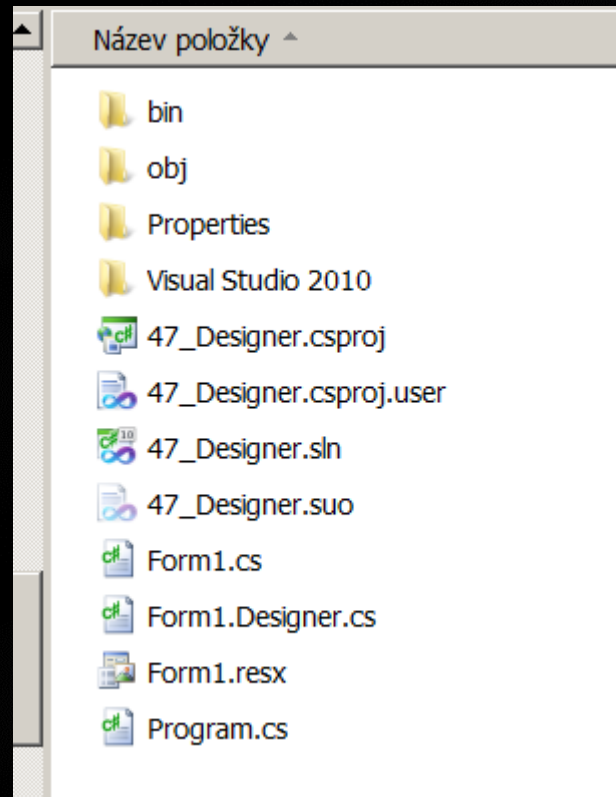


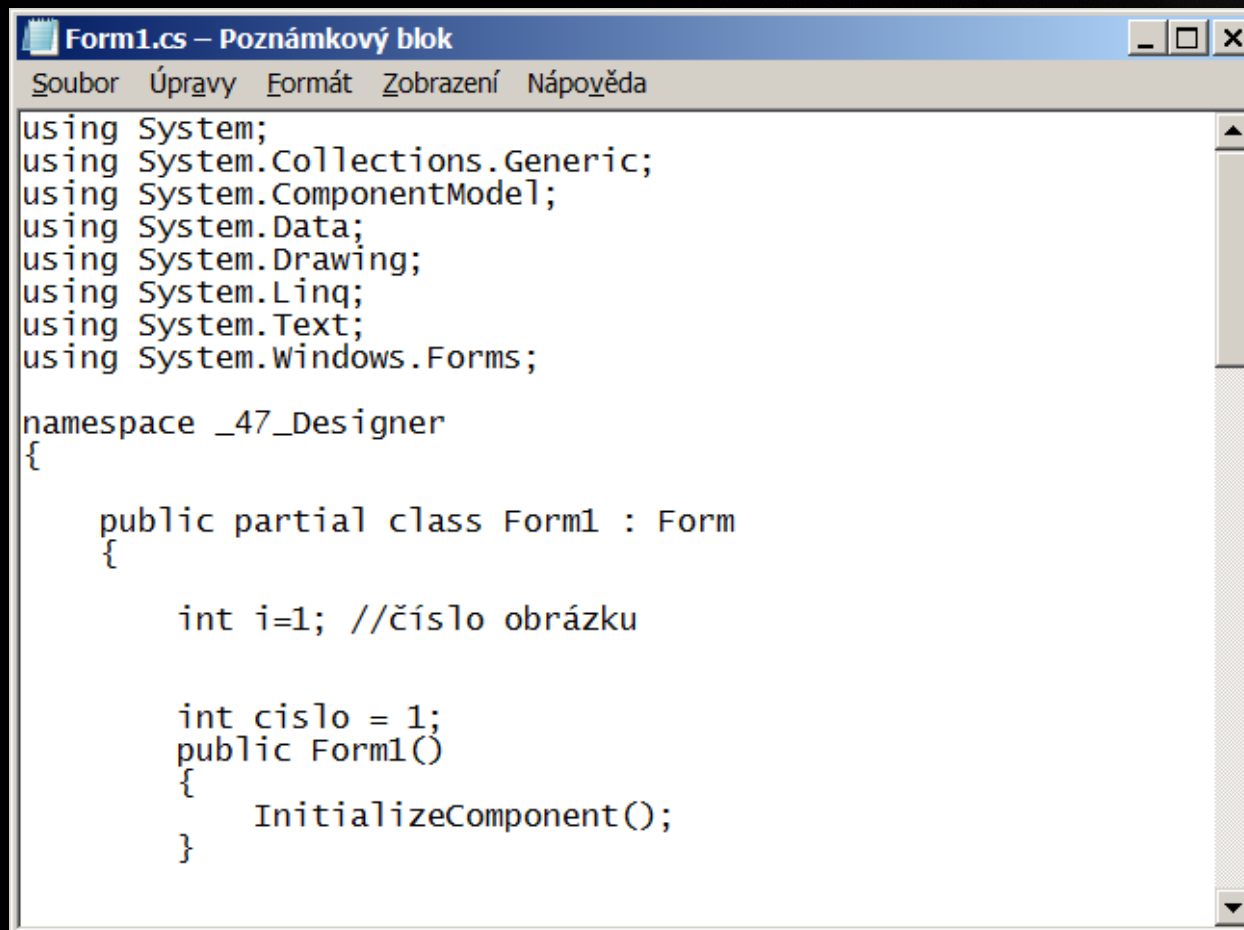
Kód Designeru

Proměnlivé uživatelské rozhraní

Soubory projektu



Form1.cs



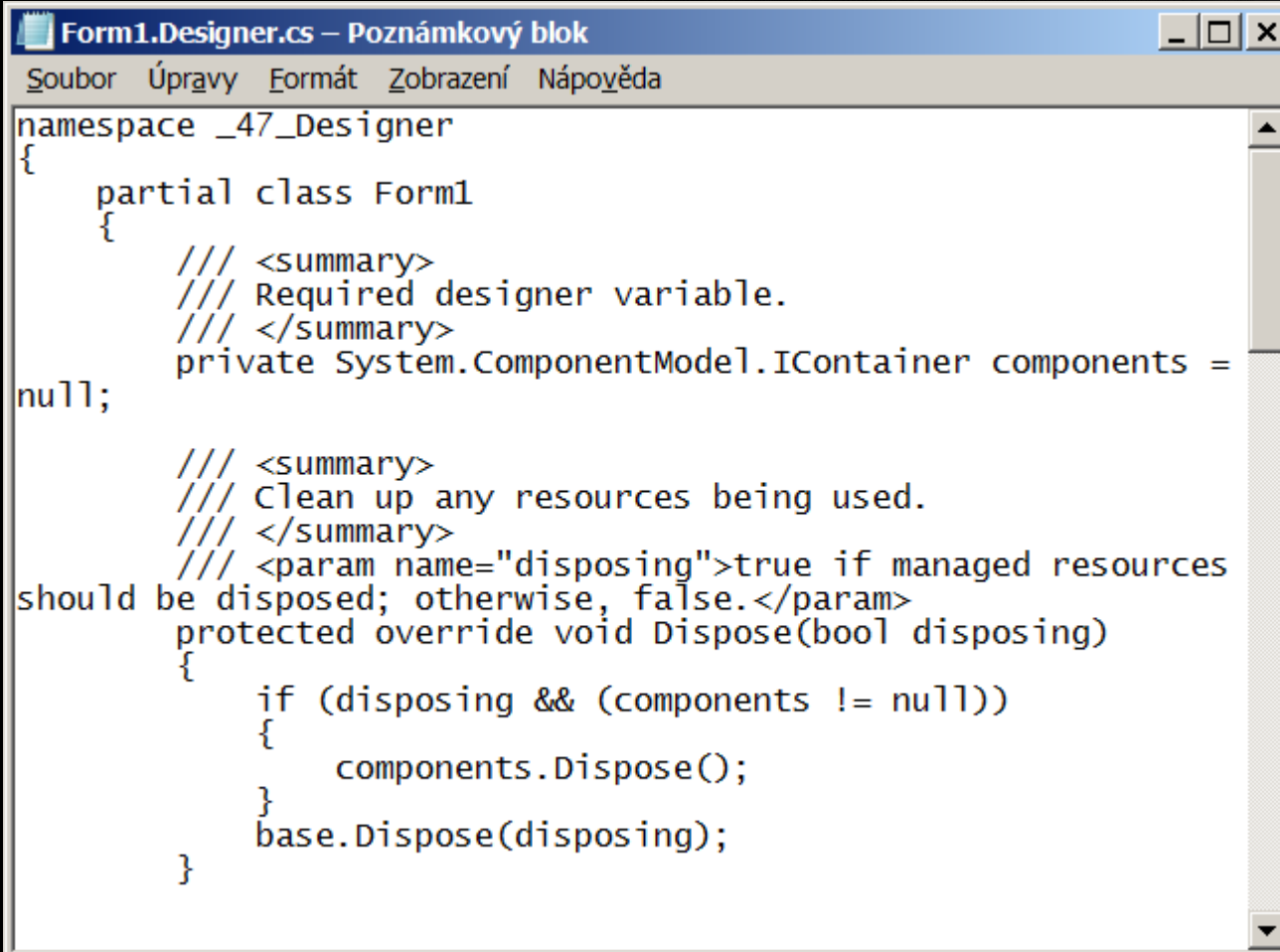
The image shows a Notepad window titled "Form1.cs – Poznámkový blok". The menu bar includes "Soubor", "Úpravy", "Formát", "Zobrazení", and "Nápověda". The code content is as follows:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Windows.Forms;

namespace _47_Designer
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        int i=1; //číslo obrázku

        int cislo = 1;
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }
    }
}
```

Form1.Designer.cs



```
Form1.Designer.cs – Poznámkový blok
Soubor Úpravy Formát Zobrazení Nápověda
namespace _47_Designer
{
    partial class Form1
    {
        /// <summary>
        /// Required designer variable.
        /// </summary>
        private System.ComponentModel.IContainer components =
null;

        /// <summary>
        /// Clean up any resources being used.
        /// </summary>
        /// <param name="disposing">true if managed resources
should be disposed; otherwise, false.</param>
        protected override void Dispose(bool disposing)
        {
            if (disposing && (components != null))
            {
                components.Dispose();
            }
            base.Dispose(disposing);
        }
    }
}
```


Partial class Form1

definice rozdělena do více textů. – zde **Form1.cs** a **Form1.Designer.cs**

Form1.Designer.cs

...

```
private void InitializeComponent()
```

```
{...}
```

Metoda, ve které jsou definovány členské proměnné pro odkazy na formulář, tlačítko a časovač. Vytvoří se voláním příslušných konstruktorů a nastaví se jejich vlastnosti.

Form1.Designer.cs

Pro tlačítko:

- `this.buttonSS = new System.Windows.Forms.Button();` – **konstruktor**
- `this.buttonSS.Location = new System.Drawing.Point(86, 235);` – **umístění**
- `this.buttonSS.Name = "buttonSS";`
- `this.buttonSS.Size = new System.Drawing.Size(75, 23);`
- `this.buttonSS.TabIndex = 0;`
- `this.buttonSS.Text = "Strat/Stop";`

Form1.Designer.cs

Připojení obslužné metody události Click:

- `this.buttonSS.Click += new System.EventHandler(this.buttonSS_Click);`

Vložení ovládacích prvků do okna:

- `this.Controls.Add(this.buttonSS);`

Controls – seznam všech ovládacích prvků okna.

Form1.cs

```
public Form1()
```

- {
- InitializeComponent();
- }

konstruktor, který volá metodu InitializeComponent();

Form1.Cs a Form1.Designer CS

definují třídu Form1 – okno programu

Vytvoření instance – **Program.cs**

Program.cs

```
namespace _47_Designer
{
    static class Program
    {
        [STAThread]
        static void Main()
        {
            Application.EnableVisualStyles();// vzhled viditelných prvků
            Application.SetCompatibleTextRenderingDefault(false);
            Application.Run(new Form1()); //vytvoření okna v metodě
                Application.Run
        }
    }
}
```

Metoda Main()

vstupní bod každého programu v jazyce C#

Její první příkaz je ten, který program vykoná po spuštění.

Metoda Application.Run

Metoda Application.Run

Zobrazí okno programu

Čeká v tzv. **smyčce událostí**, ta přebírá od operačního systému události jako stisk klávesy, pohyb myši, tik časovače apod., dokud touto událostí není zavření okna.

Tato smyčka řídí běh událostí v programech s grafickým rozhraním