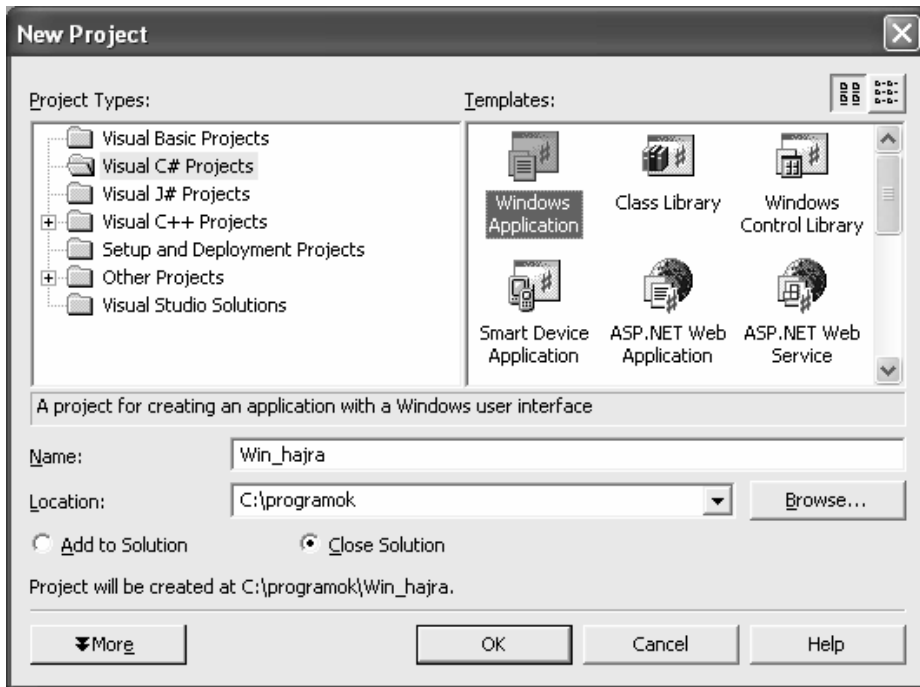


I.7. Windows alkalmazások készítése

Az alkalmazások másik, és talán ma már szélesebb körben használt csoportja a grafikus alkalmazás készítése. Ezeket a programokat Windows alkalmazásnak is szokták nevezni.

Ahogy a karakteres alkalmazásoknál már láttuk, új feladatot (projektet) készítve a *Windows Application* (Windows alkalmazás) lehetőséget választjuk és megadjuk a nevet, ahogy az a következő képen látható.



7. ábra

Miután a fenti dialógusablakban befejezzük az adatok megadását, azt láthatjuk, hogy a karakteres alkalmazásokhoz képest a munkafelület megváltozik, hiszen ebben a rendszerben az az alapelképzelés, hogy egy üres ablak (*form*) az induló program.

Ez valójában azt jelenti, hogy egy grafikus tervezőablakot kapunk (*Form1*), amibe az eszköztárból (*Toolbox*) a szükséges vezérlőelemeket a grafikus felületre visszük, és eközben a forráskódot (*form1.cs*) a keretrendszer a felületalakításnak megfelelően automatikusan módosítja.

Az első grafikus programunkhoz három lépést végezzünk el!

1. Írjuk át az ablak fejlécszövegét. Ehhez kattintsunk egyet a *form*-ra, majd a jobb alsó *Properties* (Tulajdonságok) ablakban írjuk át a *Text* tulajdonságot. (*Első program!*)
2. A *Toolbox* ablakból helyezünk fel egy *Button*, nyomógomb objektumot. A *Tulajdonság* ablakban állítsuk át a *Text* mezőt a *Vége* szövegre.
3. Kattintsunk kettőt a nyomógomb objektumra, ezzel a nyomógomb alapértelmezett kattintás esemény függvényét definiáltuk. Ebbe írjuk be a *Close()*, ablakbezárás utasítást. Ekkor a *form1.cs* forráskód részlete a következőképpen néz ki:

```
[STAThread]
static void Main()
{
    Application.Run(new Form1());
}

private void button1_Click(object sender, System.EventArgs e)
{
    Close();
}
```

Ezen három lépés után fordítsuk le, majd futtassuk a programot. Ezt, ahogy a korábbi karakteres program esetében is a *Debug* menü *Start* menüpontjával tehetjük meg.

Ahhoz, hogy további grafikus alkalmazásokat tudjunk készíteni, elengedhetetlenül szükséges, hogy ismerjük egyrészt a választott nyelv lehetőségeit, másrészt a rendszer könyvtári szolgáltatásait.

Az előbbi, a nyelvi lehetőségek megismerése általában a legkönnyebb és leggyorsabb feladat. Ez reményeim szerint a következő rész áttanulmányozása után a kedves Olvasónak is sikerül. Viszont az utóbbi, a rendszer könyvtári szolgáltatásainak megismerése hosszabb, több időt, sok egyéni munkát jelentő feladat. Azt remélem, hogy a befejező, a grafikus alkalmazások alapjaival foglalkozó rész után mindenki elég bátorságot érez magában a további önálló munka folytatásához.