

VISUAL C++

1) форма (проект) се отвора со постапката:

File-> New-> Project-> Visual C++ -> CLR-> се става име на проектот во рамката Name и се избира локација каде да се сними проектот во рамката Location -> потоа се избира Windows Form Application -> OK

2) Се отвора прозорец со име Form1. Прво се поставуваат карактеристики на прозорецот Form1 во прозорецот Properties кој се отвора со десен клик на Form1 и се отвора обично десно во работниот прозорец. Најчесто користени карактеристики се:

- Text – се пишува насловот за форма - прозорецот,
- BackColor – се избира боја за внатрешноста на прозорецот,
- BackgroundImage – се поставува слика во внатрешноста на прозорецот,
- Font – избор на фонт, големина и стил на букви кои ќе се поставуваат во прозорецот,
- Size - ширина и висина на прозорецот (а може и со влечење на карактеристичните точки кога е селектиран прозорецот)

3) Се поставуваат елементи во прозорецот со помош на алатките сместени во Toolbox



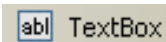
(кој се наоѓа на десниот раб од прозорецот – кај Properties , или горе десно во лентата со алатки). Најчесто користени алатки се:



Label - за поставување на рамки во кои се испишува текст на прозорецот,



Button - командно копче, со кое ќе се извршува некој програмски код,



TextBox - текстуална рамка за внесување на податоци и излез на резултати (замена за cin и cout наредбите), само што во ова поле каков и да е податокот што се внесува секогаш е од типот на string (текст), кој потоа во програмата треба да се конвертира со една од готовите функции за претворање во соодветен тип на податок.

Забелешка: За секој елемент што ќе се постави во прозорецот, секогаш постои Properties прозорецот за тој елемент во кој се избираат соодветни карактеристики.

ПРИМЕР НА ФОРМА:



Во формата Digitron има:

- еден елемент TextBox чие име - Name е textBox1 (во Properties) и ова поле ќе се користи за внесување на броеви, а и тука ќе се гледа резултатот;
- два елемента Button т.е.,vnesi broj“ именувано како Button1 и „+=“ именувано како Button2 во полето Name (во Properties), додека во полето Text (во Properties) треба да се внесе текстот што сакаме да стои врз овие командни копчиња а тоа е vnesi broj и += соодветно.

За двете командни копчиња „vnesi broj“ и „+=“ треба да се напиши соодветен програмски код и тоа:

-Со двоен клик на командното копче „vnesi broj“ ќе се отвори програмскиот код за формата и позиционерот ќе биде поставен на местото каде што треба да се пишува кодот:

```
private: System::Void button1_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e) {
    | // позиционер
}
```

Тука треба да се напиши следното:

```
br1=Convert::ToDouble(textBox1->Text);
textBox1->Text=""; // за празнење на рамката откако ќе се прочита првиот број
```

Објаснување: Бидејќи во TextBox секој податок што се внесува е од типот на String (текст), со командата `Convert::ToDouble(textBox1->Text)` текстот од полето textBox1 се конвертира во податок од тип на Double и се сместува во променливата br1- променлива каде што се сместува првиот број.

-Со двоен клик на командното копче „+“ ќе се отвори програмскиот код за формата и позиционерот ќе биде поставен на местото каде што треба да се пишува кодот, како на сликата:

```
private: System::Void button2_Click(System::Object^ sender, System::EventArgs^ e) {
    | // позиционер
}
```

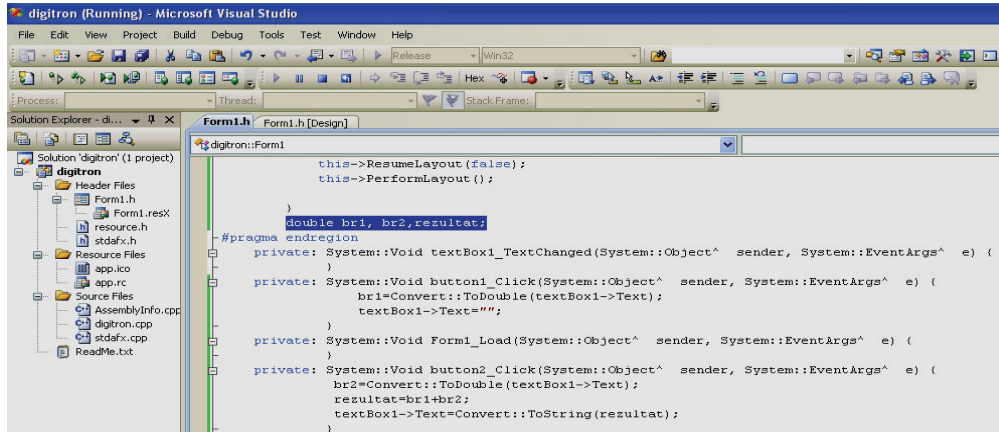
Тука треба да се напиши следното:

```
br2=Convert::ToDouble(textBox1->Text);
rezultat=br1+br2;
textBox1->Text=Convert::ToString(rezultat);
```

Објаснување: Со br2 се дефинира променлива каде што ќе се смести вториот број, а со rezultat се дефинира променлива каде што се сместува збирот на двата броја. Тој резултат треба да го видиме во TextBox рамката која е именувана со textBox1, при што резултатот од број треба да се конвертира во String (текст), а тоа се прави со командата

```
textBox1->Text=Convert::ToString(rezultat);
```

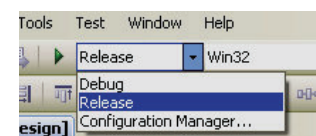
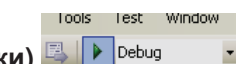
Забелешка: Трите променливи br1, br2 и rezultat мора да се дефинираат како Double пред почетокот на овие програмски сегменти односно пред `#pragma endregion` како на сликата:



3) Проектот се стартира со Debug (зелена стрелка во лентата со алатки)

4) За да се направи извршна верзија на проектот (.exe) – односно да функционира само прозорецот на дигитронот без да се отвора Visual C++, постапката е:

Од мени Project-> Properties-> Configuration Properties-> C/C++-> Code Generation -> и во Runtime Library се избира Multi-threaded Debug (/MTd) -> Apply -> OK.



Потоа кај зелената стрелка за Debug од листата се избира Release и повторно на зелената стрелка за стартување. Во папката каде што е снимен проектот има папка Release во која веќе има извршна верзија на digitron.