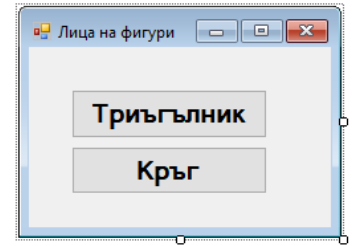
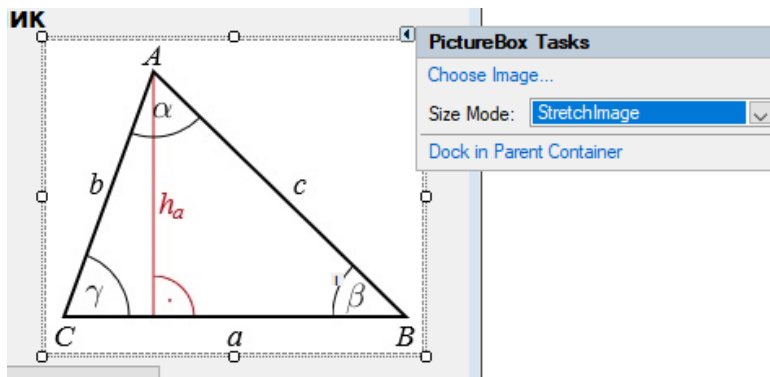
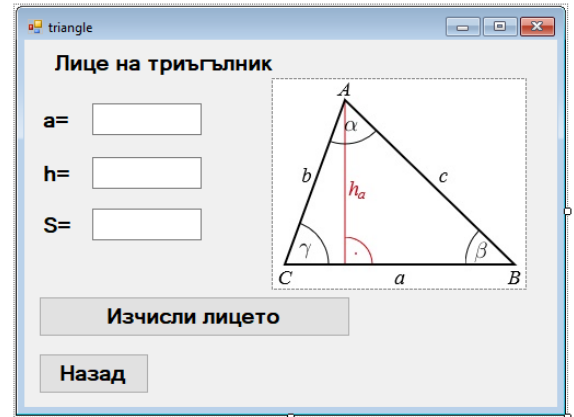


## ГРАФИЧНО ПРИЛОЖЕНИЕ - УПРАЖНЕНИЕ

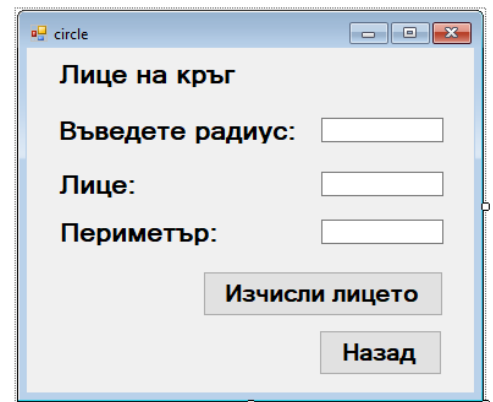
1. Създайте **Solution** с име **figures** и първи проект с име **main**.
2. Оформете формата по следния начин:  
Маркирайте формата и за свойство **Text** въведете: **Лица на фигури**  
Вмъкнете два бутона, като промените **Text** съответно на **Триъгълник** и **Кръг**.  
Маркирайте двата бутона едновременно и за свойство **Font** изберете от бутона с точици размер 14 и Bold.
3. С десен бутон върху името на проекта **main** изберете **Add/New item...** изберете **Form** и задайте име **triangle.cs**. Оформете формата по следния начин:



Формата съдържа Label за заглавие с текст: **Лице на триъгълник**, още 3 Label-a с текстове:  $a=$ ,  $h=$ ,  $S=$ , три TextBox-a, два бутона: **Изчисли лицето** и **Назад**. Маркирайте всички елементи и задайте от Font размер 14 и Bold.  
За TextBox-а за  $S$  задайте свойство **Enable: False**. Това ще забрани въвеждането в това поле.  
Вмъкнете обект от тип **PictureBox**, като от свойството **Image** прикрепете произволна картинка от компютъра. От стрелкичката в горния десен ъгъл на изображението изберете **StretchImage**.



4. По аналогичен начин (описан в стъпка 3.) създайте още една форма с име **circle.cs**. Оформете я по следния начин:  
Да съдържа четири Label-a, три текстови полета и два бутона.  
Задайте размери 14 Bold. За **TextBox** за лице и периметър задайте свойство **Enable: False**. Това ще забрани въвеждането в тези полета.
5. Свързване на формите:  
Във главната форма(от т.2) щракнете два пъти на бутона **Триъгълник**. В отворения метод въведете кода:  
`triangle f1=new triangle();`



```
f1.Show();  
this.Hide();
```

А при щракване на бутона **Кръг**:

```
circle f2=new circle();  
f2.Show();  
this.Hide();
```

При щракване на бутоните **Назад** в останалите две форми въведете кода:

```
MainForm back=new MainForm();  
back.Show();  
this.Close();
```

**Тествате приложението!**

Преименувайте текстовите полета във формите съответно:

- Във форма triangle: a, h, s
- Във форма circle: r, p, s

Щракнете двукратно върху бутона Изчисли във формата triangle и в отворения метод въведете кода:

```
double A=double.Parse(this.a.Text);
double H=double.Parse(this.h.Text);
double S=A*H/2.0;
this.s.Text=S.ToString();
```

Аналогично за форма circle:

```
double R=double.Parse(this.r.Text);
double P=Math.PI*R*2.0;
double S=Math.PI*R*R;
this.p.Text=Math.Round(P,2).ToString();
this.s.Text=Math.Round(S,2).ToString();
```

Добавете бутони изчисти в двете форми, в които да се изчистват текстовите полета. Например:

```
a.Text="";
```

Свойството TabIndex служи за поредност на позициониране върху обектите. Стойността на TabIndex е число. Започвайки от 0, номерирайте текстовите полета и бутоните в реда им за достъп. При тестване с клавиша Tab ще видите резултата.

Аналогично създайте форма за лице на трапец.