

# Objektno orijentirano programiranje - praktikum u .NET okolini

Vježbe 02

# Zadatak 01

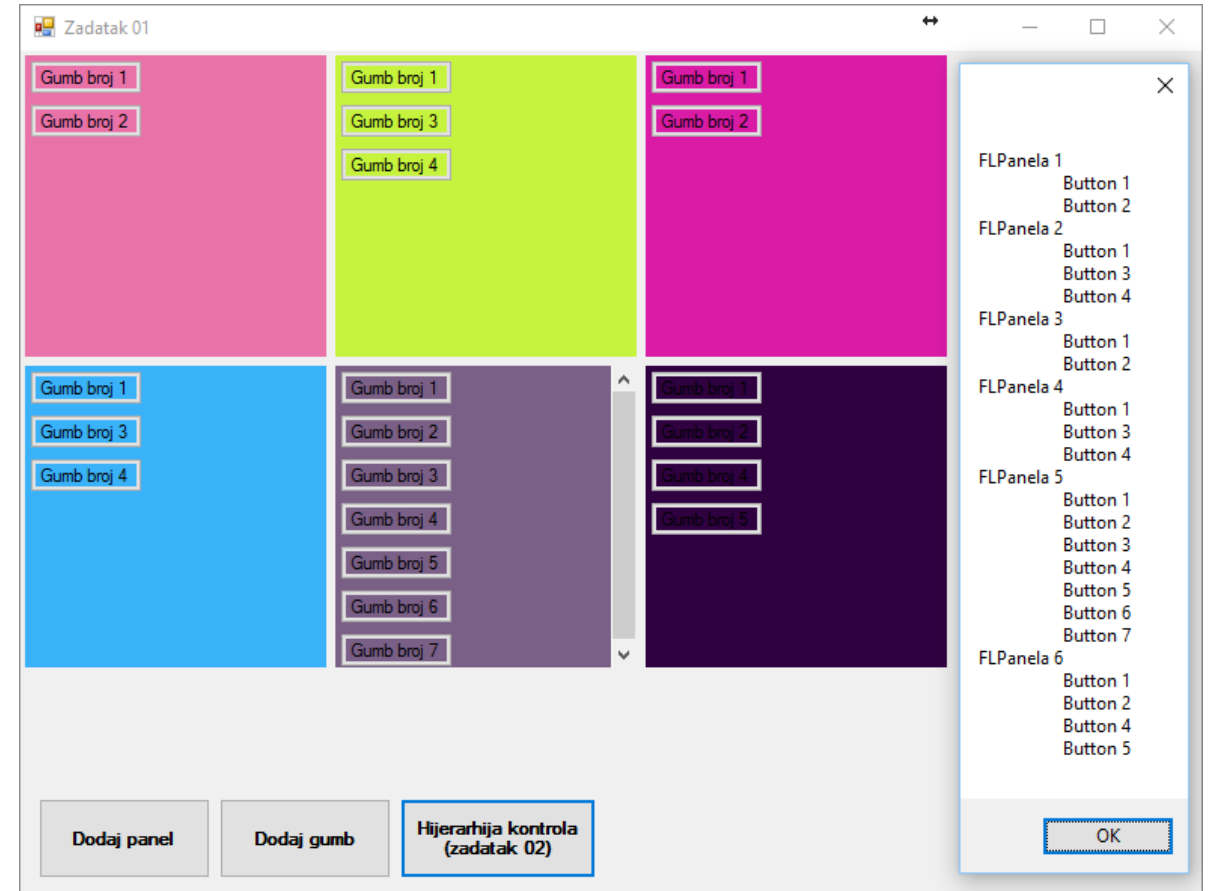
Napisati aplikaciju koja prikazuje formu fiksne veličine 800x600 piksela. Na formu staviti dva gumba i vezati ih uz donji lijevi rub. Neka prvi gumb dodaje kontrolu veličine 200x200 piksela i slučajne boje po sljedećem principu:

- Prva kontrola se prikazuje u gornjem lijevom kutu forme.
- Sljedeća kontrola se prikazuje desno od prethodne, bez preklapanja, ako će stati u taj red. Ako ne, kontrolu prikazati na početak sljedećeg reda.

Klik na drugi gumb dodaje novi gumb teksta "Gumb broj n" (od 1) u posljednje dodanu kontrolu. Prvi gumb se dodaje u gornji lijevi kut, a svaki sljedeći ispod njega. Ako korisnik doda previše gumba, prikazati trake za pomicanje.

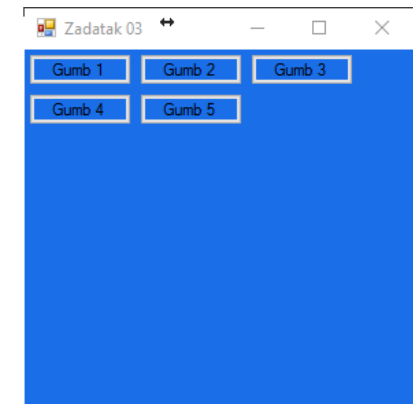
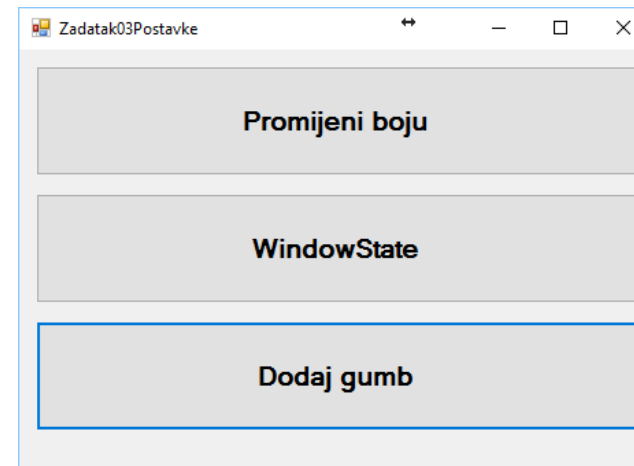
# Zadatak 02

Dodati treći gumb u aplikaciju. Neka se klikom na gumb prikaže poruka u kojoj je ispisana samo hijerarhija dodanih kontejnera i gumba.



# Zadatak 03

Napišite program koji se sastoji od dvije forme. Prilikom pokretanja programa trebaju se prikazati obje forme. Na prvoj formi nalaze se dva gumba koja postavljaju svojstva BackColor (na slučajnu vrijednost) i WindowState (na slučajnu vrijednost) druge forme i treći gumb koji na drugu formu dodaje novi gumb. Dodani gumbi se trebaju automatski raspoređivati na formi u smjeru slijeva nadesno neovisno o postavci WindowState svojstva, kao na slici.



# Zadatak 04

Napravite aplikaciju koja ima tri gumba: **crveni**, **plavi** i **zeleni** i jednu TextBox kontrolu, kao na slici.

Za svaki gumb implementirajte sljedeće događaje:

**Click** - ispisuje u TextBox kad se dogodi

**MouseClick** – ispisuje u TextBox kad se dogodi

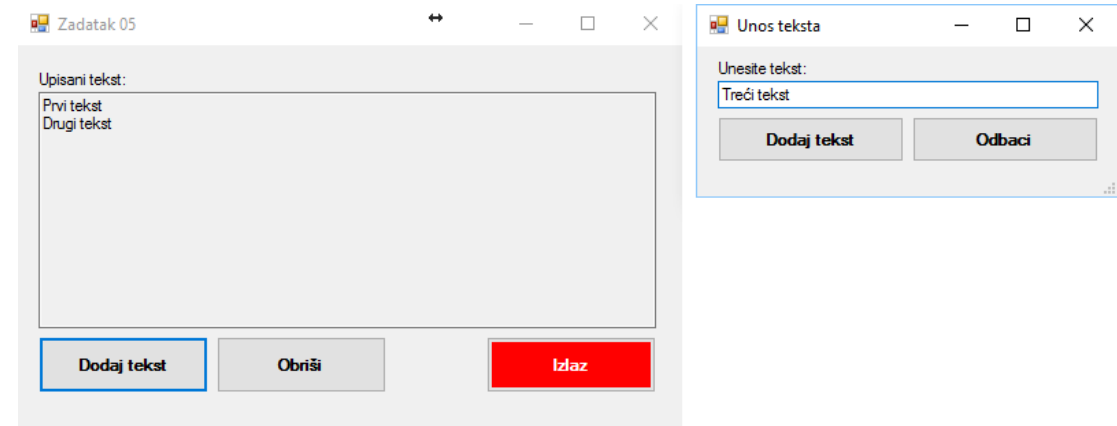
**MouseDown** – ispisuje i koja je tipka miša pritisnuta (lijeva ili desna).



# Zadatak 05

Napravite aplikaciju koja ima dvije forme kao na slici.

Klikom na gumb Dodaj novi tekst pokreće se druga forma kao dijalog (**ShowDialog()**) na kojoj se upisuje tekst koji se zatim klikom na gumb Prihvati nadodaje na sadržaj tekst kućice na glavnoj formi, dok Odustani samo zatvara formu (koristiti svojstvo gumba **DialogResult**). Gumb Obriši briše sadržaj tekst kućice, a gumb Zatvori zatvara glavnu formu.



# Zadatak 06

Napravite aplikaciju za unos kontakt osoba. Klik na Dodaj novi kontakt... pokreće dijalošku formu za unos novog kontakta u kojoj se upisuju detalji. Uneseni kontakt se zatim dodaje kao novi redak u tekst kućici prve forme. Na klik gumba Obriši sve kontakte prije brisanja potrebno je zatražiti potvrdu od korisnika.

The image shows two windows from a desktop application. The main window, titled 'Zadatak 06', has a label 'Kontakti:' above a text area containing 'Marko Marić, GSM:0987654321, E-mail:marko.marić@mail.hr'. Below the text area are two buttons: 'Dodaj novi kontakt' and 'Obriši sve kontakte'. The 'Dodaj novi kontakt' button is highlighted with a blue border. A second window, titled 'Unos novog k...', is open over the main window. It contains a label 'Podaci o kontaktu' above a form with five input fields: 'Ime:' (containing 'Ana'), 'Prezime:' (containing 'Anić'), 'GSM:' (containing '092.123.4567'), 'E-mail:' (containing 'ana.a@gmail.com'), and 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom.

# Zadatak 07

Napravite igru "Umlati panel". Svake sekunde pet crvenih panela kružnog oblika (30, 40, 50, 60 i 70 piksela) i jedan crni (150 piksela) razmještaju se na slučajne pozicije na formi. Cilj je poklikati što više puta crvene panele, za što se osvaja određeni broj bodova (30, 40, 50, 60, 70) ovisno o veličini "pogođenog" panela. Za klik na crni panel kazna je -500 bodova. Cilj je u 30 sekundi skupiti maksimalan broj bodova.

## NAPOMENA:

Za mjerenje vremenskih intervala možete koristiti Timer komponentu.

Dobro dođe i svojstvo Tag.

