

NASTAVOVÁNÍ VLASTNOSTÍ KOMPONENT

TLAČÍTKO – BUTTON – VLASTNOSTI

- **Name** – název – může obsahovat i diakritiku, ale ne např. mezery, tečky, pomlčky, apostrofy.
- **Text** – nápis na tlačítku – vyjadřuje jeho funkci, libovolné znaky
- **Enabled** – povolené nebo zakázané – hodnoty v editoru True nebo False (při programování nutno psát s malým písmenem)
- **Font** zobrazí známé okno s volbou fontu

TLAČÍTKO – BUTTON – UDÁLOSTI

- Hlavní událost – výběr v okně Events nebo poklepání na tlačítko
- **Click** nastane při klepnutí na tlačítko, vytvoří se přitom kostra, do které budeme zapisovat kód.
 - `private void buttonVhodnéPojmenování_Click(object sender, EventArgs e)`
 - `{`
 - `}`

TEXTOVÉ POLÍČKO – TEXTBOX

- Slouží ke vstupu i výstupu textových údajů.
- Dá se do něj psát a text editovat
- Je možné také pracovat se schránkou. (Ctrl C, Ctrl V)

TEXTOVÉ POLÍČKO – TEXTBOX – VLASTNOSTI

- **Name**
 - **Text**
 - **Enabled**
 - **BackColor** barva pozadí, vybírá se ze seznamu
-

TEXTOVÉ POLÍČKO – TEXTBOX – VLASTNOSTI

- **ForeColor** barva textu
 - **TextAlign** zarovnání textu v políčku **ReadOnly** pouze ke čtení
 - **Multiline** možnost více řádků
 - **Scrollbars** posuvníky
 - **Font**
-

NASTAVOVÁNÍ VLASTNOSTÍ V PROGRAMU

- Přiřazovací příkaz:
KAM = CO;
- To co je na pravé straně, uloží se do strany levé.
- Příkazy se oddělují středníky.
- **Příklady:**
 - `textBoxAkce.Text = "Ahoj";`
 - `textBox1.ReadOnly = true;`
- **KAM** i **CO** musí být téhož typu