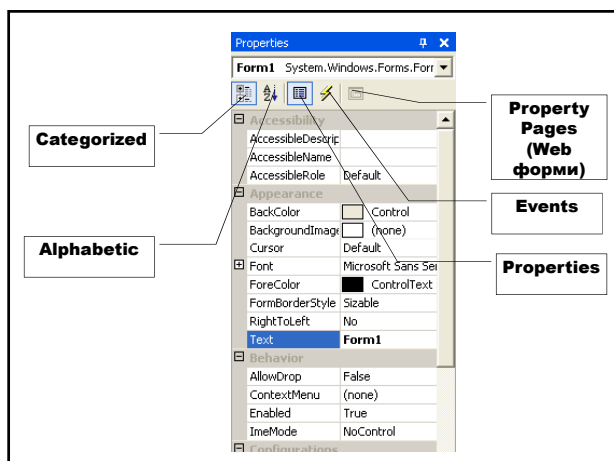
Свойства на формите

Свойства

- в изглед `Designer` чрез прозореца `Properties: View` ⇒ `Properties Windows`



- чрез писане на код. `View` ⇒ `Code`



(Name)

AcceptButton

AutoScaleBaseSize

CancelButton

ClientSize

ControlBox

Име на формата в проекта.

Бутон при натискане на <Enter>.

Дава/установява основния размер за автоматично оразмеряване на формата

Бутон при натискане на <ESC>.

Дава/установява размера на клиентската част на формата (без рамките и заглавната лента).

Определя (true/false) изобразяването на бутоните `Minimize`, `Maximize`, `Help` и `Close` в заглавната лента.

FormBorderStyle	Определя (true/false) изобразяването на рамка около формата, бутоните и вида на заглавната лента (None, Sizable, Fix3D).
IsMdiContainer	Определя (true/false) дали формата е контейнер за интерфейс с много документи.
MaximizeBox	Определя (true/false) изобразяването на бутона Maximize в заглавната лента.
MinimizeBox	Определя (true/false) изобразяването на бутона Minimize в заглавната лента.
StartPosition	Определя мястото на формата върху екрана при първоначалното ѝ появяване.
Size	Размер на формата (по подразбиране 300; 300).

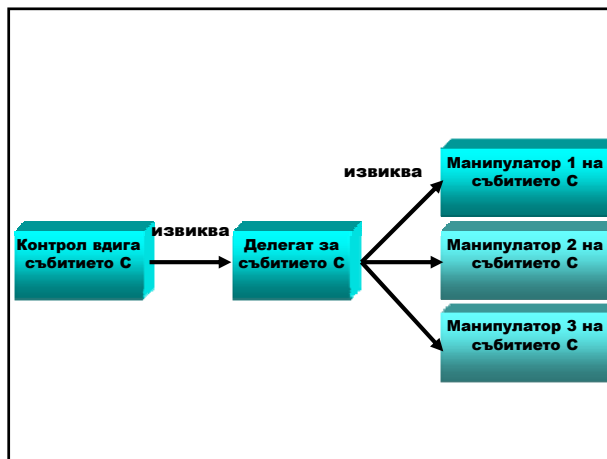
Методи на формите

Close	Затваря формата.
Dispose	Освобождава ресурсите, заети от компонентите.
LayoutMdi	Аранжира интерфейс с много документи – MdiLayout параметърът показва начина на аранжиране на документите в клиентската област на формата-родител: ArrangeIcons – всички документи са вътре в клиентската област, Cascade – каскадно разполагане, TileHorizontal – хоризонтално разполагане, TileVertical – вертикално разполагане.

Обработка на събития

Събитие – съобщение, което даден контрол изпраща, за да сигнализира за действие, предизвикано от потребителя или програмата:

- **източник** – генерира събитието;
- **приемник** – обработва събитието;
- **делегат** – свързва източника с приемника и се обръща към метод за обработка на събитието – **манипулатор на събитието**.



Манипулатор на събитие за контрол в .NET

1. Създаване на манипулатор на събитие

Изглед **Designer** ⇒ <L> контрол-източник ⇒ <L²> ⇒
 създава се манипулатор с име
 <име на контрол>_<име на събитие по подразбиране>

или

Изглед **Designer** ⇒ <L> контрол-източник ⇒
 Прозорец **Properties** ⇒ ⚡ ⇒
 <L> събитие ⇒
 въвеждаме текст <Enter> ⇒
 създава се манипулатор с име
 <име на събитие>

2. Автоматично регистриране на манипулатора на събитието в метода InitializeComponent()

```

this.<име на контрол>.<име на събитие> +=
    new System.EventHandler(this.<име на манипулатор>);
  
```

3. Автоматично добавяне на метода за обработка на събитието, който реализира програмната логика на манипулатора

```

private void <име на манипулатор>(object sender, System.EventArgs e)
{
    // код за обработка на събитието
}
  
```

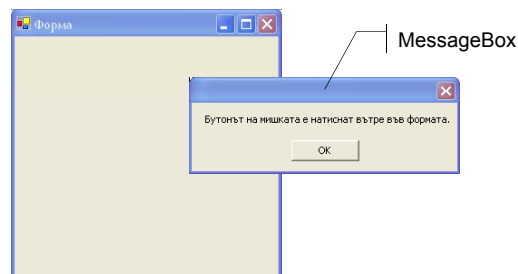
Добавяне на манипулатор на събитие на контрол по време на изпълнение

```
this.<име на контрол>.<име на събитие> +=
    new System.EventHandler(this.<име на манипулатор>);
```

Премахване на манипулатор на събитие на контрол по време на изпълнение

```
this.<име на контрол>.<име на събитие> -=
    new System.EventHandler(this.<име на манипулатор>);
```

Пример: – приложение за Windows, което обработва събитието **натискане на бутон на мишката** – изобразява се прозорец със съобщението **Бутонът на мишката е натиснат вътре във формата.**



Клас `MessageBox (System.Windows.Forms)` изобразява прозорец със съобщение, който може да съдържа текст, бутони и символи за информиране и инструктиране на потребителя.

Методът `Show` изобразява прозорец за съобщение с определен текст `text`.

```
public static DialogResult Show (string text );
```

Изобразява диалогов прозорец за съобщение с определен текст `text`, заглавие `caption`, бутони `buttons (Abort, Retry, Ignore, OK, OKCancel, RetryCancel, YesNo, YesNoCancel)` и икона `icon (Asterisk, Error, Exclamation, Hand, Information, None, Question, Stop, Warning)`.

```
public static DialogResult Show (string text, string caption,
    MessageBoxButtons buttons, MessageBoxIcon icon );
```

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;
namespace MyForm
{
    public class MyForm : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;
        public MyForm()
        { InitializeComponent(); }
        protected override void Dispose( bool disposing )
        {
            if( disposing )
            {
                if (components != null)
                {
                    components.Dispose();
                }
            }
            base.Dispose( disposing );
        }
    }
}
```

```
#region Windows Form Designer generated code
private void InitializeComponent()
{
    this.AutoScaleBaseSize = new System.Drawing.Size(5, 13);
    this.ClientSize = new System.Drawing.Size(292, 266);
    this.Name = "MyForm";
    this.Text = "Форма";
    this.Click += new System.EventHandler(this.MyForm_Click);
}
#endregion
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new MyForm());
}
private void MyForm_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    MessageBox.Show
        ("Бутонът на мишката е натиснат вътре във формата.");
}
}
```

Работа с контроли

Контроли – компоненти, които се използват многократно в Windows приложенията и капсулират функционалността на потребителския интерфейс.

Добавяне на контроли във форма

1. Метод `Add` на класа `Form.ContainerCollection`, който представя колекцията от контроли във формата.

```
public override void Add (Control value);
```

2. Метод `AddRange` на класа `Form.ContainerCollection`, като добавя масив от контроли към колекцията.

```
public virtual void AddRange (Control[] controls);
```

Използване на контроли във формите

1. Дефиниране на контрол

```
private <Контрол> <контрол>;
```

2. Създаване на контрол

```
this.<контрол> = new <Контрол>();
```

3. Установяване свойствата на контрола

```
this.<контрол>.Location=new System.Drawing.Point(10,10);
this.<контрол>.Name = "myControl";
this.<контрол>.Size = new System.Drawing.Size(50, 20);
this.<контрол>.TabIndex = 0;
this.<контрол>.Text = "Моят контрол";
...
```

4. Добавяне на контрол към формата

```
this.Controls.Add(this.<контрол>);
```

или

```
this.Controls.AddRange
(new System.Windows.Forms.Control[] {this.<контрол>} );
```

5. Добавяне на манипулатор на събитие за контрола

```
this.<контрол>.<събитие> +=
new System.EventHandler(this.<манипулатор>);
```

6. Реализиране на манипулатора

```
private void <манипулатор> (object sender, System.EventArgs e)
{
    // код за обработка на събитието
}
```

Видове контроли според тяхната функционалност:

1. Командни контроли

- **Button** – бутон за пускане, спиране или превключване на процес;
- **ToolBar** – лента с набор от контроли-бутони.

2. Текстови контроли

- **TextBox** – текст, въведен по време на проектиране; редактира се при изпълнение; променя се програмно;
- **RichTextBox** – текст с форматиране;
- **Label** – текст, който не се редактира директно;
- **StatusBar** – информация за текущото състояние на приложението – обикновено в долната част на прозореца-родител.

3. Контроли за избор на стойност от списък

- **CheckedListBox** – списък с плъзгач от елементи, като към всеки елемент има бутон за избор;
- **ComboBox** – падащ списък от елементи;
- **ListBox** – списък с текстови и графични елементи;
- **TreeView** – йерархично дърво от възли, които съдържат текст с бутон за избор или икона.

4. Контроли за установяване на стойност

- **CheckBox** – прозорец и етикет с текст;
- **RadioButton** – бутон в състояние включено/изключено;
- **DateTimePicker** – графичен календар за избор на дата или време;
- **MonthCalendar** – графичен календар за избор на област от дати.

5. Контроли-менюта

- **MainMenu** – осигурява интерфейс при проектиране за създаване на менюта;
- **ContextMenu** – реализира меню, което се появява при натискане десния бутон на мишката.

6. Диалогови прозорци

- **ColorDialog** – диалогов прозорец за избор на цвят от палитра с цветовете;
- **FontDialog** – диалогов прозорец за избор на шрифт и неговите атрибути;
- **OpenFileDialog** – диалогов прозорец за разглеждане и избор на файл;
- **PrintDialog** – диалогов прозорец за избор на принтер и неговите атрибути;
- **PrintPreviewDialog** – диалогов прозорец за вида на документа при отпечатване;

- **PageSetupDialog** – диалогов прозорец за установяване размерите на страницата;
- **SaveFileDialog** – диалогов прозорец за запазване на файл.

7. Контейнери

- **Panel** – групира контроли в рамка;
- **GroupBox** – групира контроли (напр. радиобутони) в рамка с етикет без плъзгач;
- **TabControl** – осигурява табулирана страница за организиране и ефективен достъп до групирани обекти.

8. Контроли-графики

- **ImageList** – съхранява изображения;
- **PictureBox** – изобразява графични файлове (битмапи и икони).

Контрол **Label**

Изобразява текст или изображение, които не могат да се редактират от потребителя.

Компютърни системи и технологии

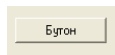
Свойства

Text заглавие на етикета;
Alignment подравняване на текста;
AutoSize true за динамично оразмеряване на етикета;
TabIndex ред на контрола при използване на табулатор в неговия контейнер;
UseMnemonic true за установяване клавиш за достъп – клавиш, пред който е написан символа & в свойството **Text**.

- Не получава фокус.
- Създаване на клавиш за достъп до други контроли:
 1. В свойството **Text** на другия контрол се използва **&**.
 2. Преди контрола се добавя етикет със свойство **TabIndex** с 1 по-малко от това на контрола.
 3. Свойството **UseMnemonic** на етикета се установява в **true**.

Контрол **Button**

Изобразява бутон, който извършва действие при натискането му.



Свойства

Text текст върху бутон; чрез **&** се използва за клавиш за достъп (**ALT**+клавиш);

Събития

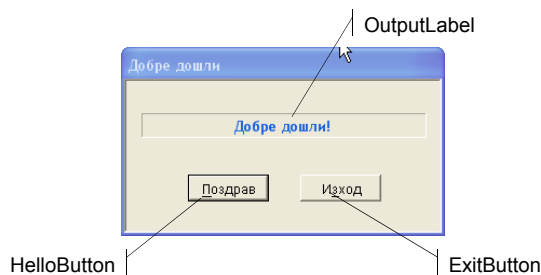
- Click** при натискане на бутона; подразбиращо се събитие при **<L2>** в изглед **Designer**;
- MouseEnter** при въвеждане на контрола от указателя на мишката;
- MouseDown** указателят на мишката е над контрола и бутонът се натисне;
- MouseUp** указателят на мишката е над контрола и бутонът се отпусне.

Не поддържа събитие за двукратно натискане на мишката.

Начини за избор на бутон:

1. Натискане на бутон чрез мишка.
2. Извикване на събитието **Click** в код.
3. Преместване на фокуса върху бутон чрез натискане на **<TAB>**, след което се натиска **<SPACEBAR>** или **<ENTER>**.
4. Натискане на клавиш за достъп (**<ALT>** + подчертан символ).
5. Натискане на **<ENTER>** за потвърждаващ бутон.
6. Натискане на **<ESC>** за отменящ бутон.
7. Програмно натискане на бутон чрез извикване на метода **Button.PerformClick**.

Пример: Създава форма без бутони в заглавната лента с един етикет и два бутона. При натискане на бутона **Поздрав (ALT+П)** в етикета се изобразява текстът **Добре дошли!**, а при натискане на бутона **Изход (ALT+з)** формата се затваря.




```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;
namespace Welcome
{
    public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.Windows.Forms.Label OutputLabel;
        private System.Windows.Forms.Button HelloButton;
        private System.Windows.Forms.Button ExitButton;
        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.OutputLabel = new System.Windows.Forms.Label();
    this.HelloButton = new System.Windows.Forms.Button();
    this.ExitButton = new System.Windows.Forms.Button();
    this.SuspendLayout();

    // Етикет OutputLabel
    this.OutputLabel.BorderStyle =
        System.Windows.Forms.BorderStyle.Fixed3D;

    // Шрифт Trebuchet MS, Bold, 10pt, Cyrillic
    this.OutputLabel.Font = new System.Drawing.Font
        ("Trebuchet MS", 9.75F, System.Drawing.FontStyle.Bold,
        System.Drawing.GraphicsUnit.Point, (System.Byte)(204));

    // Цвят System, ActiveCaption (син)
    this.OutputLabel.ForeColor =
        System.Drawing.SystemColors.ActiveCaption;
    this.OutputLabel.Location = new System.Drawing.Point(14, 30);
    this.OutputLabel.Name = "OutputLabel";
    this.OutputLabel.Size = new System.Drawing.Size(264, 23);
}
```

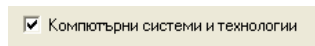
```
this.OutputLabel.TabIndex = 0;
this.OutputLabel.TextAlign =
    System.Drawing.ContentAlignment.MiddleCenter;
// Бутон HelloButton
this.HelloButton.Location = new System.Drawing.Point(57, 87);
this.HelloButton.Name = "HelloButton";
this.HelloButton.Size = new System.Drawing.Size(75, 25);
this.HelloButton.TabIndex = 1;
this.HelloButton.Text = "&Поздрав";
this.HelloButton.Click +=
    new System.EventHandler(this.HelloButton_Click);
// Бутон ExitButton
this.ExitButton.DialogResult =
    System.Windows.Forms.DialogResult.Cancel;
this.ExitButton.Location = new System.Drawing.Point(161, 87);
this.ExitButton.Name = "ExitButton";
this.ExitButton.Size = new System.Drawing.Size(75, 25);
this.ExitButton.TabIndex = 2;
this.ExitButton.Text = "И&зход";
this.ExitButton.Click += new System.EventHandler(this.ExitButton_Click);
```

```
// Форма Form1
this.AcceptButton = this.HelloButton;
this.AutoScaleBaseSize = new System.Drawing.Size(6, 16);
this.CancelButton = this.ExitButton;
this.ClientSize = new System.Drawing.Size(290, 139);
this.ControlBox = false;
this.Controls.Add(this.ExitButton);
this.Controls.Add(this.HelloButton);
this.Controls.Add(this.OutputLabel);
this.Font = new System.Drawing.Font("Trebuchet MS", 9.75F,
    System.Drawing.FontStyle.Regular,
    System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((System.Byte)(204)));
this.FormBorderStyle =
    System.Windows.Forms.FormBorderStyle.Fixed3D;
this.Name = "Form1";
this.Text = "Добре дошли";
this.ResumeLayout(false);
}
#endregion
```

```
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}
private void HelloButton_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    OutputLabel.Text = "Добре дошли!";
}
private void ExitButton_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    this.Close();
}
}
```

Контрол CheckBox

Контрол с две състояния (true/false). Дава възможност за избор – истина/лъжа или да/не.



Свойства

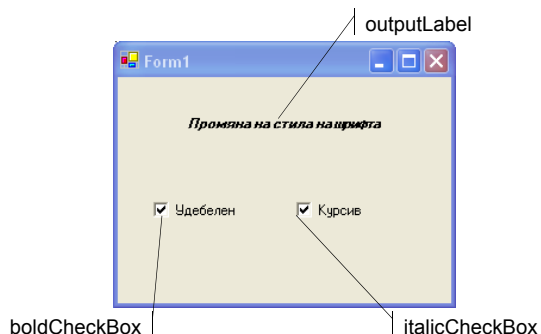
- Checked** дава/установява стойността на контрола (true/false);
- CheckState** Checked, Unchecked, Indeterminate (с проверка и със сянка);
- CheckStatus** дали е включена проверка (Checked, Unchecked, Indeterminate);
- Text** изобразяван текст от дясно на контрола.

Събития

CheckedChanged **вдига се при промяна на състоянието на контрола; подразбиращо се събитие при <L²> в изглед Designer.**

CheckStateChanged **вдига се при промяна на свойството CheckState.**

Пример: Форма за промяна стила на шрифта – чрез използване на поле за избор CheckBox.



Клас Font (System.Drawing) – дефинира шрифт с определено име familyName, размер emSize и стил style.

```
public Font( string familyName, float emSize, FontStyle style );
```

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;
namespace CheckBoxes
{
    public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.Windows.Forms.Label outputLabel;
        private System.Windows.Forms.CheckBox boldCheckBox;
        private System.Windows.Forms.CheckBox italicCheckBox;
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        protected override void Dispose( bool disposing ) { ... }
    }
}
```

```
#region Windows Form Designer generated code
private void InitializeComponent()
{
    this.outputLabel = new System.Windows.Forms.Label();
    this.boldCheckBox=new System.Windows.Forms.CheckBox();
    this.italicCheckBox=new System.Windows.Forms.CheckBox();
    ...
    // outputLabel
    this.outputLabel.Name = "outputLabel";
    this.outputLabel.Text = "Промяна на стила на шрифта";
    // boldCheckBox
    this.boldCheckBox.Name = "boldCheckBox";
    this.boldCheckBox.Text = "Удебелен";
    this.boldCheckBox.CheckedChanged += new
        System.EventHandler(this.boldCheckBox_CheckedChanged);
    // italicCheckBox
    this.italicCheckBox.Name = "italicCheckBox";
    this.italicCheckBox.Text = "Курсив";
    this.italicCheckBox.CheckedChanged += new
        System.EventHandler(this.italicCheckBox_CheckedChanged);
}
```

```
// Form1
this.Controls.Add(this.italicCheckBox);
this.Controls.Add(this.boldCheckBox);
this.Controls.Add(this.outputLabel);
this.Name = "Form1";
this.Text = "Form1";
}
#endregion

[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}
```

```
private void boldCheckBox_CheckedChanged(object sender,
                                         System.EventArgs e)
{
    outputLabel.Font=new Font(outputLabel.Font.Name,
                              outputLabel.Font.Size, outputLabel.Font.Style^FontStyle.Bold);
}

private void italicCheckBox_CheckedChanged(object sender,
                                           System.EventArgs e)
{
    outputLabel.Font=new Font(outputLabel.Font.Name,
                              outputLabel.Font.Size, outputLabel.Font.Style^FontStyle.Italic);
}
}
```

Контрол **TextBox**

Въвежда или изобразява текст.



Свойства

- Text** дава/установява текущия текст в текстовия прозорец;
- PasswordChar** символ, който се изобразява при въвеждане на текст – за въвеждане на парола;
- Lines** дава/установява редовете с текст в контрола.

Методи

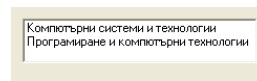
- Clear** изчиства съдържанието на текстовия прозорец.

Събития

- TextChanged** вдига се при промяна на текста; подразбиращо се събитие при <L²> в изглед **Designer**.

Контрол **ListBox**

Изобразява списък от елементи, които се избират чрез двукратно натискане на левия бутон на мишката.



Свойства

- Items** съдържа колекция от данни в контрола;
- MultiColumn** (**true/false**) позволява представяне на списъка в много колони;

- SelectedIndex** връща индекса на избрания елемент (-1, ако не е избран елемент);
- SelectedIndices** връща колекция от индексите на избраните елементи;
- SelectedItem** връща избрания елемент;
- SelectedItems** връща колекция от избраните елементи;
- SelectionMode** определя броя на избраните елементи (**None**, **One**, **MultiSimple** и **MultiExtended** – с комбинация от клавиши-стрелки, <Shift> и управляващи клавиши);
- Sorted** Определя дали (**true/false**) елементите са сортирани в списъка.

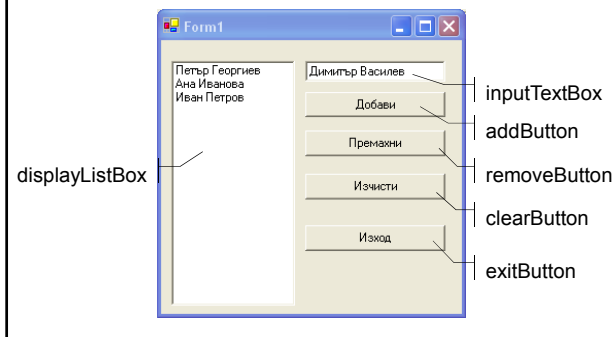
Методи

- Clear** изчиства колекцията;
- Add** добавя обект към колекцията;
- Remove** премахва даден обект;
- RemoveAt** премахва обект с даден индекс;
- GetSelected** (**true/false**) при зададен индекс връща **true**, ако елементът е избран.

Събития

- SelectedIndexChanged** вдига се при промяна на избрания индекс; подразбиращото се събитие при <L²> в режим **Designer**.

Пример: Форма за добавяне, премахване и изчистване на елементи от списък – чрез **ListBox**.



```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;
namespace ListBoxes
{
    public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.Windows.Forms.ListBox displayListBox;
        private System.Windows.Forms.TextBox inputTextBox;
        private System.Windows.Forms.Button addButton;
        private System.Windows.Forms.Button removeButton;
        private System.Windows.Forms.Button clearButton;
        private System.Windows.Forms.Button exitButton;
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }
        protected override void Dispose( bool disposing ) { ... }
    }
}
```

```
#region Windows Form Designer generated code
private void InitializeComponent()
{
    this.displayListBox = new System.Windows.Forms.ListBox();
    this.inputTextBox = new System.Windows.Forms.TextBox();
    this.addButton = new System.Windows.Forms.Button();
    this.removeButton = new System.Windows.Forms.Button();
    this.clearButton = new System.Windows.Forms.Button();
    this.exitButton = new System.Windows.Forms.Button();
    ...
    // displayListBox
    this.displayListBox.Name = "displayListBox";
    // inputTextBox
    this.inputTextBox.Name = "inputTextBox";
    this.inputTextBox.Text = "";
    // addButton
    this.addButton.Name = "addButton";
    this.addButton.Text = "Добави";
    this.addButton.Click += new System.EventHandler(this.addButton_Click);
}
```

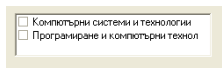
```
// removeButton
this.removeButton.Name = "removeButton";
this.removeButton.Text = "Премахни";
this.removeButton.Click +=
    new System.EventHandler(this.removeButton_Click);
// clearButton
this.clearButton.Name = "clearButton";
this.clearButton.Text = "Изчисти";
this.clearButton.Click += new System.EventHandler(this.clearButton_Click);
// exitButton
this.exitButton.Name = "exitButton";
this.exitButton.Text = "Изход";
this.exitButton.Click += new System.EventHandler(this.exitButton_Click);
// Form1
this.Controls.Add(this.exitButton);
this.Controls.Add(this.clearButton);
this.Controls.Add(this.removeButton);
this.Controls.Add(this.addButton);
this.Controls.Add(this.inputTextBox);
this.Controls.Add(this.displayListBox);
```

```
this.Name = "Form1";
this.Text = "Form1";
}
#endregion
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}
private void addButton_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    displayListBox.Items.Add(inputTextBox.Text);
    inputTextBox.Clear();
}
private void removeButton_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    if(displayListBox.SelectedIndex != -1)
        displayListBox.Items.RemoveAt(displayListBox.SelectedIndex);
}
```

```
private void clearButton_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    displayListBox.Items.Clear();
}
private void exitButton_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    Application.Exit();
}
}
```

Контрол **CheckedListBox**

Изобразява списък от елементи с възможност за проверка пред всеки елемент; избират се чрез двукратно натискане на левия бутон на мишката.



Свойства

CheckedItems връща колекция от проверените елементи;
CheckedIndices връща индексите на проверените елементи;
SelectionMode определя броя на проверяваните елементи (**None**, **One** – много елементи за проверка).

Методи

GetItemChecked при зададен индекс връща **true**, ако елементът е проверен.

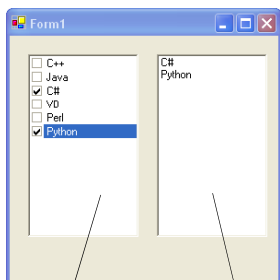
Събития

ItemCheck вдига се при промяна на проверката на елемент; подразбиращото се събитие при <L> в режим **Designer**.

Свойства на **ItemCheckEventArgs**

CurrentValue показва дали елементът е проверен/непроверен (**Checked**, **Unchecked**, **Indeterminate**);
Index връща индекса на променения елемент;
NewValue определя ново състояние на елемента.

Пример: Форма за изобразяване на избрани елементи от списък – чрез **CheckedListBox**. Добавя/премахва в контрола **ListBox** избрания елемент от контрола **CheckedListBox**.



inputCheckedListBox | displayListBox

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;

namespace CheckListBoxes
{
    public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.Windows.Forms.CheckedListBox inputCheckedListBox;
        private System.Windows.Forms.ListBox displayListBox;
        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.inputCheckedListBox =
        new System.Windows.Forms.CheckedListBox();
    this.displayListBox = new System.Windows.Forms.ListBox();
    // inputCheckedListBox
    this.inputCheckedListBox.Items.AddRange(new object[] {
        "C++", "Java", "C#", "VB", "Perl", "Python"});
    this.inputCheckedListBox.Name = "inputCheckedListBox";
    this.inputCheckedListBox.ItemCheck +=
        new System.Windows.Forms.ItemCheckEventHandler
        (this.inputCheckedListBox_ItemCheck);
    // displayListBox
    this.displayListBox.Name = "displayListBox";
    // Form1
    this.Controls.Add(this.displayListBox);
    this.Controls.Add(this.inputCheckedListBox);
    this.Name = "Form1";
    this.Text = "Form1";
}
#endregion
```

```
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}

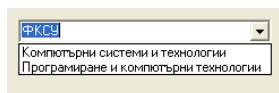
private void inputCheckedListBox_ItemCheck(object sender,
    System.Windows.Forms.ItemCheckEventArgs e)
{
    string item=inputCheckedListBox.SelectedItem.ToString();
    if(e.NewValue==CheckState.Checked)
        displayListBox.Items.Add(item);
    else
        displayListBox.Items.Remove(item);
}
}
```

Контрол **ComboBox**

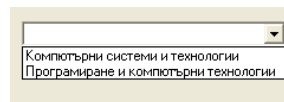
Изобразява падащ списък от елементи.

Свойства

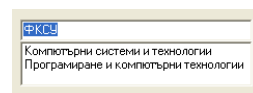
DropDownStyle определя стила:
DropDown – текстът в прозореца може да се редактира;
 за изобразяване на списъка трябва да се натисне бутонът стрелка;



DropDownList – текстът не може да се редактира директно;
 за изобразяване на списъка трябва да се натисне бутонът стрелка;



Simple – текстът може да се редактира;
 списъкът е видим винаги.



Items съдържа колекция от данни в контрола;

MaxDropDownItems определя максималния брой елементи (1 до 100);
 при надвишаване на максималния брой се появява плъзгач;

SelectedIndex връща индекса на избрания елемент (-1, ако не избран елемент);

SelectedItem връща избрания елемент;

Sorted определя дали (true/false) елементите са сортирани в списъка.

Методи

Clear изчиства колекцията;

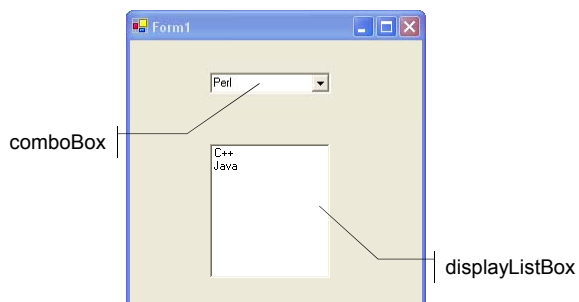
Add добавя обект към колекцията;

Remove премахва даден обект.

Събития

SelectedIndexChanged вдига се при промяна на избрания индекс; подразбиращото се събитие при <L2> в режим **Designer**.

Пример: Форма за изобразяване на избрани елементи от списък – чрез **ComboBox**.



```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;

namespace CheckListBoxes
{
    public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.Windows.Forms.ListBox displayListBox;
        private System.Windows.Forms.ComboBox comboBox;
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;

        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

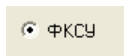
        protected override void Dispose( bool disposing ) { ... }
    }
}
```

```
#region Windows Form Designer generated code
private void InitializeComponent()
{
    ...
    this.comboBox = new System.Windows.Forms.ComboBox();
    this.displayListBox = new System.Windows.Forms.ListBox();
    // displayListBox
    this.displayListBox.Name = "displayListBox";
    // comboBox
    this.comboBox.Items.AddRange(new object[] {
        "C++", "Java", "C#", "VB", "Perl", "Python"});
    this.comboBox.Name = "comboBox";
    this.comboBox.Text = "Избери";
    this.comboBox.SelectedIndexChanged +=
        new System.EventHandler(this.comboBox_SelectedIndexChanged);
    // Form1
    this.Controls.Add(this.comboBox);
    this.Controls.Add(this.displayListBox);
    this.Name = "Form1";
    this.Text = "Form1";
}
#endregion
```

```
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}
private void comboBox_SelectedIndexChanged(object sender,
    System.EventArgs e)
{
    string item=comboBox.SelectedItem.ToString();
    for(int i=0; i<displayListBox.Items.Count; i++)
    if(displayListBox.Items[i] == item)
    {
        displayListBox.Items.Remove(item);
        return;
    }
    displayListBox.Items.Add(item);
}
}
```

Контрол **RadioButton**

Контрол с две състояния (**true/false**) – възможност за избор/изчистване. При разполагане на радиобутоните в група (чрез **GroupBox** или **Panel**) изборът на един радио-бутон води до изчистване на останалите в групата.



Свойства

- Checked** дава/установява стойността на контрола (**true/false**);
- Text** изобразяван текст от дясната страна на радио бутона.

Събития

- Click** при натискане на бутона;
- CheckedChanged** вдига се всеки път, когато радио бутонът си промени състоянието; подразбиращото се събитие при <L?> в режим **Designer**.

Контрол **GroupBox**

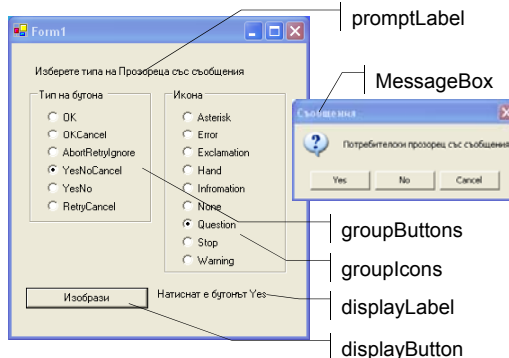
Контрол, който съдържа и аранжира други компоненти.



Свойства

- Controls** връща колекция от съдържащите се контроли;
- Text** изобразявания текст в горната част на контрола.

Пример: Форма за избор на типа на прозореца със съобщения **MessageBox** – чрез радио бутони се избира типа на бутоните и иконата.



```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;

namespace RadioButtons
{
    public class Form1 : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.Windows.Forms.Label promptLabel;
        private System.Windows.Forms.GroupBox groupButtons;
        private System.Windows.Forms.GroupBox groupIcons;
        private System.Windows.Forms.RadioButton okButton;
        private System.Windows.Forms.RadioButton okCancelButton;
        private System.Windows.Forms.RadioButton abortRetryIgnoreButton;
        private System.Windows.Forms.RadioButton yesNoCancelButton;
        private System.Windows.Forms.RadioButton yesNoButton;
        private System.Windows.Forms.RadioButton retryCancelButton;
        private System.Windows.Forms.RadioButton asteriskButton;
        private System.Windows.Forms.RadioButton errorButton;
```

```
private System.Windows.Forms.RadioButton exclamationButton;
private System.Windows.Forms.RadioButton handButton;
private System.Windows.Forms.RadioButton informationButton;
private System.Windows.Forms.RadioButton noneButton;
private System.Windows.Forms.RadioButton questionButton;
private System.Windows.Forms.RadioButton stopButton;
private System.Windows.Forms.RadioButton warningButton;
private System.Windows.Forms.Button displayButton;
private System.Windows.Forms.Label displayLabel;
// Избор на потребителя
private MessageBoxButtons buttonType = MessageBoxButtons.OK;
private MessageBoxIcon iconType=MessageBoxIcon.Error;
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.promptLabel = new System.Windows.Forms.Label();
    this.groupButtons = new System.Windows.Forms.GroupBox();
    this.groupIcons = new System.Windows.Forms.GroupBox();
    this.okButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.okCancelButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.abortRetryIgnoreButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.yesNoCancelButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.yesNoButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.retryCancelButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.errorButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.exclamationButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.informationButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.questionButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.displayButton = new System.Windows.Forms.Button();
    this.displayLabel = new System.Windows.Forms.Label();
    this.asteriskButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.handButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.noneButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.stopButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.warningButton = new System.Windows.Forms.RadioButton();
```

```
// promptLabel
this.promptLabel.Name = "promptLabel";
this.promptLabel.Text = "Изберете типа на Прозореца със съобщения";
// groupButtons
this.groupButtons.Controls.Add(this.retryCancelButton);
this.groupButtons.Controls.Add(this.yesNoButton);
this.groupButtons.Controls.Add(this.yesNoCancelButton);
this.groupButtons.Controls.Add(this.abortRetryIgnoreButton);
this.groupButtons.Controls.Add(this.okCancelButton);
this.groupButtons.Controls.Add(this.okButton);
this.groupButtons.Name = "groupButtons";
this.groupButtons.Text = "Тип на бутон";
// groupIcons
this.groupIcons.Controls.Add(this.warningButton);
this.groupIcons.Controls.Add(this.stopButton);
this.groupIcons.Controls.Add(this.noneButton);
this.groupIcons.Controls.Add(this.handButton);
this.groupIcons.Controls.Add(this.asteriskButton);
this.groupIcons.Controls.Add(this.questionButton);
this.groupIcons.Controls.Add(this.informationButton);
this.groupIcons.Controls.Add(this.errorButton);
this.groupIcons.Name = "groupIcons";
this.groupIcons.Text = "Икона";
```

```
// okButton
this.okButton.Name = "okButton";
this.okButton.Text = "OK";
this.okButton.CheckedChanged +=
    new System.EventHandler(this.buttonType_CheckedChange);
// okCancelButton
this.okCancelButton.Name = "okCancelButton";
this.okCancelButton.Text = "OKCancel";
this.okCancelButton.CheckedChanged +=
    new System.EventHandler(this.buttonType_CheckedChange);
// abortRetryIgnoreButton
this.abortRetryIgnoreButton.Name = "abortRetryIgnoreButton";
this.abortRetryIgnoreButton.Text = "AbortRetryIgnore";
this.abortRetryIgnoreButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.buttonType_CheckedChange);
// yesNoCancelButton
this.yesNoCancelButton.Name = "yesNoCancelButton";
this.yesNoCancelButton.Text = "YesNoCancel";
this.yesNoCancelButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.buttonType_CheckedChange);
```

```
// yesNoButton
this.yesNoButton.Name = "yesNoButton";
this.yesNoButton.Text = "YesNo";
this.yesNoButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.buttonType_CheckedChange);
// retryCancelButton
this.retryCancelButton.Name = "retryCancelButton";
this.retryCancelButton.Text = "RetryCancel";
this.retryCancelButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.buttonType_CheckedChange);
// asteriskButton
this.asteriskButton.Name = "asteriskButton";
this.asteriskButton.Text = "Asterisk";
this.asteriskButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);
// errorButton
this.errorButton.Name = "errorButton";
this.errorButton.Text = "Error";
this.errorButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);
```



```
// exclamationButton
this.exclamationButton.Name = "exclamationButton";
this.exclamationButton.Text = "Exclamation";
this.exclamationButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);

// handButton
this.handButton.Name = "handButton";
this.handButton.Text = "Hand";
this.handButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);

// informationButton
this.informationButton.Name = "informationButton";
this.informationButton.Text = "Information";
this.informationButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);

// noneButton
this.noneButton.Name = "noneButton";
this.noneButton.Text = "None";
this.noneButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);
```

```
// questionButton
this.questionButton.Name = "questionButton";
this.questionButton.Text = "Question";
this.questionButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);

// stopButton
this.stopButton.Name = "stopButton";
this.stopButton.Text = "Stop";
this.stopButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);

// warningButton
this.warningButton.Name = "warningButton";
this.warningButton.Text = "Warning";
this.warningButton.CheckedChanged += new
    System.EventHandler(this.iconType_CheckedChange);

// displayButton
this.displayButton.Name = "displayButton";
this.displayButton.Size = new System.Drawing.Size(136, 23);
this.displayButton.Text = "Изобрази";
this.displayButton.Click += new
    System.EventHandler(this.displayButton_Click);
```

```
// displayLabel
this.displayLabel.Name = "displayLabel";
// Form1
this.Controls.Add(this.displayLabel);
this.Controls.Add(this.displayButton);
this.Controls.Add(this.groupIcons);
this.Controls.Add(this.promptLabel);
this.Name = "Form1";
this.Text = "Form1";
}
#endregion

[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}
```

```
private void buttonType_CheckedChange(object sender,
    System.EventArgs e)
{
    if(sender==okButton)
        buttonType=MessageBoxButtons.OK;
    else if(sender==okCancelButton)
        buttonType=MessageBoxButtons.OKCancel;
    else if(sender==abortRetryIgnoreButton)
        buttonType=MessageBoxButtons.AbortRetryIgnore;
    else if(sender==yesNoCancelButton)
        buttonType=MessageBoxButtons.YesNoCancel;
    else if(sender==yesNoButton)
        buttonType=MessageBoxButtons.YesNo;
    else
        buttonType=MessageBoxButtons.RetryCancel;
}
```

```
private void iconType_CheckedChange(object sender,
    System.EventArgs e)
{
    if(sender==asteriskButton)
        iconType=MessageBoxIcon.Asterisk;
    else if(sender==errorButton)
        iconType=MessageBoxIcon.Error;
    else if(sender==exclamationButton)
        iconType=MessageBoxIcon.Exclamation;
    else if(sender==handButton)
        iconType=MessageBoxIcon.Hand;
    else if(sender==informationButton)
        iconType=MessageBoxIcon.Information;
    else if(sender==noneButton)
        iconType=MessageBoxIcon.None;
    else if(sender==questionButton)
        iconType=MessageBoxIcon.Question;
    else if(sender==stopButton)
        iconType=MessageBoxIcon.Stop;
    else
        iconType=MessageBoxIcon.Warning;
}
```

```
private void displayButton_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    DialogResult result = MessageBox.Show
        ("Потребителски прозорец със съобщения","Съобщения", buttonType,
        iconType);
    switch(result)
    {
        case DialogResult.OK:
            displayLabel.Text="Натиснат е бутонът ОК"; break;
        case DialogResult.Cancel:
            displayLabel.Text="Натиснат е бутонът Cancel"; break;
        case DialogResult.Abort:
            displayLabel.Text="Натиснат е бутонът Abort"; break;
        case DialogResult.Retry:
            displayLabel.Text="Натиснат е бутонът Retry"; break;
        case DialogResult.Ignore:
            displayLabel.Text="Натиснат е бутонът Ignore"; break;
        case DialogResult.Yes:
            displayLabel.Text="Натиснат е бутонът Yes"; break;
        case DialogResult.No:
            displayLabel.Text="Натиснат е бутонът No"; break;
    }
}
```

Контрол DateTimePicker

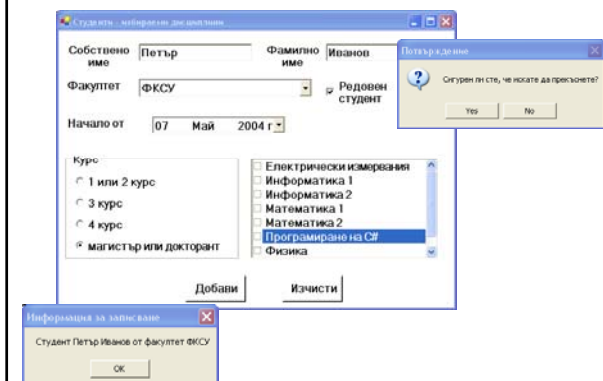
Използва се за избор на дати или времена от списък.



Свойства

Value съдържа установените дата и време.

Пример: Форма за записване на студенти в избираеми дисциплини.



```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;

namespace Students
{
    public class StudentForm : System.Windows.Forms.Form
    {
        private System.Windows.Forms.Label label1;
        private System.Windows.Forms.TextBox firstName;
        private System.Windows.Forms.Label label2;
        private System.Windows.Forms.TextBox lastName;
        private System.Windows.Forms.Label label3;
        private System.Windows.Forms.ComboBox faculty;
        private System.Windows.Forms.CheckBox student;
        private System.Windows.Forms.Label label4;
        private System.Windows.Forms.DateTimePicker startFrom;
    }
}
```

```
private System.Windows.Forms.GroupBox experience;
private System.Windows.Forms.RadioButton novice;
private System.Windows.Forms.RadioButton intermediate;
private System.Windows.Forms.RadioButton experienced;
private System.Windows.Forms.RadioButton accomplished;
private System.Windows.Forms.CheckedListBox courses;
private System.Windows.Forms.Button add;
private System.Windows.Forms.Button clear;
private System.ComponentModel.IContainer components = null;

public StudentForm()
{
    InitializeComponent();
    Reset();
}

protected override void Dispose( bool disposing ) { ... }
```

```
#region Windows Form Designer generated code
private void InitializeComponent()
{
    ...
    this.label1 = new System.Windows.Forms.Label();
    this.firstName = new System.Windows.Forms.TextBox();
    this.label2 = new System.Windows.Forms.Label();
    this.lastName = new System.Windows.Forms.TextBox();
    this.label3 = new System.Windows.Forms.Label();
    this.faculty = new System.Windows.Forms.ComboBox();
    this.student = new System.Windows.Forms.CheckBox();
    this.label4 = new System.Windows.Forms.Label();
    this.startFrom = new System.Windows.Forms.DateTimePicker();
    this.experience = new System.Windows.Forms.GroupBox();
    this.accomplished = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.experienced = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.intermediate = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.novice = new System.Windows.Forms.RadioButton();
    this.courses = new System.Windows.Forms.CheckedListBox();
    this.add = new System.Windows.Forms.Button();
    this.clear = new System.Windows.Forms.Button();
}
```

```
// Етикет label1 – Собствено име
this.label1.Name = "label1";
this.label1.Text = "Собствено име";

// Текстово поле firstName
this.firstName.Name = "firstName";
this.firstName.Text = "";

// Етикет label2 – Фамилно име
this.label2.Name = "label2";
this.label2.Text = "Фамилно име";

// Текстово поле lastName
this.lastName.Name = "lastName";
this.lastName.Text = "";

// Етикет label3 – Факултет
this.label3.Name = "label3";
this.label3.Text = "Факултет";

// Комбо поле faculty
this.faculty.DropDownStyle =
    System.Windows.Forms.ComboBoxStyle.DropDownList;
this.faculty.Name = "faculty";
```

```
// Поле за проверка student
this.student.Name = "student";
this.student.Text = "Редовен студент";

// Етикет label4 – Начало от
this.label4.Name = "label4";
this.label4.Text = "Начало от";

// Контрол за избор на дата startFrom
this.startFrom.Name = "startFrom";

// Контрол за аранжиране experience – Курс
this.experience.Controls.Add(this.accomplished);
this.experience.Controls.Add(this.intermediate);
this.experience.Controls.Add(this.novice);
this.experience.Name = "experience";
this.experience.Text = "Курс";

// Радио бутон novice – 1 или 2 курс
this.novice.Name = "novice";
this.novice.Text = "1 или 2 курс";

// Радио бутон intermediate – 3 курс
this.intermediate.Name = "intermediate";
this.intermediate.Text = "3 курс";
```

```
// Радио бутон experienced – 4 курс
this.experienced.Name = "experienced";
this.experienced.Text = "4 курс";

// Радио бутон accomplished
this.accomplished.Name = "accomplished";
this.accomplished.Text = "магистър или докторант";

// Списък с проверка courses
this.courses.Name = "courses";
this.courses.Sorted = true;

// Бутон add – Добави
this.add.Name = "add";
this.add.Text = "Добави";
this.add.Click += new System.EventHandler(this.addClick);

// Бутон clear – Изчисти
this.clear.Name = "clear";
this.clear.Text = "Изчисти";
this.clear.Click += new System.EventHandler(this.clearClicked);
```

```
// Форма StudentForm
this.Controls.Add(this.clear);
this.Controls.Add(this.add);
this.Controls.Add(this.courses);
this.Controls.Add(this.experience);
this.Controls.Add(this.startFrom);
this.Controls.Add(this.label4);
this.Controls.Add(this.student);
this.Controls.Add(this.faculty);
this.Controls.Add(this.label3);
this.Controls.Add(this.lastName);
this.Controls.Add(this.firstName);
this.Controls.Add(this.label2);
this.Controls.Add(this.label1);
this.Name = "StudentForm";
this.Text = "Студенти - избираеми дисциплини";
this.Closing += new System.ComponentModel.CancelEventHandler
    (this.memberFormClosing);
}
#endregion
```

```
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new StudentForm());
}

public void Reset()
{
    // Изчистване на текстовите полета
    firstName.Text="";
    lastName.Text="";

    // Изчистване и добавяне на данни за факултетите в ComboBox
    faculty.Items.Clear();
    faculty.Items.Add("ФА");
    faculty.Items.Add("ФЕТТ");
    faculty.Items.Add("ФКСУ");
    faculty.Items.Add("ФКТТ");
    faculty.Items.Add("ЕФ");
    faculty.Items.Add("СФ");
    faculty.Items.Add("МФ");
    faculty.Items.Add("МТФ");
}
```

```
// Установяване на текущата дата на контрола DateTimePicker
startFrom.Value=DateTime.Today;
// Установяване "редовен студент" на контрола CheckBox
student.Checked=true;
// Установяване студент "1 или 2" курс за групата от радио-бутони
novice.Checked=true;
// Изчистване и добавяне на дисциплини към CheckListBox
courses.Items.Clear();
courses.Items.Add("Информатика 1");
courses.Items.Add("Математика 1");
courses.Items.Add("Математика 2");
courses.Items.Add("Физика");
courses.Items.Add("Химия");
courses.Items.Add("Информатика 2");
courses.Items.Add("Програмиране на С#");
courses.Items.Add("Електрически измервания");
}

private void clearClicked(object sender, System.EventArgs e)
{
    Reset();
}
```

```
private void addClick(object sender, System.EventArgs e)
{
    string details;
    details="Студент "+firstName.Text+" "+lastName.Text+
        " от факултет "+faculty.Text;
    MessageBox.Show(details, "Информация за записване");
}

private void memberFormClosing(object sender,
    System.ComponentModel.CancelEventArgs e)
{
    DialogResult key=MessageBox.Show
        ("Сигурен ли сте, че искате да прекъснете?", "Потвърждение",
        MessageBoxButtons.YesNo, MessageBoxIcon.Question);
    e.Cancel=(key==DialogResult.No);
}
}
```