

4 ҚОСЫМШАДА МЕНЮДІ ҚОЛДАНУ

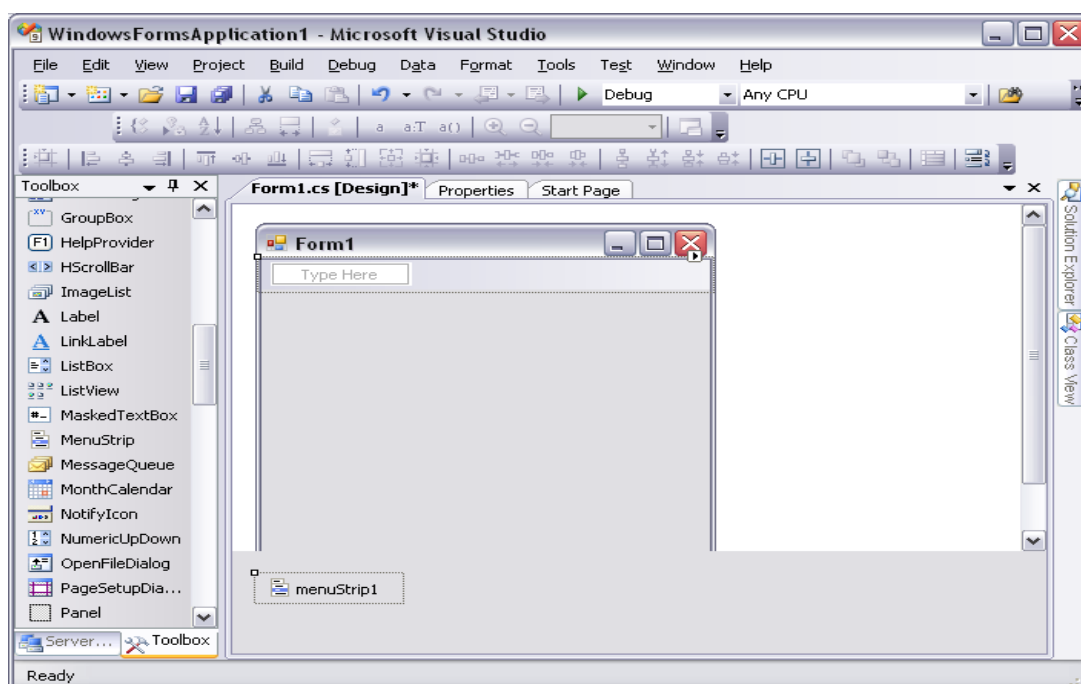
4.1 Бағдарлама менюі

Бағдарлама менюі бағдарлама жұмысының негізгі режиміне сәйкес болуы керек. Бағдарламада менюді пайдалану технологиясын түсіну үшін келесі мысалды қарастырайық.

4.1-есеп. Қосымшада 10-нан 100-ге дейінгі аралықта 6*6 матрицасын құру керек. richTextBox қолданып матрицаны экранға шығару керек. Терезедегі нәтижені мәтіндік файлға жазып, мәтіндік файлды оқып оны терезеге көрсету керек. Барлық әрекеттерді меню арқылы орындаңыз.

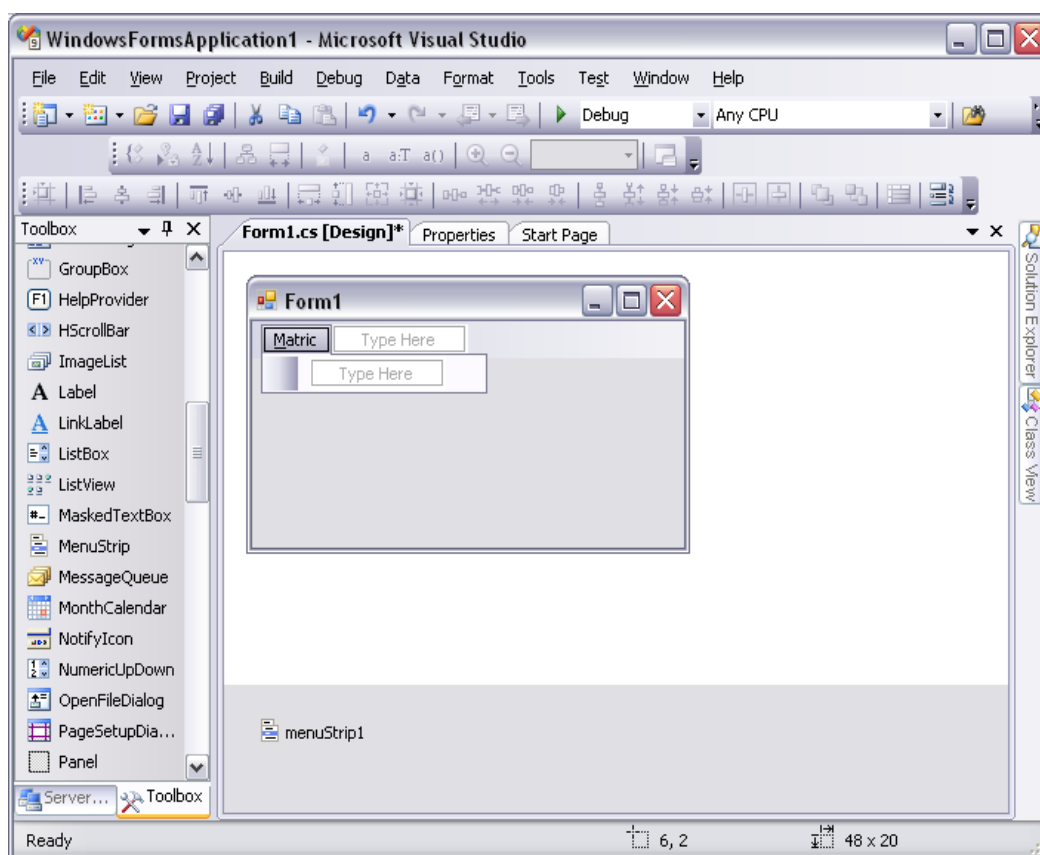
Бағдарлама жұмысын үш режимге бөлуге болады: матрица (құру және шығару), файл (жазу және оқу), мәтін (тазарту және түрлендіру).

Windows жүйесінде жұмыс жасау үшін қарапайым қосымшаны әзірлейік. Негізгі терезеге менюді қосу үшін Toolbox терезесінен MenuStrip деп аталатын менюді жылжыту керек, менюді орналастырғаннан кейін форма терезесі келесі түрде болады (4.1-сурет).



4.1-сурет – Менюді қосу

Осы терезенің төменгі бөлігінде менюдің – menuStrip1 басқару элементінің белгісі (таңбашасын) пайда болады, менюде Type Here жазуы жазылып тұрады («осында жаз»). Осы өрісте «&Matric» жолын жазамыз. Сонымен қосымша терезесінде Matric менюі дайын болды (4.2-сурет).



4.2-сурет –Матрицамен жұмыс істеуге арналған менюді құру

& символын пайдаланып команданы перне арқылы енгізу үшін пернелік акселераторды дайындауға болады (Alt+P). **Акселераторларды қолдану тышқан арқылы таңдау командаларының қосымша түрі болып келеді.** Alt пернесі әріптің пернесімен (амперсанд символынан кейін тұрады) бірге қолданады. Менюдегі мәтінде акселераторға қосылған әріптердің асты сызылады.

Жұмыс істеу барысында Type Here енгізу өрісі төмен түседі және ол берілген режимдегі команданы қосуға мүмкіндік береді. &SozM және &PrintM екі командасын қосайық. Одан кейін Type Here енгізу өрісінің оң жағына көшеміз (файлдармен жұмыс істеу үшін). Менюдің үшінші пункті арқылы мәтінмен жұмыс істеу командасының режимін қосамыз.

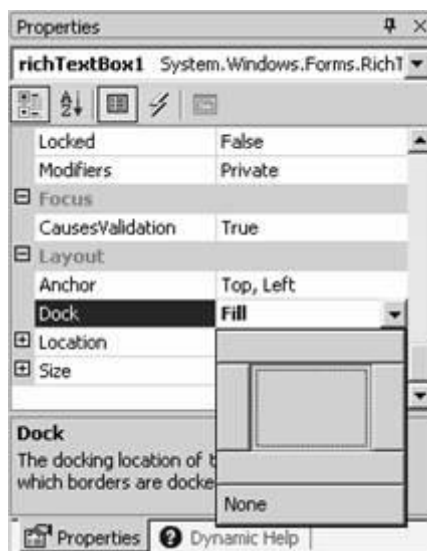
Егер енгізу кезінде қателіктер кетсе, онда оны түзеуге болады. Ол үшін керекті жолды тышқанның оң жақ батырмасымен шертіп, контексті меню арқылы қажетті редакциялау режимін таңдау керек.

Insert New жолы арқылы Сіз менюдегі жолдардың арасына жаңа жолды қоса аласыз. Insert Separator меню жолдары арасына бөлетін сызықты қосу үшін қолданылады. Edit Names жолы арқылы меню мен жол идентификаторын редакциялауға болады.

Осыдан кейін қосымшаны трансляциялауға және F5 батырмасы арқылы оны іске қосуға болады. Менюді ашып, оның жолдарын тексеріп көріңіз. Егер барлығы дұрыс орындалса, онда қосымшаны дайындаудың келесі кезеңіне өтуге болады.

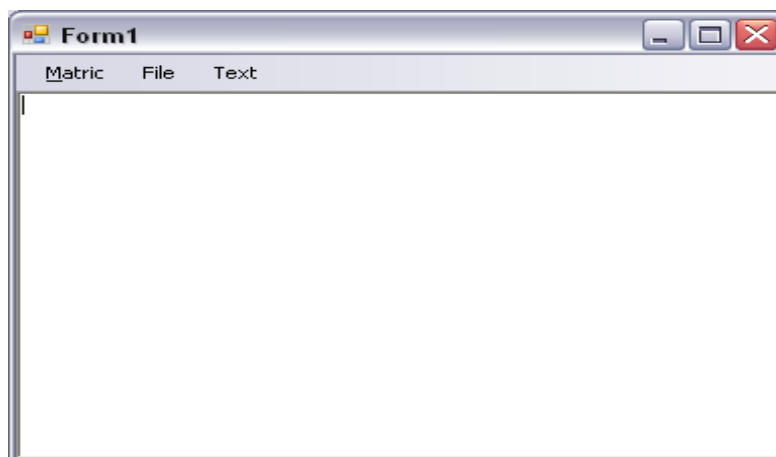
Қосымшада мәтінмен жұмыс жасау шін RichTextBox элементін қолданамыз. Ол үшін Toolbox терезесінен формаға RichTextBox элементін көшіреміз. RichTextBox элементі әр түрлі типтегі файлдармен жұмыс істеуге мүмкіндік беретін

Қосымша терезесінде түгелдей орын алуы үшін компоненттің қасиетін күйге келтіріңіз. Одан кейін Dock қасиетін редакциялаңыз. Бұл қасиет компоненттің форманың ішінде орналасу орнын анықтайды (ортасында шерту керек, 4.3-сурет).



4.3-сурет – Dock қасиетін редакциялау

Қосымша іске қосылғаннан кейін нәтижесінде 4.4-суретінде көрсетілгендей терезе пайда болады.



4.4-сурет – Қосымшаның жұмыс терезесі

Меню командаларының оқиғалар өңдеуіштері батырмалардың оқиғалар өңдеуіштері сияқты құрылады. Меню командасы бойынша оқиға

өңдеуішін құру үшін оны тышқанның сол жақ пернесімен екі рет шерту керек.

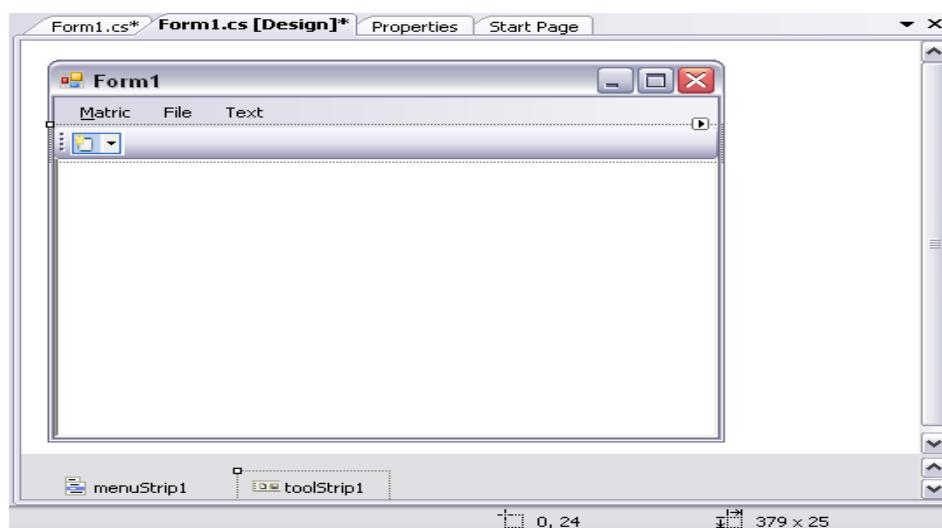
Барлық командалар үшін оқиғалар өңдеуіштерін дайындайық, бірақ бағдарлама режимдеріне емес. Оқиғалар өңдеуіштерінің денесі бос болады, мысалы:

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

Қосымшалардың көбінде менюдің негізгі командалары инструменттік панельдегі «иконмен» қайталанады. Қосымшаның командалары үшін инструменттік панельді құрайық.

4.2 Қосымшаның инструментті панелін құру

Қосымшаның терезесіне инструментті панелді қосу үшін Visual Studio .NET ортасының басқару элементтерінің терезесінен ToolStrip белгісін (таңбашасын) форманы жобалау терезесіне көшіреміз.



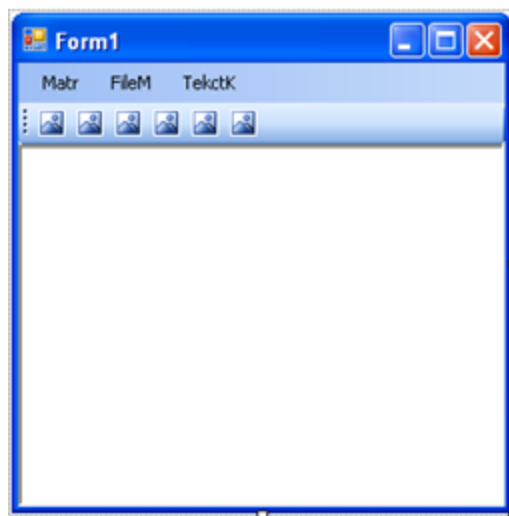
4.5-сурет – Қосымшада инструментті панелді құрудың бірінші кезеңі

Инструментті панель терезесі форманың жоғарғы бөлігінде орналасады және онда батырма болмайды. 4.5-суретте инструментті панелді құрудың бірінші кезеңі көрсетілген.

4.5-суретте көрсетілгендей инструментті панель терезесі мәтін редакторының ішінде орналасқаны көрініп тұр (оның жоғарғы бөлігінде). Оны дұрыстау үшін тышқанның оң жағымен мәтін редакторының терезесін шертіңіз, Bring to Front жолын таңдаңыз. Нәтижесінде терезелер өзара дұрыс орналасады.

Инструментті панельде ToolStrip элементінің батырмасына курсорды жақындатсақ, онда Add ToolStripButton сөзі көрінеді. ToolStrip элементінің батырмасын тышқанның сол жақ батырмасымен басқанда инструментті

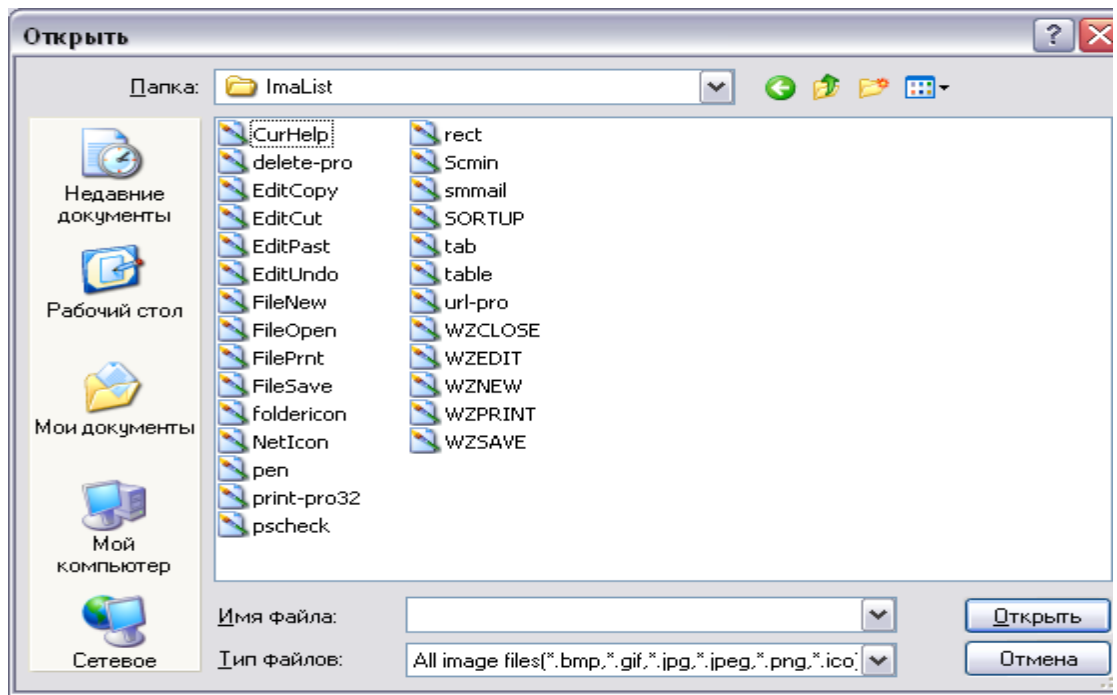
панельдің оң жағында дәл осы сияқты батырма пайда болады. Барлық батырмалардың суреттері бірдей.



4.6-сурет – Инструментті панель батырмаларын құру

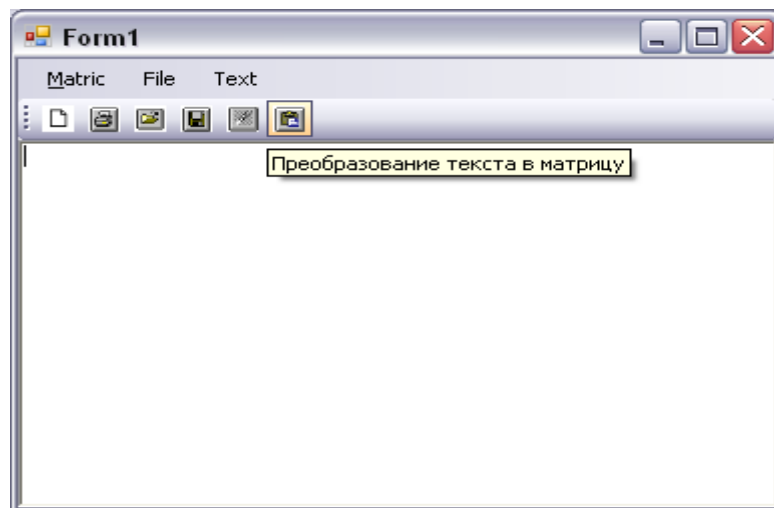
Сондықтан инструментті панельдегі батырмалардың суреттерін өзгерту керек. Тізімді суреттермен (кескіндермен) толтырмас бұрын, Сізге кез келген графикалық редактордың көмегімен оларды дайындап алу керек немесе суреттерді (кескіндерді) тауып, жобадағы жеке бумаға көшіру керек (осы жобада ImageList бумасы қолданылады). С дискісінде *.bmp үлгісі бойынша іздестіруді қосуға болады және табылған суреттердің (кескіндердің) ішінен мағынасы бойынша келетін суреттерді (кескіндерді) таңдап алуға болады.

Осыдан кейін бірінші батырмадан бастап барлық батырмалардың қасиеттерінде Image командасын таңдап, Select Resource терезесін ашу керек, оның ішінде Import командасын таңдаймыз. Ашылатын Open диалогтық терезесінде ImageList бумасына көшеміз, қажетті суреттерді таңдаймыз.



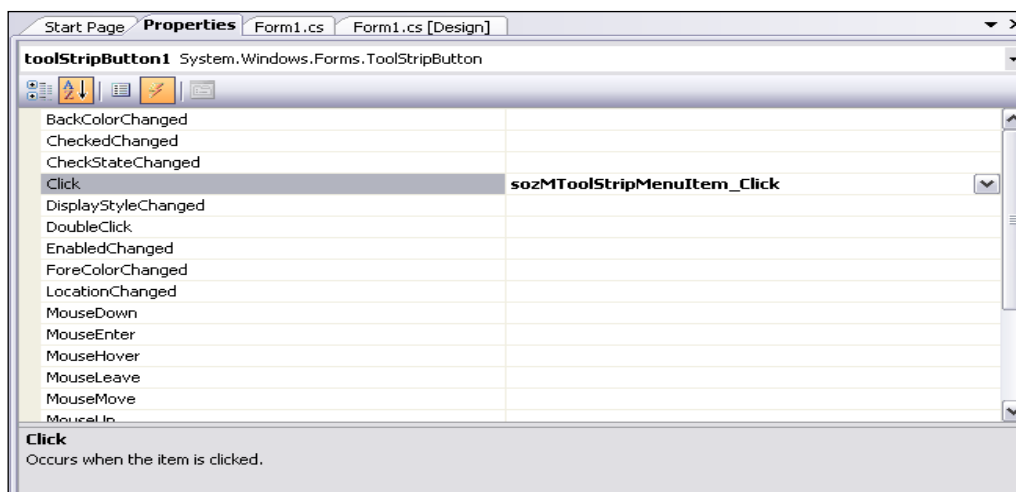
4.7-сурет – Инструменттік панелдің батырмаларына арналған суреттер файлын таңдау

Инструменттік панельдегі әрбір батырманың ToolTipText қасиетін редакциялау бізге әрбір батырмаға тышқан курсорын жақындатқанда түсіндірме хабарды көру мүмкіндігін береді.



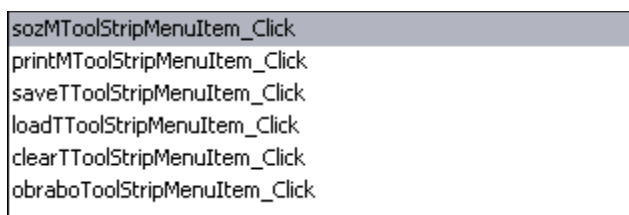
4.8-сурет – Қосымшаның жұмыс терезесі

Инструменттік панель батырмаларының оқиғалар өңдеуіштерін меню командаларының оқиғалар өңдеуіштерімен байланыстыру керек. Ол үшін әрбір батырманың қасиеттерінде «оқиғалар» бетін ашамыз, Click оқиғасын таңдаймыз (4.9-сурет).



4.9-сурет - Оқиғалар өңдеуішін таңдау

Оқиғалар кестесіндегі Click оқиғасын екі рет шертеміз, сонымен қатар меню командалары үшін құрылған оқиғалар өңдеуіштерінің диалогтық терезі ашылады (4.10-сурет). Керекті оқиғаның өңдеуішін таңдаймыз, біздің мысалымызда ол инструменттік панельдің бірінші батырмасы және оған sozMToolStripMenuItem_Click оқиғасын сәйкес көрсету керек.



4.10-сурет – Меню командаларының оқиғалар өңдеуіштерінің тізімі

4.3. Өзін-өзі тексеру сұрақтары

- 1 Қосымшада меню не үшін құрылады?
- 2 Қосымшада меню командалары неге сәйкес келуі керек?
- 3 ToolStrip терезесінің қандай басқару элементі қосымшада менюді құруға мүмкіндік береді?
- 4 Меню редакторының қандай өрісі команданы енгізу үшін қолданылады?
- 5 Меню редакторының қандай командасы арқылы менюге жаңа жолды жолдардың арасына қосуға мүмкіндік береді?
- 6 Қосымшада менюді құрған кезде пернетақта акселераторларын не себепті қолдану керек?
- 7 Меню редакторының Insert Separator командасы не үшін қолданылады?

8 RichTextBox және TextBox басқару элементтерінің арасында қандай ерекше айырмашылықтар бар?

9 Қосымшадағы менюдің негізгі командаларын қайталайтын қандай басқару элементі суреттерді сақтау үшін қолданылады?

10 Инструменттік панель батырмасының қанда қасиеті әр батырманы түсіндірме терезесімен қамтамасыз етеді, түсіндірме терезесі батырмаға тышқан меңзерін «жақындатқанда» пайда болады?

