

Laboratorium PK4
Tworzenie graficznego interfejsu użytkownika – biblioteka MFC
Zadanie – 2ptk

1. Wczytujemy projekt
2. Dodajemy do dialogu następujące komponenty graficzne:

Group Box – grupujący dwa komponenty typu: Radio Button (IDC_RadioLiczStat i IDC_RadioLiczEdit)

Edit Control – do wpisywania wartości

Do metody inicjalizującej dialog (BOOL klasaDlg::OnInitDialog()) dodajemy instrukcje włączającą jeden z przycisków wyboru:

```
CButton * radio1 = (CButton*) (this->GetDlgItem(IDC_RadioLiczStat));  
if (radio1 != NULL)  
    radio1->SetCheck(BST_CHECKED);
```

Do metody wywoływanej przy kliknięciu na przycisk wprowadzamy warunek:

Jeżeli wybrany jest pierwszy przycisk wyboru IDC_RadioLiczStat (GetCheck():BST_UNCHECKED, BST_CHECKED, BST_INDETERMINATE) powiększamy wartość licznika o 1 i wypisujemy w statycznym polu tekstowym.

Jeżeli wybrany jest IDC_RadioLiczEdit pobieramy wartość z edytowalnego pola tekstowego i przypisujemy ją licznikowi i wypisujemy w statycznym polu tekstowym.

```
GetDlgItemTextA(IDC_EDIT1, text, 9);
```

3. Dodajemy menu

Add Resource -> Menu -> New

Nowy element menu: Popup->False

Obsługa elementu:

Menu kontekstowe -> Add Event Handler...-> Message Type: COMMAND; Class: klasa dialogu

Wywołanie dialogu ABOUT:

```
CAboutDlg dlgAbout;  
dlgAbout.DoModal();
```

Dodanie menu do dialogu: Properties -> Menu: IDR_MENU1

4. Dodajemy 2 obrazy do zasobów projektu:

Add Resource -> Bitmap -> New (rysujemy)

Add Resource -> Bitmap -> Import (res/Blue Blocks.bmp)

Do dialogu dodajemy komponenty:

Picture Control (ustawiamy w preferencjach: Type-> Bitmap; Image->IDB_BITMAP1)

Combo Box

Do metody inicjalizującej dialog (BOOL klasaDlg::OnInitDialog()) dodajemy instrukcje dodające elementy do listy wyboru:

```
CComboBox * cb = (CComboBox*) (GetDlgItem(IDC_COMBO1));  
cb->AddString("własny");  
cb->AddString("z pliku");
```

i włączamy pierwszy element:

```
cb->SetCurSel(0);
```

Dodajemy metodę, która zmienia rysunki przy zmianie zaznaczenia:

```
GetCurSel() – zwraca nr zaznaczonego elementu.
```

Pobranie wskaźnik na obraz:

```
CBitmap b;  
b.LoadBitmap(IDB_BITMAP1);  
HBITMAP hb = (HBITMAP) b;
```

Ustawienie obrazu w kontrolce:

```
CStatic * s = (CStatic *) GetDlgItem(IDC_BITMAP);  
s->SetBitmap(hb);
```

5. Dodajemy do dialogu komponenty:

Check Box

List Box (z ustawieniem : Properties->Visible:False; Sort:False)

Dodajemy obsługę kontrolki wyboru:

Włączenie pokazuje listę, wyłączenie ukrywa listę

```
ShowWindow(SW_SHOW); ShowWindow(SW_HIDE);
```

Przy zmianie wartości kontrolki edycji jej nowa wartość jest dodawana do listy.

```
CListBox * lb=(CListBox*)(GetDlgItem(IDC_LIST1));  
if(lb->IsWindowVisible())  
{  
    char txt[10];  
    GetDlgItemTextA(IDC_EDIT1,txt,9);  
    lb->AddString(txt);  
}
```

Ukrywanie kontrolki usuwa wszystkie wpisy:

```
CButton * b =(CButton*)(this->GetDlgItem(IDC_CHECK1));  
if(b->GetCheck()==BST_CHECKED)  
{  
    (this->GetDlgItem(IDC_LIST1))->ShowWindow(SW_SHOW);  
}  
else  
{  
    CListBox * lb=(CListBox*)(GetDlgItem(IDC_LIST1));  
    lb->ShowWindow(SW_HIDE);  
    lb->ResetContent();  
}
```