

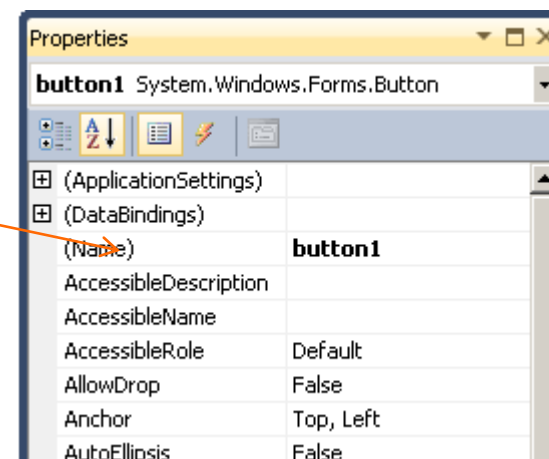
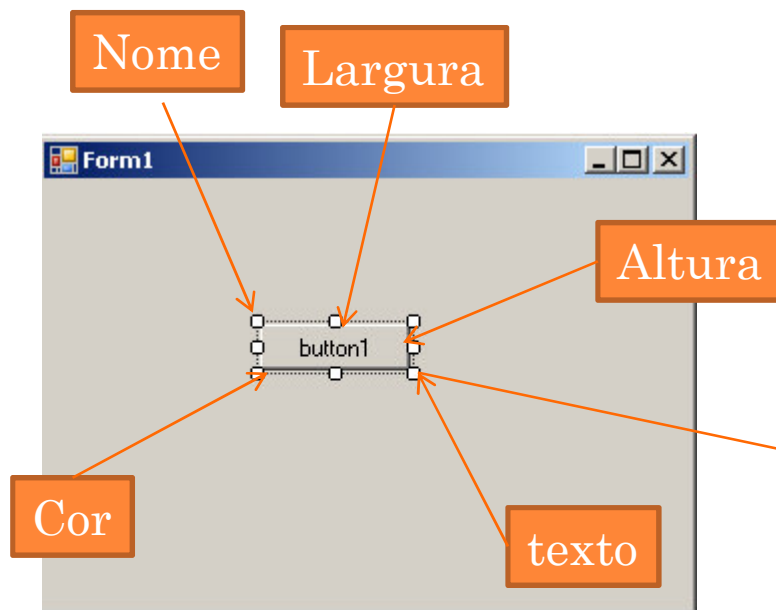
MEU PRIMEIRO FORMULÁRIO

Prof. Me. Hélio Esperidião

PROPRIEDADES

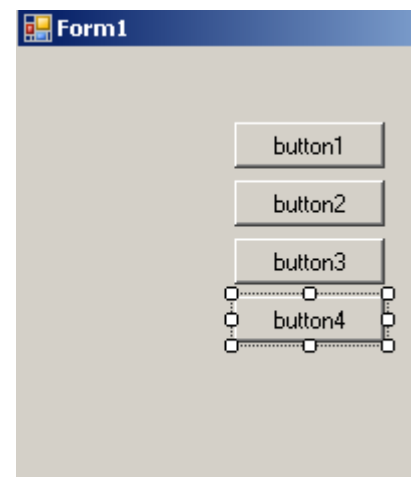
- Todos os componentes visuais possuem uma série de propriedades associadas a ele.

• Todas essas propriedades podem ser alteradas por meio da barra de propriedades ou via programação.



A PROPRIEDADE NAME.


- Quando temos muitos componentes em uma janela é difícil lembrar porque eles foram adicionados ao formulários.
- Mudar o nome dos componentes visuais é uma tarefa que deve ser realizada logo após adicionar o objeto em tela.



A PROPRIEDADE NAME.

- Existem alguns padrões que são adotados para nomeação de componentes.
- O mais utilizado sugere que identifiquemos no nome do componente o seu tipo.
- Essa identificação é realizada por meio de prefixos.
 - Exemplo: **button1 : btnCadastro.**
 - Exemplo: **textBox1 : txtNome**

Prefixo que identifica o nome do componente



1º Letra deve ser maiúscula

O resto do nome diz respeito a funcionalidade do componente na tela.

REGRAS PARA NOMEAR COMPONENTES

Componente	Prefixo	Exemplo
Form	frm	frmEntry
Label	lbl	lblHelpMessage
LinkLabel	lnk	lnkEmail
Button	btn	btnExit
TextBox	txt	txtLastName
Menu	mnu	mnuFileOpen
CheckBox	chk	chkReadOnly
RadioButton	rad	radType
GroupBox	grp	grpActions
PictureBox	pic	picIcon



REGRAS PARA NOMEAR COMPONENTES

Componente	Prefixo	Exemplo
Panel	pnl	pnlGroup
DataGrid	grd	grdQueryResult
ListBox	lst	lstPolicyCodes
CheckedListBox	clb	clbOptions
ComboBox	cbo	cboEnglish
ListView	lvw	lvwHeadings
TreeView	tre	treOrganization
TabControl	tbc	tbcOptions
DateTimePicker	dtp	dtpPublished
MonthCalendar	mcl	mclPeriod



REGRAS PARA NOMEAR COMPONENTES

Componente	Prefixo	Exemplo
HScrollBar	hsb	hsbMove
VScrollBar	vsb	vsbMove
Timer	tmr	tmrAlarm
Splitter	spt	sptDivision
DomainUpDown	upd	updPages
NumericUpDown	nud	nudPieces
TrackBar	trb	trbIndex
ProgressBar	prg	prgLoadFile
RichTextBox	rtf	rtfReport



REGRAS PARA NOMEAR COMPONENTES

Componente	Prefixo	Exemplo
ImageList	ils	ilsAllIcons
HelpProvider	hlp	hlpOptions
ToolTip	tip	tipIcons
ContextMenu	cmn	cmnOpen
ToolBar	tlb	tlbActions
StatusBar	sta	staDateTime
NotifyIcon	nti	ntiOpen
OpenFileDialog	ofd	ofdImage
SaveFileDialog	sfd	sfdImage



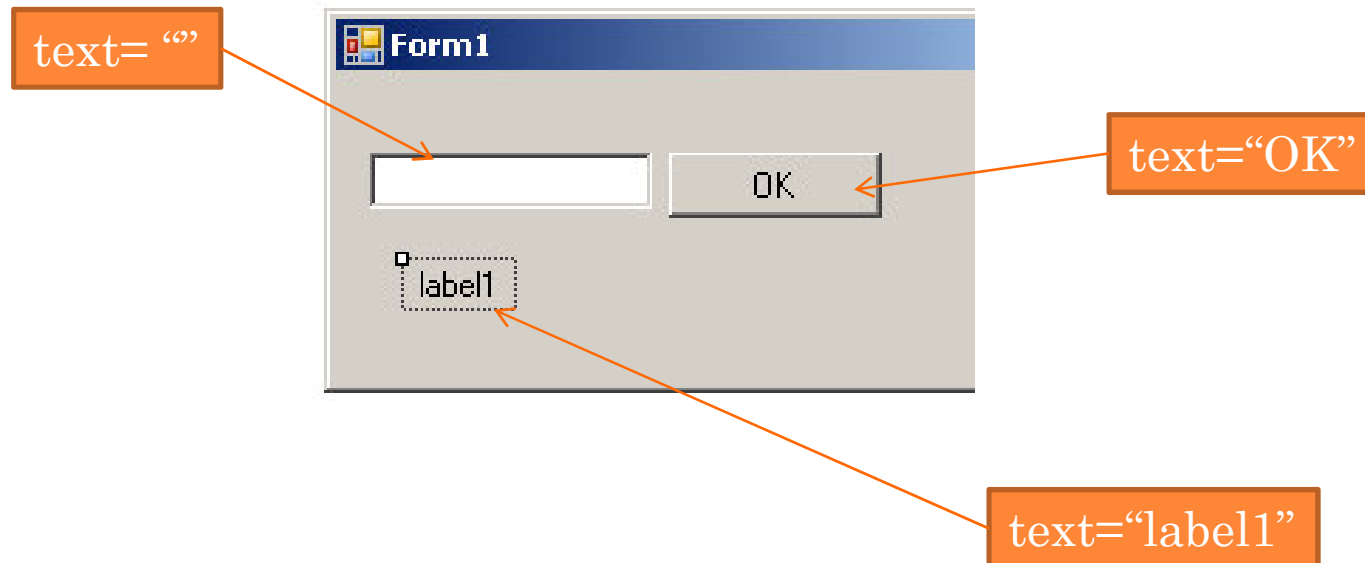
REGRAS PARA NOMEAR COMPONENTES

Componente	Prefixo	Exemplo
FontDialog	ftd	ftdText
ColorDialog	cld	cldText
PrintDialog	ptd	ptdText
PrintPreviewDialog	ppd	ppdText
PrintPreviewControl	ppc	ppcText
ErrorProvider	err	errOpen
PrintDocument	prn	prnText
PageSetup Dialog	psd	psdReport
CrystalReportViewer	rpt	rptSales



A PROPRIEDADE TEXT

- A propriedade **text** determina o texto que será exibido por componentes visuais.
- Veja abaixo a propriedade text dos componentes:



O EVENTO CLICK



Ao efetuar o click duplo no botão “OK” você será direcionado para a área de edição de código.

Nome do componente

Evento que será programado

```
private void BtnTransferir_Click(object sender, EventArgs e)
{
}
}
```



MUDANDO A PROPRIEDADE TEXT VIA PROGRAMAÇÃO

Nome do componente

propriedade

Novo valor

```
private void BtnTransferir_Click(object sender, EventArgs e)
{
    txtNome.Text = "OLA Mundo";
    lblNomeDigitado.Text = "Oi Mundo 2";
}
```



O QUE ACONTECE NO CÓDIGO ABAIXO?

```
private void BtnTransferir_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lblNomeDigitado.Text = txtNome.Text;
}
```



VARIÁVEIS LOCAIS.

Cria uma variável local do tipo string

Variáveis locais só podem ser utilizadas onde foram criadas

```
private void BtnTransferir_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string nome = "";
    int nota1;
    int nota2 = 7;
}
```

Tipo do dado

Valor de inicialização é opcional.

Nome da variável



O QUE ACONTECE NO CÓDIGO ABAIXO?

```
private void BtnTransferir_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string nome = "";
    nome = txtNome.Text;
    lblNomeDigitado.Text = nome;
}
```



QUAL O PROBLEMA DO CÓDIGO ABAIXO?

```
private void BtnTransferir_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int nota1;
    int nota2;
    float media;
    nota1 = txtNota1.Text;
    nota2 = txtNota2.Text;
    media = (nota1 + nota2) / 2;
    lblMedia.Text = media;
}
```



O PROBLEMA É O TIPO DE DADOS

- A variável nota é do tipo **int**.
- E o texto que está presente na caixa de textos é do tipo **string**.
- Os tipos de dados são **incompatíveis**.
 - É necessário fazer uma conversão entre tipos.
 - Converter o texto do tipo **string** para um numero do tipo **int**.



PASSO A PASSO.

Declara as variáveis para calculo da média.

```
private void BtnTransferir_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int nota1;
    int nota2;
    float media;
    nota1 = Convert.ToInt32(txtNota1.Text);
    nota2 = Convert.ToInt32(txtNota2.Text);
    media = (nota1 + nota2) / 2;
    lblMedia.Text = Convert.ToString(media);
}
```

Converte os textos digitados nas caixas de texto para números

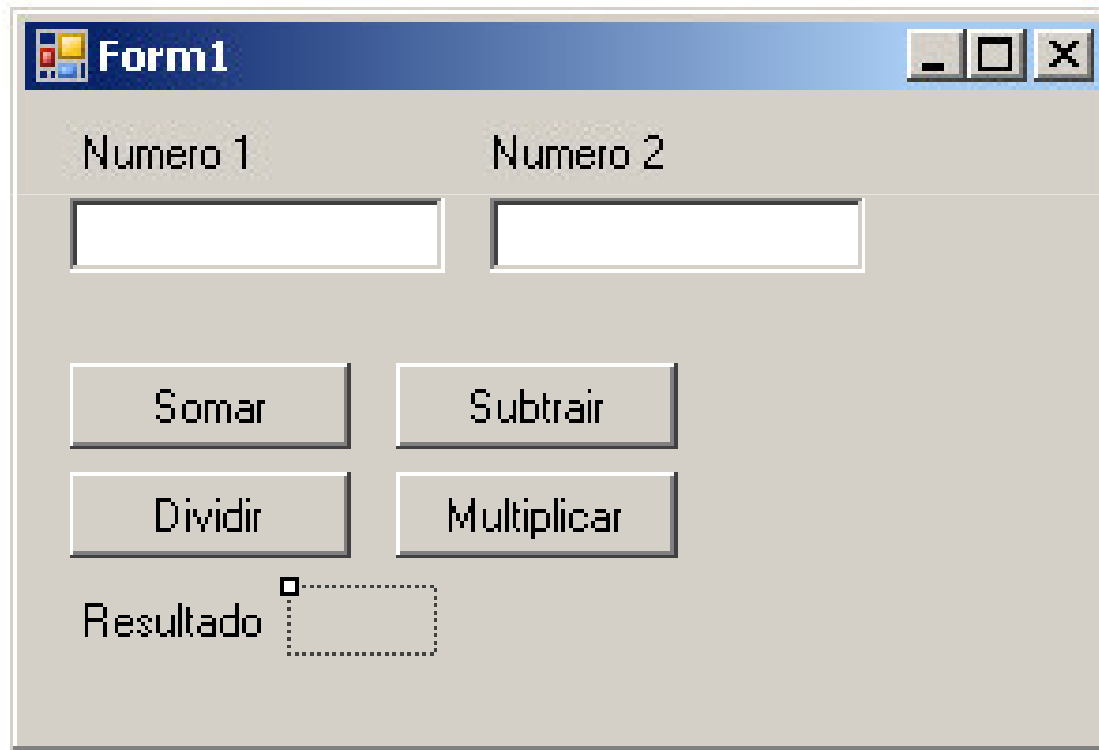
Calcula a média

Converte a média que é do tipo float para o tipo string, compatível com o texto.



FAÇA VOCÊ MESMO!

- Faça uma pequena calculadora como esta:



The image shows a screenshot of a Windows-style application window titled "Form1". The window contains a simple calculator interface with the following elements:

- Two input fields labeled "Numero 1" and "Numero 2" for entering numbers.
- Four buttons for arithmetic operations: "Somar" (Add), "Subtrair" (Subtract), "Dividir" (Divide), and "Multiplicar" (Multiply).
- A label "Resultado" followed by a dashed rectangular box for displaying the result.

