

Laboratorio 3

Passo 0 – Creare un nuovo progetto di tipo *Windows Forms Application* e di nome **Lab3**. Eliminare dal progetto le classi **Form1** e **Program**. Scaricare il file “**Lab3Start.zip**” dal sito del corso e inserire le cartelle e i file “.cs” in esso contenuti nel progetto **Lab3**. Compilare il progetto.

Passo 1 – Completare la classe **SelectDialog**.

SelectDialog è una finestra di dialogo che si deve presentare come in figura e che deve permettere all'utente di selezionare un oggetto da una collezione di oggetti.

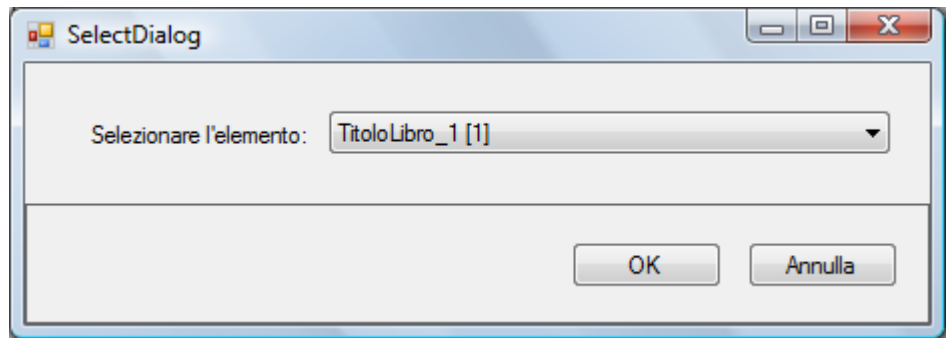
Mediante *designer* inserire nella *form* una **Label** con testo “Selezionare l'elemento:”,

una **ComboBox** (di nome **_comboBox**) con stile **DropDownList** e un pannello contenente i due bottoni (“OK” e “Annulla”) che devono permettere di confermare o annullare l'operazione di selezione in corso.

Seguendo le istruzioni inserite nei commenti del codice, completare:

- la proprietà **SelectedItem**
- il metodo **LoadItems**

Testare il codice (la finestra di dialogo appare quando si chiede di modificare un libro o una persona).



Passo 2 – Completare la classe **EditingControl**.

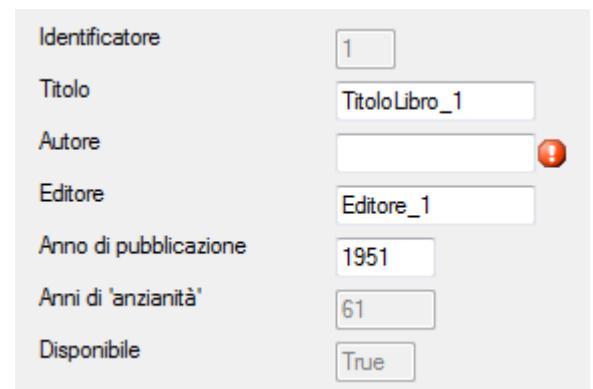
EditingControl deve permettere di visualizzare ed eventualmente modificare tutte le proprietà ‘*editable*’ di un qualsiasi tipo di oggetto. Una proprietà è ‘*editable*’ se è marcata con l'attributo **Editable** (ved. le classi **Libro** e **Persona**).

Mediante *designer*, aggiungere all'**EditingControl** un **TableLayoutPanel** (**_tableLayoutPanel**, con due colonne e **Dock** a **Fill**) e un **ErrorProvider** (**_errorProvider**).

Run-time, il controllo si dovrà presentare come in figura (in questo caso, l'oggetto da modificare è un libro): **_tableLayoutPanel** dovrà avere tante righe quante sono le proprietà ‘*editable*’ dell'oggetto da modificare (in questo caso le proprietà del libro); ogni riga dovrà contenere nella prima colonna una **Label** con la descrizione della proprietà e nella seconda colonna una **TextBox** con il valore corrente della proprietà. Nel caso di errore di validazione (scatenato da un'eccezione generata nella **set** di una delle proprietà), dovrà apparire il simbolo di errore con il corrispondente messaggio (il testo dell'eccezione) nel *tooltip* (in questo caso, è obbligatorio inserire l'autore del libro).

Seguendo le istruzioni inserite nei commenti del codice, completare nell'ordine:

- la proprietà **HasError**
- il metodo **OnHasErrorChanged**
- il metodo **SetEditableObject**



Laboratorio 3

- il metodo `AddRow`
- il metodo `RefreshTextBoxes`
- il metodo `ValidatingHandle`
- il metodo `Validate`
- il metodo `SetError`
- il metodo `ResetEditingObject`

Per testare il codice è necessario completare il passo 3.

Passo 3 – Completare la classe `EditingDialog`.

`EditingDialog` è una finestra di dialogo che si deve presentare come in figura e che deve permettere di visualizzare ed eventualmente modificare tutte le proprietà *'editable'* di un qualsiasi tipo di oggetto (tramite un `EditingControl`).

Mediante *designer* inserire nella *form* prima un pannello (con `Dock` a `Bottom`) che deve contenere i tre bottoni "Reset" (`_resetButton`), "OK" (`_okButton`) e "Annulla" (`_cancelButton`) e quindi un `EditingControl` (`_editingControl`, con `Dock` a `Fill`). I bottoni "Reset" e "OK" devono essere inizialmente disabilitati. I bottoni "OK" e "Annulla" devono permettere, rispettivamente, di confermare o annullare l'operazione in corso.

Mediante *designer*, associare all'evento `Click` di `_resetButton` e di `_cancelButton` e all'evento `HasErrorChanged` di `_editingControl` i relativi gestori presenti nel codice.

Togliere tutti i commenti nel file "`EditingDialog.cs`" e testare l'applicazione.

