**11. Windows Forms в .NET. Контроли и йерархия на графичните конролите. Създаване на дъщерни форми и контроли. Пример.**

Windows Forms е стандартната библиотека на .NET Framework за изграж-

дане на прозоречно-базиран графичен потребителски интерфейс (GUI) за

настолни (desktop) приложения. Windows Forms дефинира набор от

класове и типове, позволяващи изграждане на прозорци и диалози с

графични контроли в тях, чрез които се извършва интерактивно взаимо-

действие с потребителя.Windows Forms е типична компонентно-ориентирана библиотека за създаване на GUI, която предоставя възможност с малко писане на програмен код да се създава гъвкав графичен потребителски интерфейс.

**Контролите в Windows Forms**

Windows Forms съдържа богат набор от стандартни контроли: форми,

диалози, бутони, контроли за избор, текстови полета, менюта, ленти с

инструменти, статус ленти и много други.

**Наследяване на форми и контроли**

Windows Forms е проектирана така, че да позволява лесно наследяване и

разширяване на форми и контроли. Това дава възможност за преизполз-

ване на общите части на потребителския интерфейс.

**Наследяване на форми**

Наследяването на форми позволява повторно използване на части от

потребителския интерфейс. Чрез него е възможно да променим наведнъж

общите части на много форми. За целта дефинираме една базова форма,

която съдържа общата за всички наследници функционалност.

Базовата форма е най-обикновена форма. Единствената особеност е, че

контролите, които могат да се променят от наследниците, се обявяват

като **protected**. При наследяване на форма се наследява класът на базовата форма.Не всички класове от Windows Forms са контроли. Някои са обикновени .NET компоненти, например **Menu**, **Timer** и **ImageList**. Изглежда малко странно защо менюто не е контрола, но това е така, защото компонентата **Menu** реално няма графичен образ и представлява списък от **MenuItem** елементи. **MenuItem** класът вече има графичен образ и следователно е контрола.