

Přiřazovací příkaz

ÚLOHA 4-J-01 (AHOJ PODRUHÉ)

1. Do čistého okna z Toolboxu přetáhněte textové pole a tlačítko.
2. Ovládací prvky pojmenujte `textovéPole` a `tlačítkoAhoj`, u tlačítka nastavte vlastnost `Text` na `&Ahoj`.
3. Poklepejte na tlačítko.
4. Otevře se zdrojový kód `Form1.cs` s obslužnou metodou `tlačítkoAhoj_Click`. Do těla metody vložte příkaz:

```
textovéPole.Text = "Ahoj";
```

ÚLOHA 4-J-02 (PŘESOUVÁNÍ)

- Oproti programu *Kopírování* bude rozšířena obsluha stisku tlačítka. K příkazu ke kopírování přibude příkaz pro vymazání horního pole (přiřazení `null` do jeho vlastnosti `Text`).

ÚLOHA 4-J-03 (OBNOVENÍ PŮVODNÍHO STAVU)

- Mazání přiřazením hodnoty `null` do vlastnosti `Text` textového pole.
- Obnovení původní černé barvy textu přiřazením `Color.Black` do vlastnosti `ForeColor` textového pole.
- Původní stav je: tlačítko „Zablokuj“ funguje, tlačítko „Odblokuj“ nefunguje.
- Kdo by chtěl, aby se neuvažovala původní barva napevno jako černá, může použít barvu `SystemColors.WindowText`.

ÚLOHA 4-J-04 (BAREVNÝ TEXT)

- V obslužné metodě události `Click` každého tlačítka bude přiřazení příslušné barvy (`Color.něco`) do vlastnosti `ForeColor` textového pole.
- Kdo chce udělat program lépe, bude přiřazované barvy přebírat z vlastností `BackColor` tlačítek.

ÚLOHA 4-K-00 (NEKOPÍRUJE!)

- Nemá každý objekt nějaké přihrádky?

ÚLOHA 4-K-01 (BARVA POZADÍ)

- Podívejte se do učebnice na syntaxi přiřazovacího příkazu ...

ÚLOHA 4-K-02 (ODBLOKOVÁNÍ TLAČÍTKA)

- Něco se píše jinak v Editoru vlastností a událostí a jinak ve zdrojovém kódu.

ÚLOHA 4-K-03 (CO SE STANE?)

1. Nejdříve se provede jeden příkaz, který změní texty v polích. Zobrazte si mezivýsledek – stav po provedení prvního příkazu.
2. Poté se provede druhý příkaz. Pracuje se již s mezivýsledkem.

ÚLOHA 4-A-00 (OKAMŽITÉ KOPÍROVÁNÍ)

- V programech se vždy se řeší dvě otázky: **kdy** a **co**.
- Otázka „Kdy program něco provede?“ se řeší výběrem vhodné události či více událostí.
- Otázka „Co program provede?“ se řeší výběrem vhodného příkazu či více příkazů.
- „Co“ bude v úloze stejné jako v učebnici – text z jednoho pole se zkopíruje do pole druhého.
- „Kdy“ bude jiné – nebude se kopírovat při stisku tlačítka, ale při jakékoli změně textu.
- Nepůjde tedy o událost `Click` tlačítka, ale o událost `TextChanged` **horního** textového pole.

ÚLOHA 4-A-01 (SCHOVEJ JMÉNO)

- V obslužných metodách obou tlačítek se bude pracovat s vlastností `UseSystemPasswordChar` textového pole a vlastnostmi `Enabled` textového pole a obou tlačítek.
- Do každé z uvedených vlastností se vždy přiřadí `true` nebo `false`.

ÚLOHA 4-A-02 (BEEP SHOW)

- Pípání viz. Úloha 3-A-01.
- 3 pípnutí = 3× tentýž příkaz.
- Aby všechna tři pípnutí nesplynula v jedno, je potřeba je prokládat mezerami. Mezera = program se na chvíli zastaví (Úloha 3-A-00).

ÚLOHA 4-A-03 (SCHOVEJ PROGRAM)

- V obslužné metodě budou tři příkazy – pro skrytí okna, pro čekání, pro opětovné zobrazení.
- Za každým příkazem se píše středník.
- Čekání programu, viz. Úloha 3-A-00.

ÚLOHA 4-T-00 (READONLY VERSUS ENABLED)

- V okně programu připravte dvě textová pole, jedno s nastaveným `ReadOnly` na `True`, druhé s nastaveným `Enabled` na `False`. Oběma nastavte `Text` na nějaký text.
- U obou polí vyzkoušejte za běhu programu myší označit kus textu a zkopírovat ho do schránky `Windows`.

ÚLOHA 4-T-01 (JINÉ ZAŠKRTÁVÁNÍ)

- V obslužných metodách se bude přiřazovat do vlastností `Checked` zaškrtačacího políčka.

ÚLOHA 4-T-02 (TLAČÍTKO REAGUJÍCÍ NA MYŠ)

- V obsluze `MouseEnter` přiřadíte do `BackColor` tlačítka zelenou barvu, v obsluze `MouseLeave` barvu modrou.

ÚLOHA 4-T-03 (POLÍČKO PRO MINIMALIZACI)

- Otázka „Kdy?“ (viz. Úloha 4-A-00) – Když se změní stav zaškrtnutí. Tomu odpovídá událost `CheckedChanged` políčka.
- Otázka „Co?“ – V obsluze této události se bude nastavovat vlastnost `MinimizeBox`. Jelikož půjde o vlastnost okna programu, nebude se provádět žádné bližší určení.
- Vlastnost `MinimizeBox` bude mít vždy stejnou hodnotu jako vlastnost `Checked` políčka – Když je políčko zaškrtnuté (`Checked` je `true`), bude mít okno minimalizační ikonku (`MinimizeBox` je `true`) a totéž platí pro `false`.

ÚLOHA 4-R-00 (IMPLICITNÍ A STORNOVACÍ TLAČÍTKO)

Není co napovídat.

ÚLOHA 4-R-01 (KONTEXTOVĚ ZÁVISLÝ PŘEPÍNAČ)

- Otázka „Kdy?“ (viz. Úloha 4-A-00) – Když se změní stav zaškrtnutí. Tomu odpovídá událost `CheckedChanged` políčka.
- Otázka „Co?“ – Nastavit `Enabled` přepínače podle hodnoty `Checked` políčka.