



Objektno orijentirano programiranje - praktikum u .NET okolini

Vježbe 03

Zadatak 01

- Napišite aplikaciju za slaganje nogometne momčadi kao na slici (lijevo su oni koji igraju, desno su oni na klupi). Aplikacija omogućuje premještanje svih elemenata ili samo označenih iz jedne liste u drugu i obratno. Klikom na CheckBox kontrolu **Sortiraj liste**, sortiraju se elementi u obje liste. Imena nogometaša učitajte nakon pokretanja iz datoteke **igraci.txt** u desnu listu.

Vježbe 03 - Zadatak 01

Igrači koji igraju:

- Andrés Iniesta
- Bojan Pérez
- Carles Puyol
- Daniel Alves
- Dmytro Chygrynskiy
- Gabriel Alejandro
- Jeffren Suárez
- José Colorado
- Lionel Messi
- Pedro Rodríguez
- Rafael Márquez
- Sergio Busquets
- Seydou Keita
- Touré Yaya
- Victor Valdes
- Xavier Hernandez

Igrači na klupi:

- Éric Abidal
- Gerard Piqué
- Scherrer Andrade
- Thiery Henry
- Zlatan Ibrahimovic

>

>>

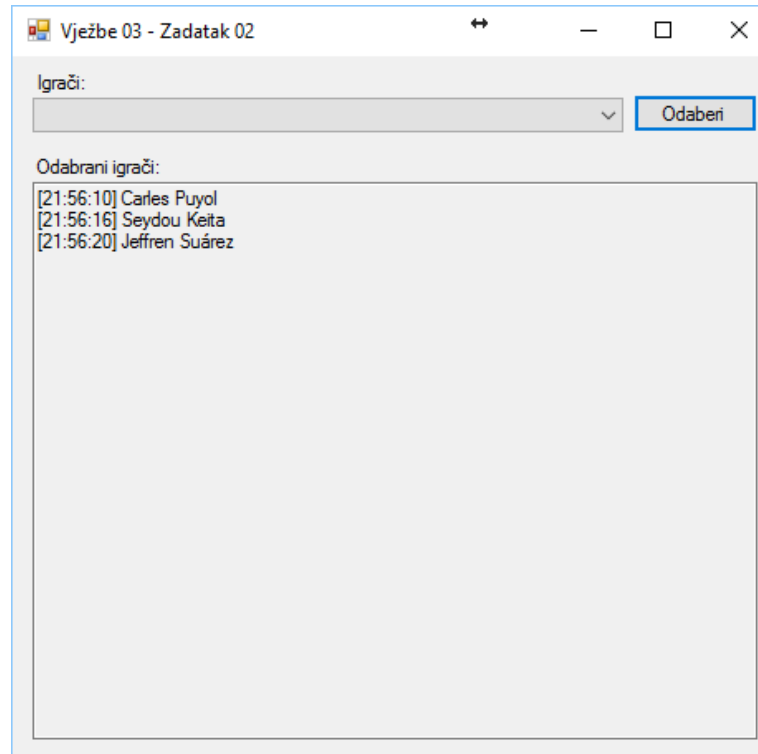
☒ Sortiraj liste

<<

<

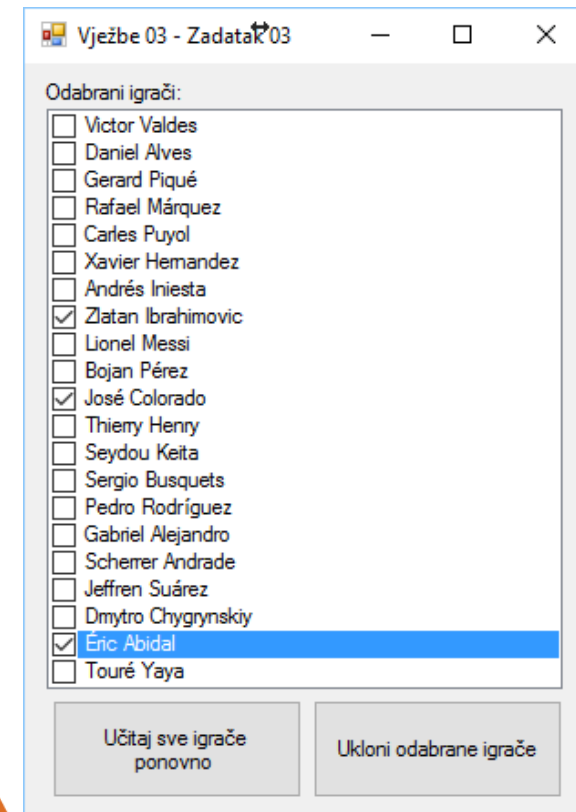
Zadatak 02

- Napišite aplikaciju za odabir igrača utakmice. Na početku aplikacija učitava sve igrače iz datoteke **igraci.txt** u ComboBox kontrolu. Odabirom (onemogućite upis) igrača i klikom na gumb **Odaberi**, u TextBox kontroli se ispisuje odabir kao na slici (trenutno vrijeme pa vrijednost iz ComboBoxa).



Zadatak 03

- Napišite aplikaciju koja prikazuje podatke o igračima u CheckedListBox kontroli. Na početku i na klik gumba **Učitaj sve igrače ponovno**, iz datoteke **igraci.txt** učitavaju se igrači u CheckedListBox kontrolu. Klikom na gumb **Ukloni odabrane igrače**, označeni igrači se uklanjaju iz liste.



Zadatak 04

- Napišite aplikaciju koja prikazuje neku sliku u PictureBox kontroli veličine 300x200 piksela. Omogućite povećavanje i smanjivanje slike pomoću TrackBar kontrole od 10% do 200%. Trenutnu veličinu prikažite iznad TrackBar-a.

