

# Objektno orijentirano programiranje - praktikum u .NET okolini

Vježbe 10

# Zadatak 01

Napišite aplikaciju koja sadrži plavi, podebljani tekst "Hello, world!" na sredini forme. Font je Arial veličine 18.

Sadržaj se definira ili svojstvom Content ili kao sadržaj unutar tagova.

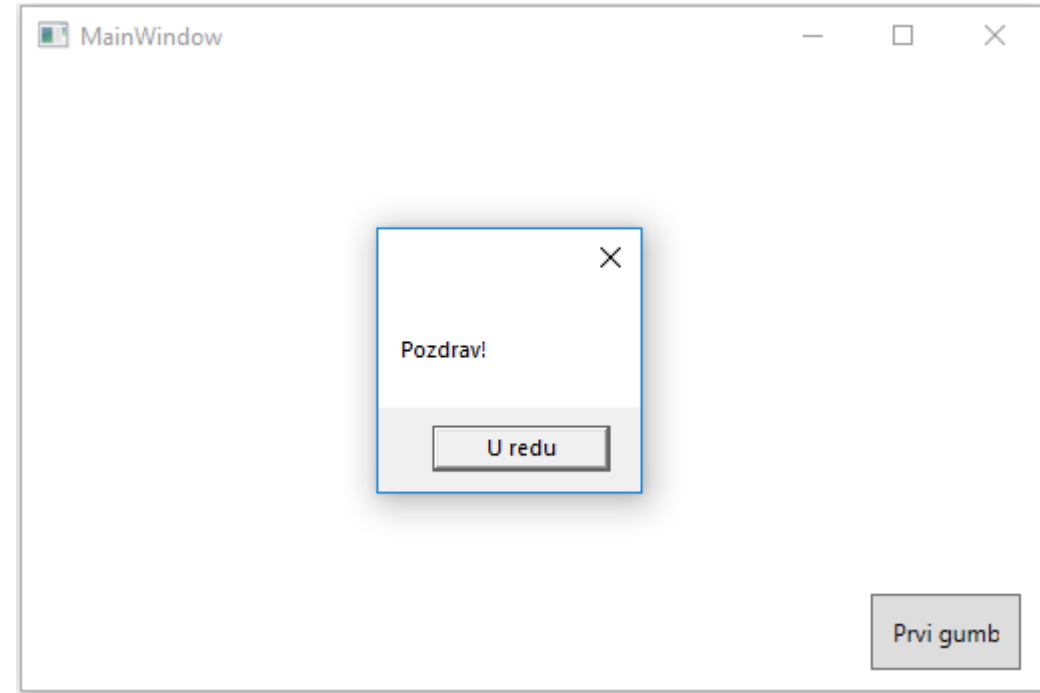
Isprobajte obje opcije.



# Zadatak 02

Napišite aplikaciju koja sadrži jedan gumb Prvi gumb s nazivom **btnPrvi**, odmaknut je za 10 piksela od donjeg desnog ruba.

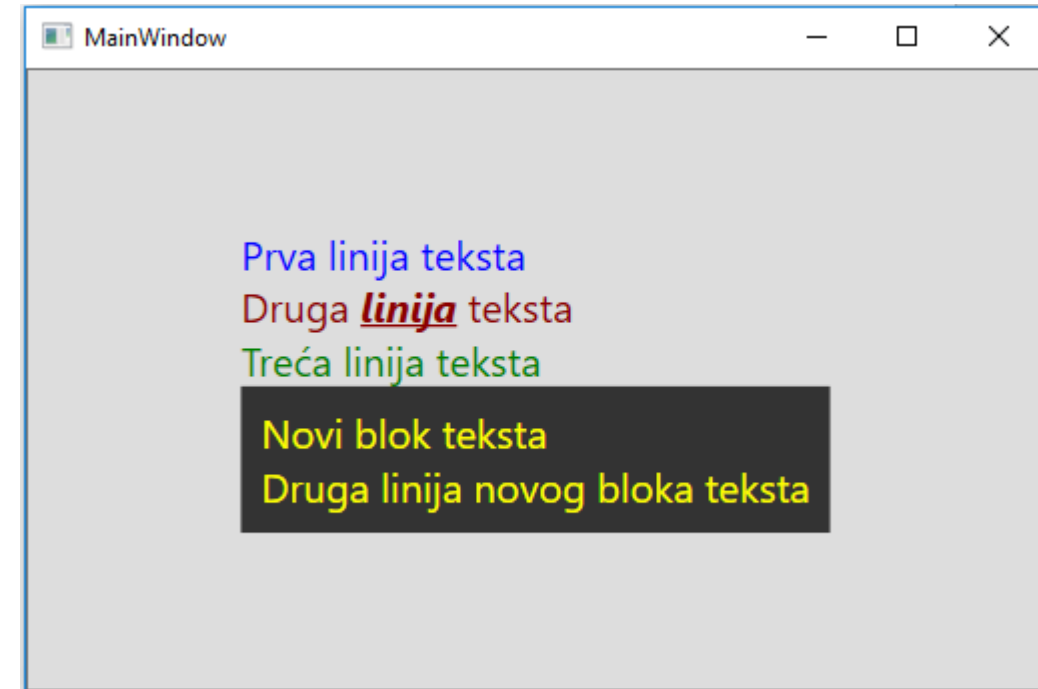
Klikom na gumb aplikacija prikazuje poruku **Pozdrav!**



# Zadatak 03

Napišite aplikaciju koja sadrži jedan gumb kao na slici (Segoe UI, 20). Gumb se treba protezati po cijeloj površini forme. Smanjivanjem gumba tekst se treba prelići u novi red.

- Kontrola `TextBlock` omogućuje više podešavanja teksta i često sadrži niz `Run` i `LineBreak` objekata

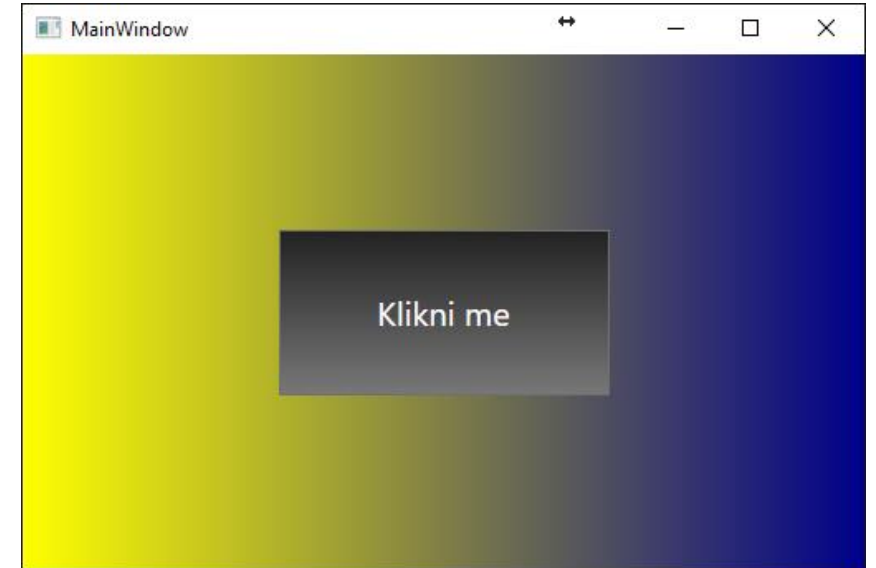


# Zadatak 04

Napišite aplikaciju koja u sredini prozora veličine 500x300 sadrži gumb. Neka pozadina prozora ima linearni gradijent koji ide od žute (lijevo) do tamno plave boje (desno).

Kontrola složenija svojstva definira kao *child* elemente:

```
<Window.Background>  
    <LinearGradientBrush StartPoint="0,0.5"  
EndPoint="1,0.5" >  
        <GradientStop Color="Yellow" Offset="0"/>  
        <GradientStop Color="DarkBlue"  
Offset="1"/>  
    </LinearGradientBrush>  
</Window.Background>
```

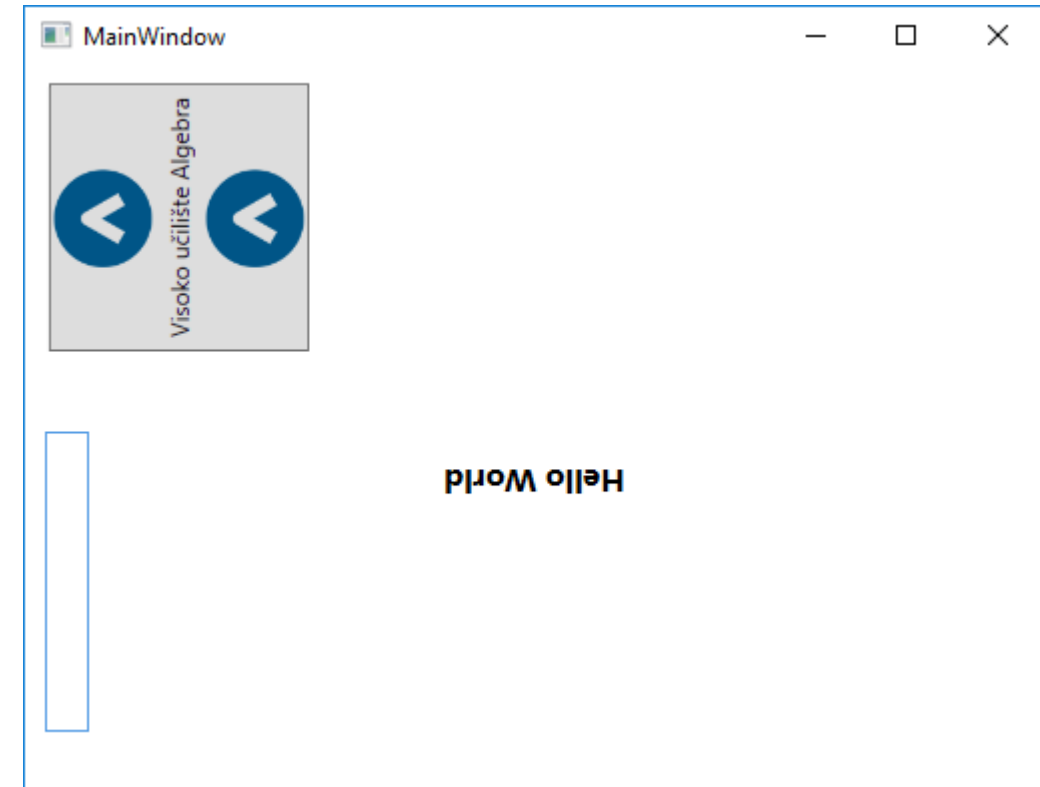


# Zadatak 05

Napišite aplikaciju koja sadrži gumb, TextBox i labelu, zarotirane kako je prikazano u primjeru. Dimenzije glavnog prozora su (525, 500). Kada korisnik unese tekst i klikne na gumb, u labelu upišite uneseni tekst.

Gumb treba sadržavati dvije slike i tekst.

- StackPanel je bolja kontejnerska kontrola za sve primjene u ovom primjeru



# Zadatak 06

Napišite aplikaciju koja sadrži dva gumba. Klikom na prvi dodajte novi StackPanel 20x20 slučajne boje i rotacije.

Klikom na drugi uklonite sve panele.

- Svojstvo Background možete postaviti na instancu klase SolidColorBrush
- Kontejnerske kontrole svoju djecu čuvaju u kolekciji Children
- Rotaciju je najjednostavnije postići postavljanjem svojstva LayoutTransform na instancu klase RotateTransform



# Zadatak 07

Napišite aplikaciju koja sadrži Grid s 2 retka i 3 stupca. U sredinu svake ćelije stavite po jedan gumb s tekstom "Gumb  $n$ ". Klikom bilo gdje na površinu forme, forma dobiva slučajnu gradijentnu pozadinu. Također, pomaknite gumbe za jednu ćeliju u desno (gumb 1 odlazi na mjesto gumba 2, ..., a gumb 6 odlazi na mjesto gumba 1).

- Kontrole nasljeđuju svojstva svog roditelja – *attached properties*, primjerice, `Grid.Row` i `Grid.Column`
- Programski se takva svojstva čitaju i pišu metodama `GetValue()` i `SetValue()` na željenom objektu, primjerice:

```
int currentRow = (int)button.GetValue(Grid.RowProperty);  
button.SetValue(Grid.RowProperty, currentRow);
```

