



Eötvös Loránd Tudományegyetem
Informatikai Kar

Eseményvezérelt alkalmazások

2. előadás

Windows Forms alapismeretek, eseményvezérlés

Cserép Máté
mcserep@inf.elte.hu
<https://mcserep.web.elte.hu>

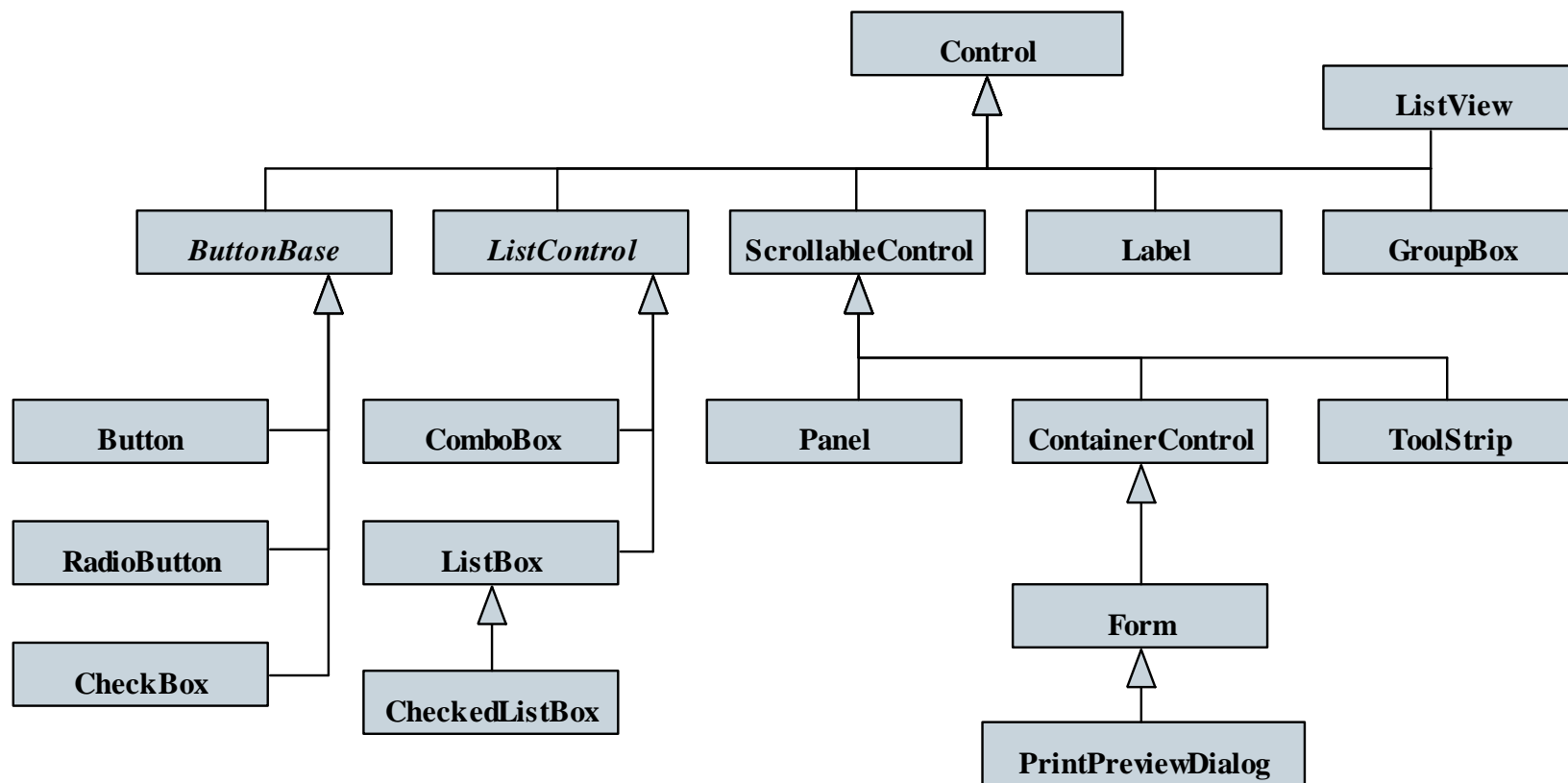
Windows Forms alapismeretek

A felület

- A *Windows Forms* (*WinForms*) a .NET keretrendszer első grafikus felülete
 - raszteres grafikára (GDI+) épül, és teljes mértékben processzor által vezérelt
 - a grafikus felület előállításához a *Microsoft Visual Studio* biztosít egy felülettervező eszközt, amivel grafikusan készítjük el a felületet, a hozzá tartozó kódot pedig legenerálja az eszköz
 - alapvetően vezérlőkből épül fel, amelyek a **System.Windows.Forms** névtérben helyezkednek el, pl.
 - gombok (**Button**, **RadioButton**, **CheckBox**, ...),
 - beviteli mezők (**TextBox**, **ComboBox**, **ListBox**, ...),
 - dialógusablakok (**MessageBox**, **OpenFileDialog**, ...)

Windows Forms alapismeretek

Vezérlők



Windows Forms alapismeretek

Vezérlők tulajdonságai

- A vezérlőket tulajdonságaik segítségével szerkeszthetjük, pl.:
 - pozicionálás és méretezés (**Location**, **Size**, **Anchor**, **AutoSize**, **Dock**)
 - engedélyezettség (**Enabled**), fókuszs (**Focused**)
 - felirat (**Text**), szöveget tartalmazó elemekben
 - színezés (**ForeColor**, **BackColor**), amelyek a **Color** osztály segítségével állíthatunk be tetszőleges RGB kombinációra, vagy fix értékre (pl. **Color.Red**)

```
Label myLabel = new Label(); // új címke
myLabel.Location = new Point(6, 18); // pozíció
myLabel.ForeColor = Color.Blue; // szövegszín
myLabel.Text = "valami felirat"; // felirat
```

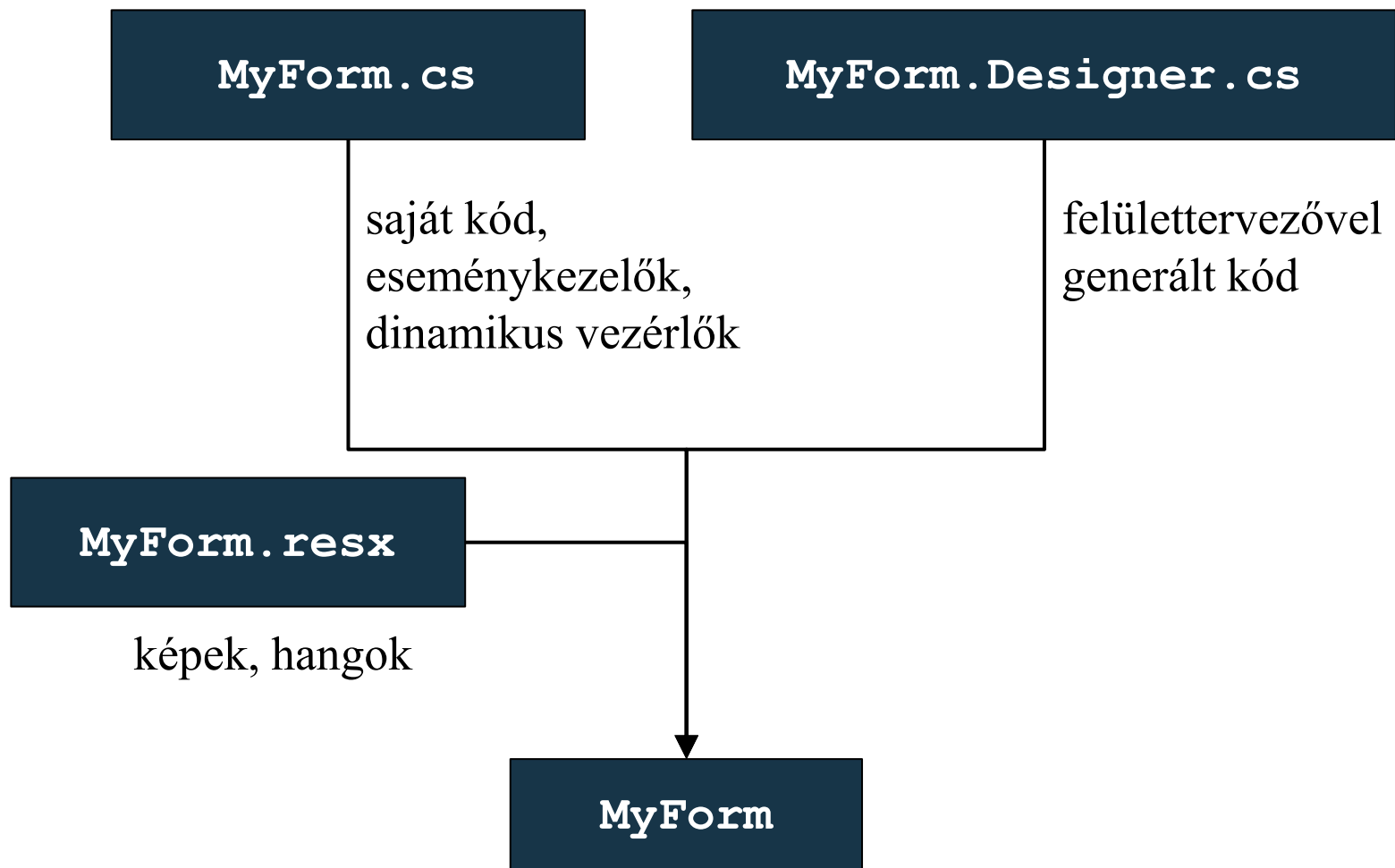
Windows Forms alapismeretek

Ablakok

- Az ablakok osztályok (a **Form** osztály leszármazottai), amelyben definiálhatjuk az ablak vezérlőit, és azok viselkedését
 - speciális tulajdonságokkal szabályozhatjuk a megjelenést, pl. vezérlő eszköztár (**ControlBox**, **MinimizeBox**, **MaximizeBox**), menü (**Menu**), kezdőpozíció (**StartPosition**)
 - az ablakok általában parciális (**partial**) osztályok, amelyek két fájlban helyezkednek el:
 - egy a programozott (**<osztálynév>.cs**),
 - egy a generált kódot (**<osztálynév>.Designer.cs**) tartalmazza, pontosabban az **InitializeComponent()** metódus, amelyet az osztály konstruktora futtat (így a vezérlők csak ennek lefutását követően érhetőek el)

Windows Forms alapismeretek

Ablakok



Windows Forms alapismeretek

Ablakok

- Pl. (MyForm.cs):

```
namespace MyFormsApplication
{
    partial class MyForm : Form {
        // parciális ablak osztály
        public MyForm() // konstruktor
        {
            InitializeComponent();
            // generált vezérlők létrehozása

            ... // további tevékenységek
        }
    }
}
```

Windows Forms alapismeretek

Ablakok

- Pl. (MyForm.Designer.cs):

```
namespace MyFormsApplication
{
    partial class MyForm {
        // parciális ablak osztály másik része

        public void Dispose() { ... }
        // ablak megsemmisítése
        public void InitializeComponent() { ... }
        // vezérlők inicializálása

        // ... vezérlők mezői
    }
}
```


Windows Forms alapismeretek

Dialógusablakok

- A dialógusablakok egyszerű funkciókat megvalósító ablakok, a legegyszerűbb az előugró üzenet (**MessageBox**)
 - a statikus **Show (...)** művelettel használható, amely paraméterezhető (pl. üzenet, gombok, ikon, ...)
 - a művelet visszatérési értéke **DialogResult**, így lekérdezhető, milyen gombot használt a felhasználó
 - pl.:

```
MessageBox.Show("Really quit?",  
    "My Application", // cím  
    MessageBoxButtons.YesNo, // gombok  
    MessageBoxIcon.Question); // ikon
```

Windows Forms alapismeretek

Dialógusablakok

- A további dialógusablakok megegyeznek az operációs rendszerben fellelhető ablakokkal, pl.:
 - fájl megnyitó (**OpenFileDialog**), fájl mentő (**SaveFileDialog**), könyvtárböngésző (**FolderBrowserDialog**)
 - betűtípus-választó (**FontDialog**), színválasztó (**ColorDialog**)
 - nyomtatási beállítások (**PrintDialog**), előnézet (**PrintPreviewDialog**), oldalbeállítás (**PageSetupDialog**)
- További dialógusablakok (pl. szövegbeviteli mező) egyedileg készíthetők

Windows Forms alapismeretek

Dialógusablakok

- Pl. :

```
SaveFileDialog dialog = new SaveFileDialog();  
    // fájl mentő dialógus  
dialog.Title = "Save file"; // cím  
dialog.Filter =  
    "txt files (*.txt)|*.txt|All files (*.*)|*.*";  
    // szűrés a megjelenített tartalomra  
if (dialog.ShowDialog() == DialogResult.OK) {  
    // ha OK-val zárták le az ablakot  
    StreamWriter writer =  
        new StreamWriter(dialog.FileName);  
    // a megadott fájlnévre mentünk  
    ...  
}
```

Windows Forms alapismeretek

Alkalmazás osztályok

- A grafikus felületű alkalmazásokat egy *alkalmazásnak* (**Application**) kell vezérelnie
 - statikus osztály, a főprogramban használjuk
 - legfőbb művelete a futtatás (**Run**), amely paraméterben megkapja az első indítandó képernyő objektumát, illetve lehetőséget ad a kilépésre is (**Exit**)
 - ezen felül alkalmas a környezet beállítására (**SetHighDpiMode**, **EnableVisualStyle**, **UseWaitCursor**, ...), valamint információgyűjtésre (**StartupPath**, **OpenForms**, **ProductName**, ...)
 - eseményeivel követhetjük a programfutást (**ApplicationExit**, **Idle**)

Windows Forms alapismeretek

Alkalmazás osztályok

- Pl. (Program.cs):

```
namespace MyFormsApplication
{
    class Program
    {
        static void Main() // főprogram
        {
            Application.SetHighDpiMode(
                HighDpiMode.SystemAware);
            Application.EnableVisualStyles();
            Application.Run(new MyForm());
            // alkalmazás indítása a megadott ablakkal
        }
    }
}
```

Windows Forms alapismeretek

Események és eseménykezelés

- Az *akció* az adott alkalmazás aktuális tevékenységétől függetlenül bekövetkező történés, amelyet kezdeményezhet a felhasználó (billentyűzet, egér, érintőképernyő, stb.), az alkalmazás egyik objektuma (pl. időzítő tikkélése), vagy egy másik alkalmazás.
- Az *esemény* (*event*) az alkalmazásban objektumként megjelenő akció.
 - Egy billentyű leütés akciójából a lenyomás és a felengedés eseménye lesz.
 - Az egér jobb fülével történő kattintás akcióból egy „egérgomb-lenyomás” és egy „egérgomb-felengedés” esemény születik.

Windows Forms alapismeretek

Események és eseménykezelés

- Egy eseményre az alkalmazás valamelyik vezérlő objektuma reagálhat úgy, hogy végrehajt valamilyen tevékenységet, ezt nevezzük az *eseménykezelőnek*.
 - Ugyanazt az esemény akár több vezérlő objektum is megkapja, és többen is reagálhatnak rá (kezelhetik).
 - Ugyanazt a reakciót több különböző esemény is kiválthatja (pl. egy fókuszban levő nyomógomb feletti egér-kattintás, vagy az *<enter>* leütése ugyanazon gomb megnyomását okozza).

Windows Forms alapismeretek

Események és eseménykezelés

- A C# nyelvi szinten valósítja meg az eseménykezelést, amelyhez eseményeket (**event**) és delegáltakat (**delegate**) használ
 - az eseménykezelő egy szabványos metódus, de konvenció szerint két paramétere van, a küldő objektum (**object sender**), és az eseménytulajdonságok (**EventArgs e**), amelyek leszármazottai hordozhatnak speciális értéket
 - a delegált szabja meg az eseménytulajdonságok (**EventArgs**) típusát
 - az alapértelmezett delegált az **EventHandler**
 - lehet delegáltakat létrehozni, vagy sablont használni más tulajdonságokhoz

Windows Forms alapismeretek

Események és eseménykezelés

- Az eseménykezelő hozzárendelésekor az eseménykezelő nevét kell megadnunk:

`<objektumnév>. <eseménynév>`

`+= new EventHandler (<metódusnév>) ;`

- a += operátor lehetővé teszi, hogy egy eseményhez több eseménykezelőt is hozzárendeljünk
 - a társításban bármely objektum eseményét rendelhetjük bármely, azonos szintaktikájú eseménykezelőhöz
 - a -= operátor segítségével tudjuk bontatni a kapcsolatot
- Pl.:

```
class EventClass {  
    public event EventHandler MyEvent; // esemény  
}
```

Windows Forms alapismeretek

Események és eseménykezelés

- Pl.:

```
class HandlerClass {
    private EventClass ec;

    public HandlerClass() {
        ec = new EventClass();
        ec.MyEvent +=
            new EventHandler(MyEventHandler);
        // eseménykezelő társítás
    }
    private void MyEventHandler(object sender,
                                EventArgs e) { ... }
        // eseménykezelő metódus
    }
}
```

Windows Forms alapismeretek

Vezérlők eseményei

- A vezérlők számos eseménnyel rendelkeznek, több csoportban:
 - egér és billentyűzet tevékenységek (**Click**, **MouseClick**, **MouseHover**, **KeyDown**, **KeyUp**, ...)
 - vezérlőállapot megváltozása (**Validating**, **Validated**, **Resize**, **Paint**, **GotFocus**, ...)
 - tulajdonságok megváltozása (**BackColorChanged**, **TabIndexChanged**, **TextChanged**, **SizeChanged**, ...)
- Bizonyos események csak akkor váltódnak ki, ha a vezérlő fókuszban van (**Focus ()**), pl. billentyűzetesemények
 - ugyanakkor a billentyűzet lekezelhető az ablak szintjén is

Windows Forms alapismeretek

Vezérlők eseményei

- Pl.:

```
Button b = new Button();  
b.Click += new EventHandler(B_Click); // társítás  
b.MouseDoubleClick +=  
    new MouseEventHandler(B_DClick); // társítás  
...  
void B_Click(object sender, EventArgs e) { ... }  
    // eseménykezelő  
...  
void B_DClick(object sender, MouseEventArgs e) {  
    // speciális eseményargumentum, amelytől  
    // lekérdezhető az egérgomb (Button) és a  
    // pozíció (Location)  
}
```

Windows Forms alapismeretek

Példa

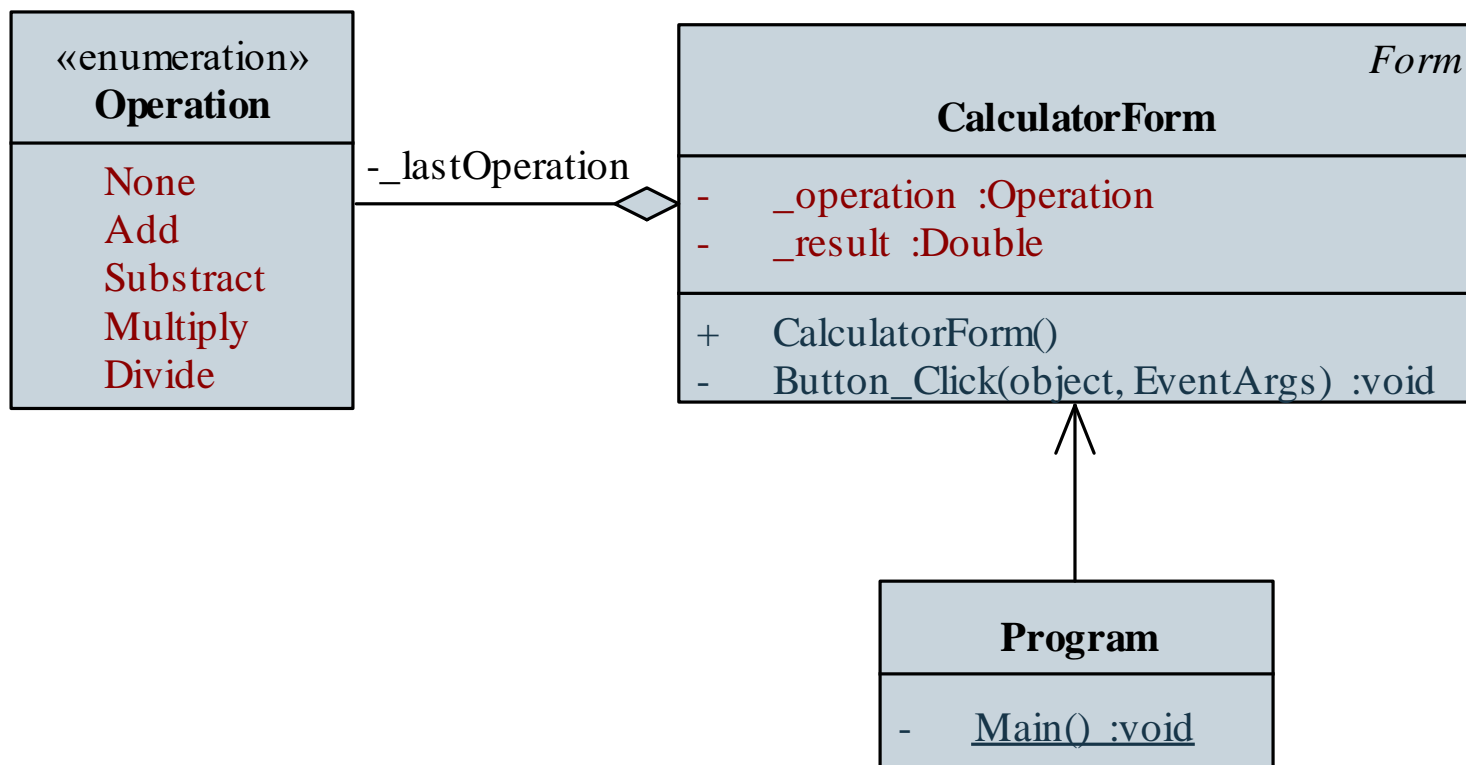
Feladat: Készítsünk egy egyszerű számológépet, amellyel a négy alapműveletet végezhetjük el, illetve láthatjuk korábbi műveleteinket is.

- az alkalmazás felületét a felülettervezővel készítjük el, elhelyezünk 5 gombot (**Button**), egy szövegbeviteli mezőt (**TextBox**), valamint egy listát (**ListBox**)
- az ablak osztályban (**CalculatorForm**) létrehozunk egy eseménykezelőt (**Button_Click**) a gombokra, amely a megfelelő műveleteket végzi el
- egy felsorolási típussal (**Operation**) tároljuk el a műveletet
- ellenőrizzük kivételkezeléssel, hogy a bevitt érték megfelelő-e

Windows Forms alapismeretek

Példa

Tervezés:



Windows Forms alapismeretek

Példa

Megvalósítás (CalculatorForm.cs):

```
public partial class CalculatorForm : Form {  
    ...  
    // egy közös eseménykezelő az összes gombnak  
    private void Button_Click(object sender,  
                               EventArgs e) {  
        try {  
            ...  
            // minden esetben:  
            _firstNumber =  
                Double.Parse(_textNumber.Text);  
            // eltároljuk az első operandust
```

Windows Forms alapismeretek

Példa

Megvalósítás (CalculatorForm.cs):

```
        switch (((sender as Button).Text) {
            // megvizsgáljuk, milyen az eseményt
            // kiváltó gomb felirata, így
            // eldönthetjük, melyik gombot
            // nyomták le
            ...
        }
    catch (OverflowException) {
        MessageBox.Show("Your input has too many
            digits!", "Calculation Error",
            MessageBoxButtons.OK,
            MessageBoxIcon.Error);
        ...
    }
```


Windows Forms alapismeretek

Ablakok használata

- Ablakok megnyitására két lehetőségünk van:
 - a **Show ()** művelet megnyitja az ablakot, de utána tovább fut a megnyitó ablak kódja
 - a **ShowDialog ()** művelet dialógusablakként nyitja meg, ekkor a megnyitó ablak blokkolódik, és csak az új ablak bezárása után lehet bármely más tevékenységet végezni
 - utóbbi esetben kaphatunk eredményt (**DialogResult**) az ablaktól a lezárást illetően (pl. **None**, **OK**, **Cancel**, **Yes**, ...), amelyet lekérdezhetünk, pl.:

```
if (myForm.ShowDialog() == DialogResult.Yes) ...
```
- Ablak bezárása a **Close ()** művelettel történik

Windows Forms alapismeretek

Időzítő

- Az időzítő kezelést egyfelől szálak segítségével, másfelől a **Timer** osztályon keresztül vehetjük igénybe
 - lehetőségünk van indításra (**Start**), leállításra (**Stop**), állapotlekérdezésre (**Enabled**), valamint az intervallum (**Interval**) beállítására, az idő eltelésekor a **Tick** esemény váltódik ki

- pl.:

```
Timer myTimer = new Timer(); // időzítő
myTimer.Interval = 1000;
    // 1 másodpercenként váltódik ki az esemény
myTimer.Tick += new EventHandler(Timer_Tick);
    // eseménykezelő társítás
myTimer.Start(); // indítás
```

Windows Forms alapismeretek

Példa

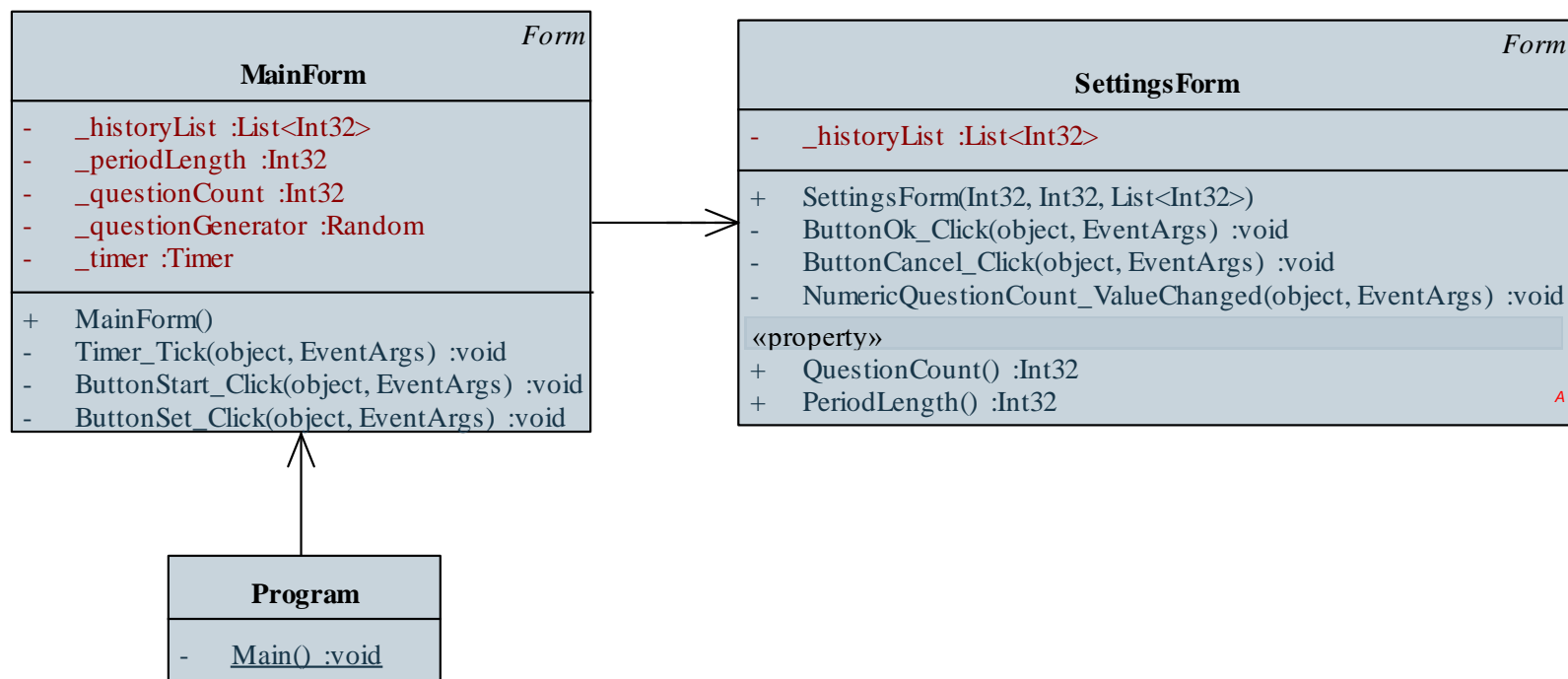
Feladat: Készítsünk egy vizsgatétel generáló alkalmazást, amely ügyel arra, hogy a vizsgázók közül ketten ne kapják ugyanazt a tételt.

- a főablakban két gombot (*Start/Stop*, *Beállít*), valamint egy szövegmezőt helyezünk el, a generálást időzítővel (**Timer**) valósítjuk meg, a generált számokat elmentjük egy listába az ellenőrzéshez
- egy segédablakban két számbeállító (**NumericUpDown**) segítségével állítjuk be a tételek számát és a bent lévő hallgatók számát
- egy kijelölhető lista (**CheckedListBox**) segítségével ellenőrizhetjük és korrigálhatjuk a kiadott tételszámokat

Windows Forms alapismeretek

Példa

Tervezés:



Windows Forms alapismeretek

Példa

Megvalósítás (MainForm.cs):

```
void Timer_Tick(object sender, EventArgs e) {
    Int32 number = _questionGenerator.Next(1,
        _questionCount + 1);
    // új szám generálása 1 és a tételszám
    // között
    while (_historyList.Contains(number))
        // ha a szám szerepel a korábbiak között
        number = _questionGenerator.Next(1,
            _questionCount + 1);
    // akkor új generálása

    _textNumber.Text = number.ToString();
}
```

Windows Forms alapismeretek

Példa

Megvalósítás (MainForm.cs):

```
void ButtonSet_Click(object sender, EventArgs e) {
    SettingsForm f = new SettingsForm(
        _questionCount, _periodLength,
        _historyList);
    // dialógusablak létrehozása paraméterekkel

    if (f.ShowDialog() == DialogResult.OK) {
        // dialógusablak megjelenítése
        _questionCount = f.QuestionCount;
        // elmentjük az új értékeket
        _periodLength = f.PeriodLength;
    }
}
```