

Zadatak 3 - Kreiranje aplikacije za unos podataka o autima u autosalonu - upotreba svojstava, lista (ili kolekcija), te rad s više formi

- zadatak studenti izrađuju u timu od dva člana nakon Predavanja 9 i Vježbe 9. Zadatak nosi max. 25 bodova. Rok za izradu zadatka je 2 tjedna.

Cilj zadatka: Program treba na prvoj formi vršiti unos podataka o barem 3 automobila u autosalonu (za svaki auto unesite podatke o nazivu auta, cijeni i tipu auta). Tip auta neka ima tri moguće vrijednosti: „limuzina“, „karavan“, „sportski“. Podaci o nazivu i cijeni neka se unose u textBox-ove, a tip auta neka se unosi pomoću comboBox-a. Kontrole za unos napravite samo za unos jednog auta, a podatke o ostalim autima unosite u iste kontrole brišući im prethodno unesene vrijednosti. Napravite dugme koje će korisnik kliknuti nakon što unese podatke za jedan auto, i da se klikom na to dugme podaci spremu u listu ili kolekciju, a uneseni podaci da se obrišu iz textBox-ova i comboBox-a kako bi se mogli unijeti podaci za sljedeći auto.

Program također treba na prvoj formi sadržavati izbornik za ispis podataka kojim će se u drugoj formi ispisati podaci. Izbornik se treba zvati Ispis, te imati ove elemente: „Ispis limuzina“, „Ispis karavana“, „Ispis sportskih“. Oba ispisa se trebaju vršiti u formu Form2. Kreirajte vlastitu klasu za auto. Program treba sadržavati i izbornik za izlaz iz programa. Rukujte s izuzecima u aplikaciji.

Detaljnije upute:

1. Nakon pokretanja Visual C# Express razvojnog alata, za kreiranje nove Windows aplikacije aktivirajte naredbu File/New Project. Aplikaciji dajte naziv: zadatak3, i pohranite je u mapu D:/razvojni_alati/
2. U projektu kreirajte jednu formu, kao naziv forme upišite „Automobili u autosalonu“.
3. Na formu postavite kontrolu oznake (Label) na koju (u svojstva ili Properties) upišite tekst: „Program za unos i ispis automobila“.
4. Na formu postavite oznake (Label) i textBox-ove i comboBox za unos podataka. Unos tipa auta treba se vršiti putem kontrole ComboBox. Kontrole za unos napravite samo za unos jednog auta, a podatke o druga 2 auta unosite u iste kontrole brišući im prethodno unesene vrijednosti. Korisnik treba kliknuti na neko dugme svaki put kada završi s unosom jednog auta kako bi se vrijednosti pohranile u listu ili kolekciju, a obrisale prethodno unesene vrijednosti u textBox-ovima i comboBox-u. Vrijednosti za sva tri auta trebaju ostati pohranjene u listama ili kolekcijama kao svojstvima forme, s tim da prije toga kreirate vlastitu klasu Auto.
5. Dodajte izbornike na prvu formu, a na drugu formu dodajte potrebne kontrole za ispis (proizvoljno izaberite da li ćete ispis raditi u labele ili textBox-ove na drugoj formi). Da biste mogli razmjenjivati vrijednosti kroz više formi, treba deklarirati svojstva kao liste ili kolekcije. Ispis neka oblikom slični tablici – labele na vrhu neka budu postavljene kao zaglavlja tablice, a u svaki redak u labele ispišite podatke o jednom autu.
6. Isprogramirajte odgovore na događaje. Deklarirajte varijable prema potrebnom tipu, te im dodijelite vrijednosti po potrebi. Koristite konstruktor za kreiranje nove forme, a kreirajte i svojstva (properties) kojima će proslijediti vrijednosti u drugu formu.
7. Prilikom ocjenjivanja zadatka uzet će se u obzir ispravnost programa, ali i razumijevanje naredbi.