

Міністерство освіти і науки України

Харківський радіотехнічний коледж

ПРАКТИЧНА РОБОТА

Windows - програма роботи з керуючими елементами типу Radio Button та Edit Control панелі елементів головного діалогового вікна з використанням класів CDialog, CString та CEdit бібліотеки MFC

навчальна дисципліна

„Системне програмування”

спеціальність 123

„Комп’ютерна інженерія ”

Укладач:

Заступник директора з НВР,
викладач комп’ютерних дисциплін вищої кваліфікаційної категорії

Пуйденко В.О.

ХАРКІВ 2020

Практична робота

Windows - програма роботи з керуючими елементами типу Radio Button та Edit Control панелі елементів головного діалогового вікна

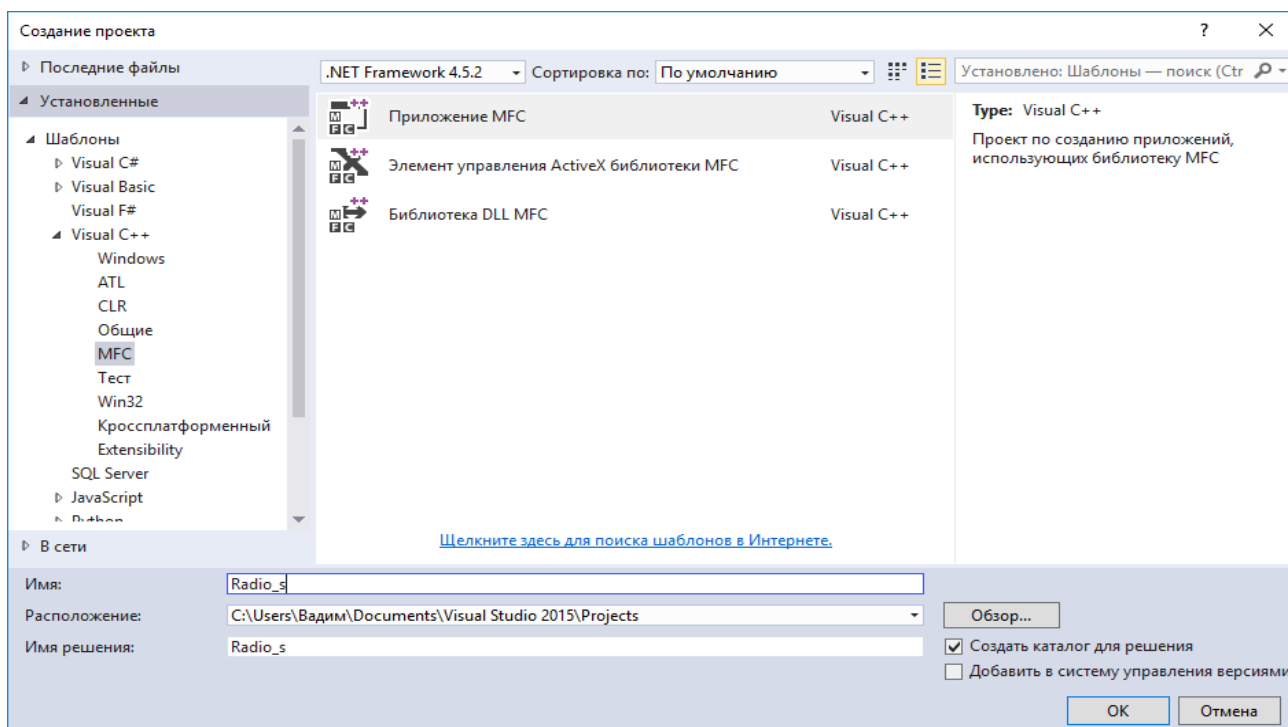
1 Мета роботи

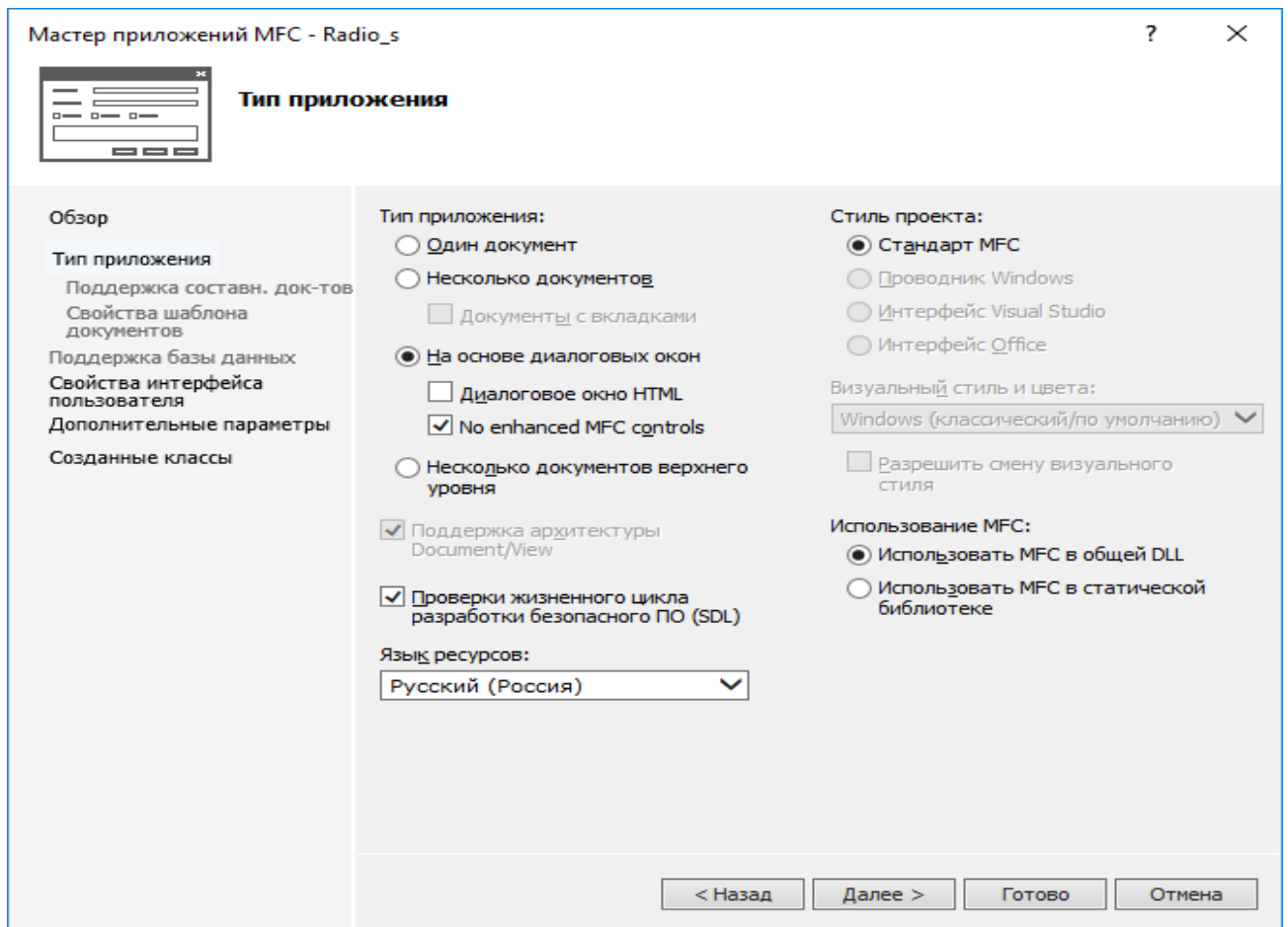
Удосконалення теоретичних навичок роботи з класами CDialog, CString та CEdit бібліотеки MFC з застосуванням керуючих елементів типу Radio Button та Edit Control.

2 Послідовність виконання практичної роботи

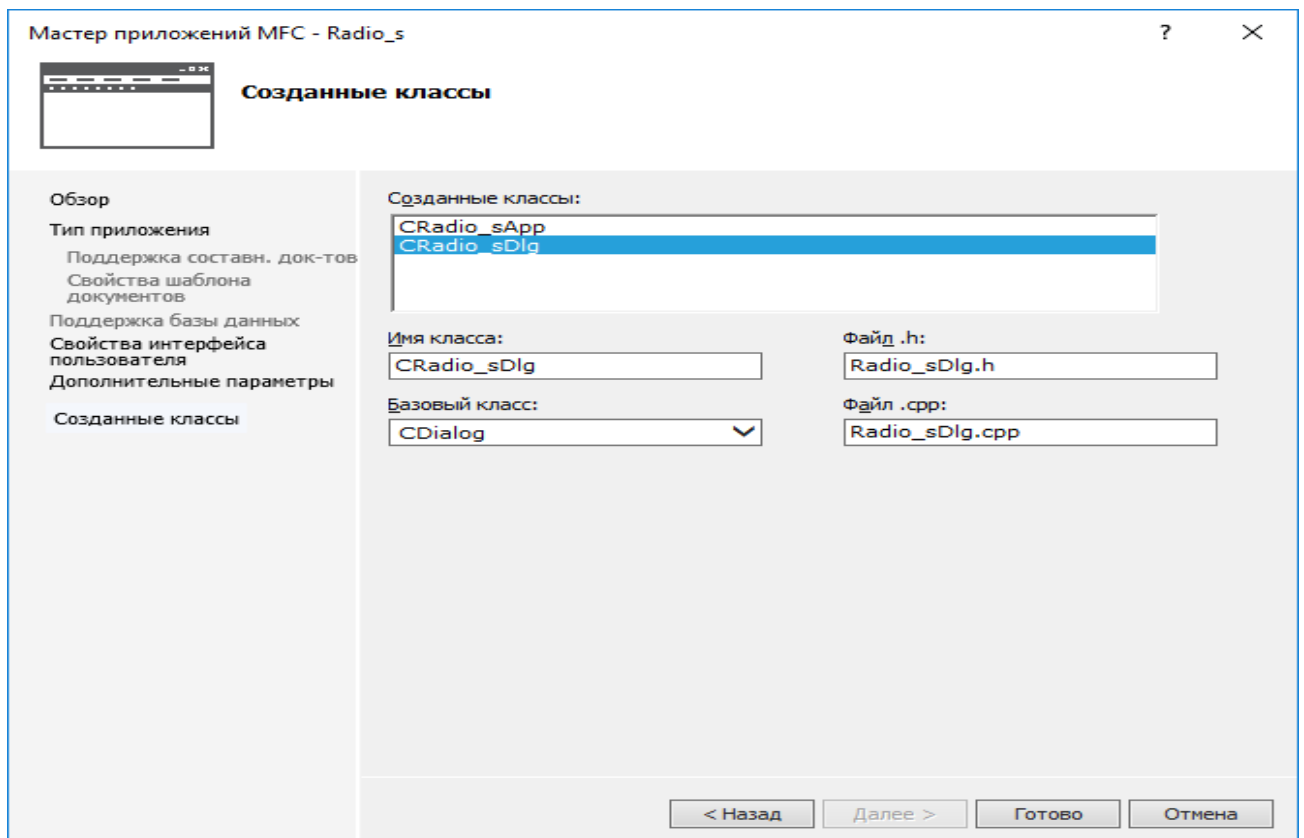
2.1 Робота з майстром додатків по створенню Windows - проєкту на Visual C++ з MFC на базі діалогового вікна

Використовуючи майстер додатків створимо новий Windows - проєкт на Visual C++ з MFC з ім'ям Radio_s, де встановимо перемикачі «No enhanced MFC control» та «Стандарт MFC»:



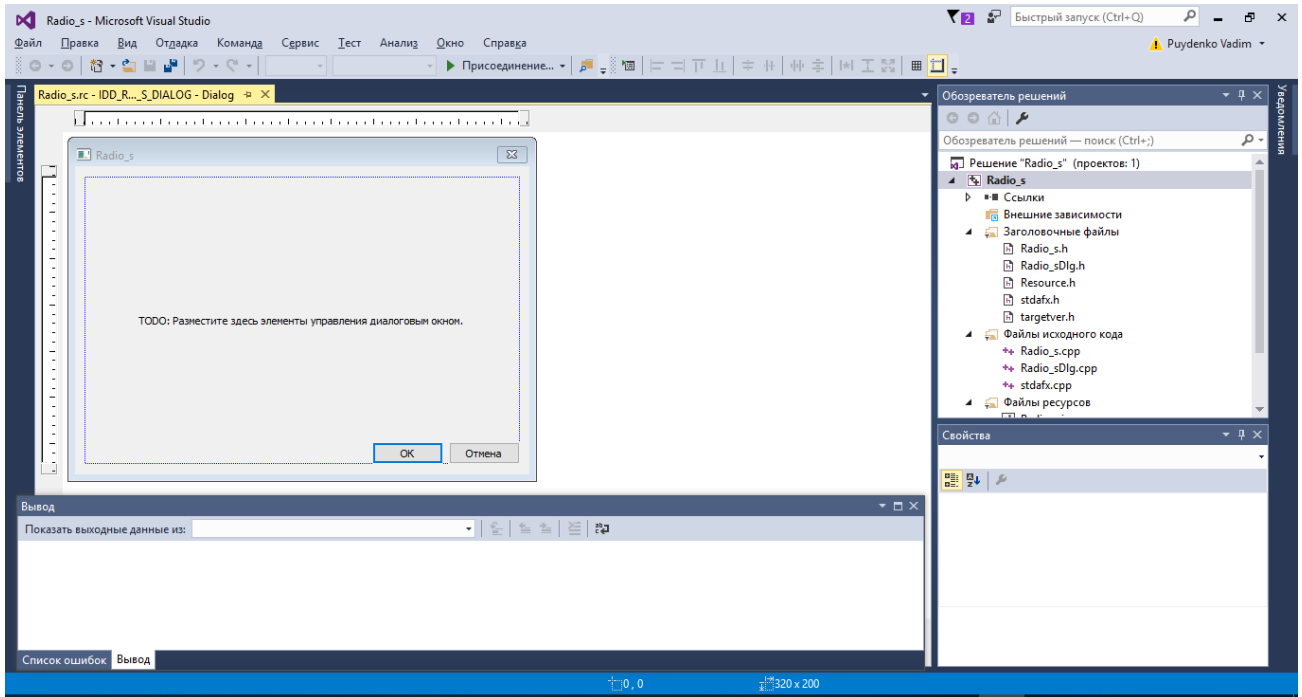


Продовжуючи використовувати майстер додатків зробимо активним представлений похідний клас «CRadio_sDlg» від базового класу CDialog:

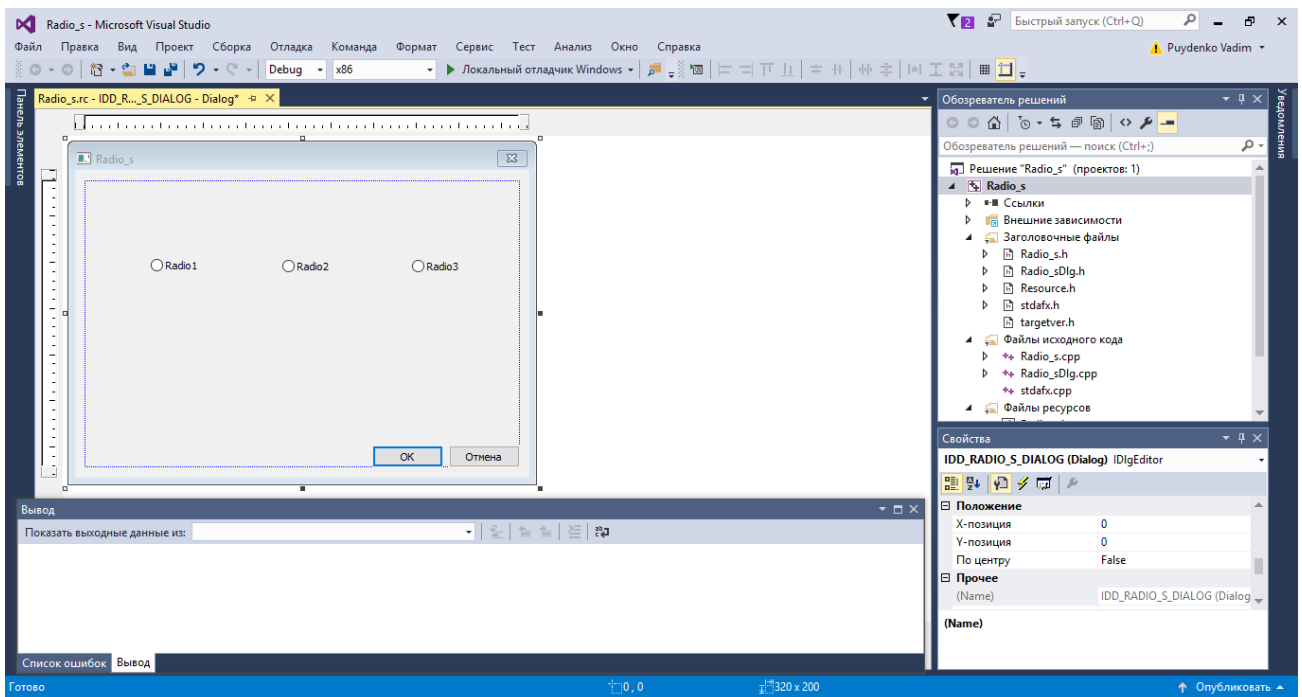


2.2 Робота з оглядачем рішень, файлом ресурсів, панеллю елементів та вікном властивостей

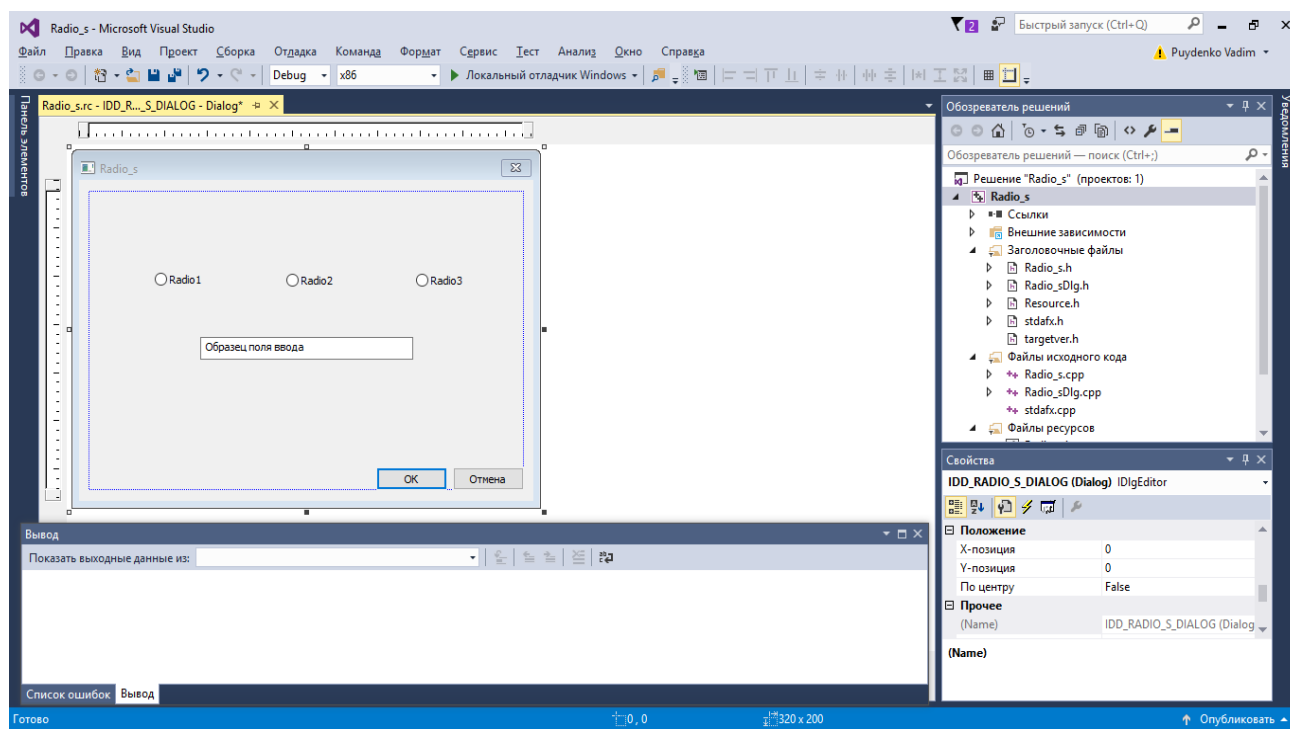
Оглядач рішень містить файл ресурсів Radio_s.rc з діалоговим вікном:



Додамо до діалогового вікна три керуючих елементи «Radio Button» - натискаємо «Панель елементів» та послідовно розташовуємо цей елемент у головному діалоговому вікні:

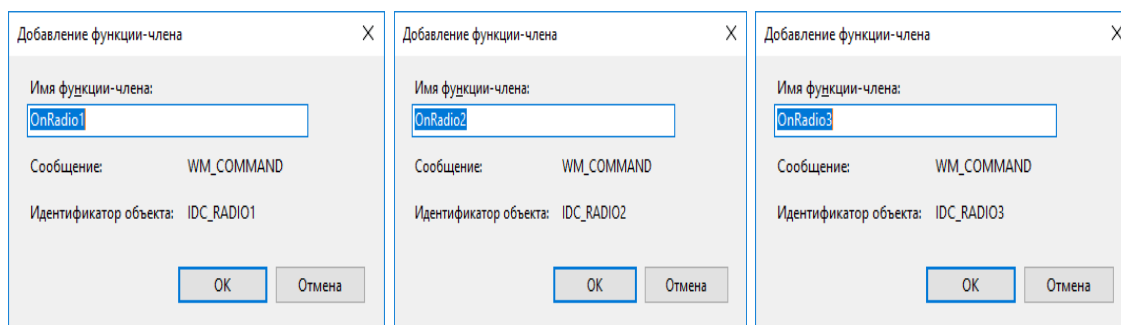


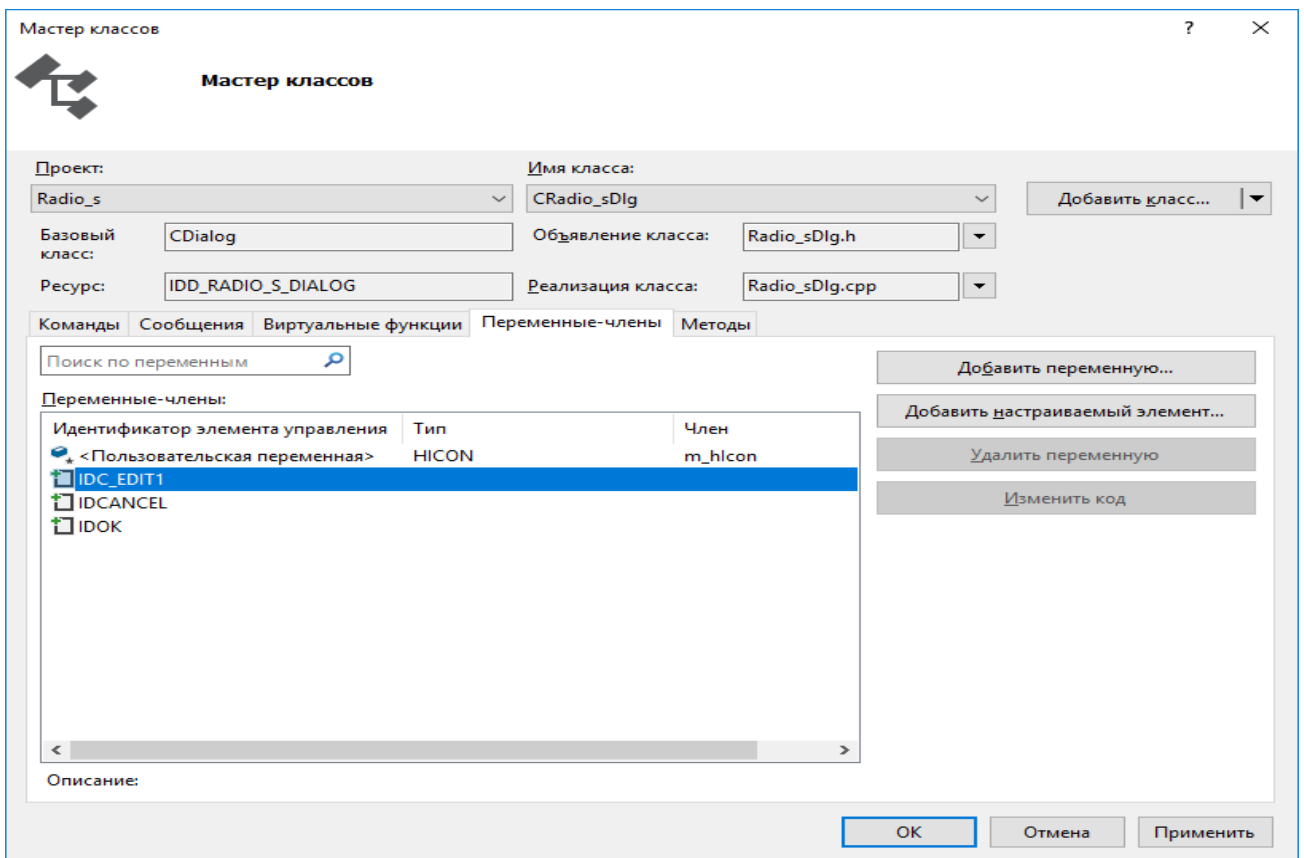
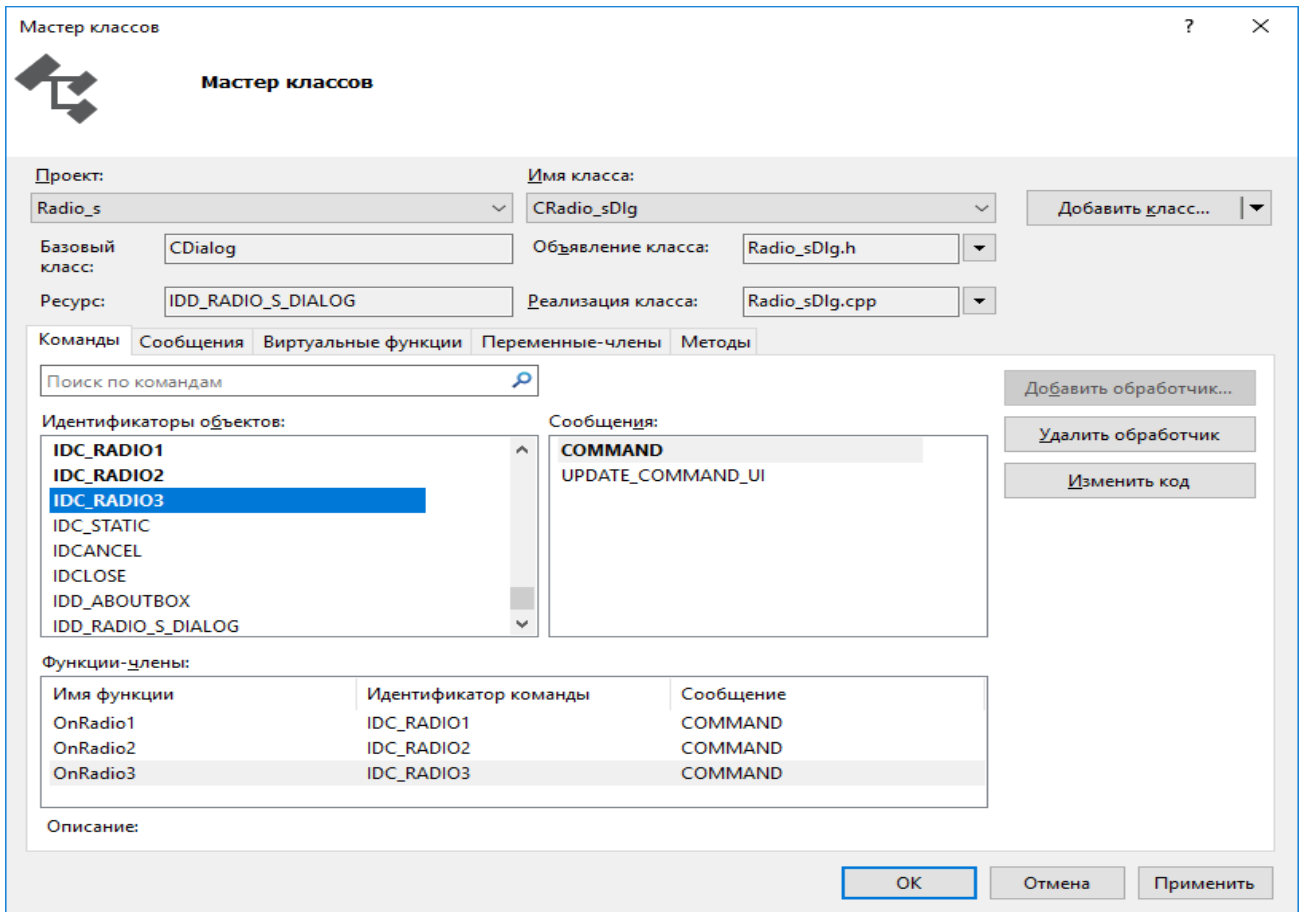
Додамо до діалогового вікна керуючий елемент «Edit Control» - натискаємо «Панель елементів» та розташовуємо елемент у поле діалогового вікна:



2.3 Работа с мастером классов


В майстрі класів знайдемо ідентифікатори: IDC_RADIO1, IDC_RADIO2, IDC_RADIO3 та створимо обробник для кожного з об'єктів: OnRadio1(), OnRadio2(), OnRadio3(). Також створимо об'єкт m_text та пов'яжемо його з класом CEdit.





Мастер добавления переменной-члена - Radio_s

Добро пожаловать в мастер добавления переменной-члена



Доступ:

Тип переменной:

Имя переменной:

Переменная элемента управления

Идентификатор элемента управления:

Тип элемента управления:

Минимальное значение:

Файл .h: ...

Категория:

Максимальное количество знаков:


Максимальное значение:

Файл .cpp: ...

Комментарий (нотация // не требуется):

Мастер классов

Мастер классов



Проект: Имя класса:

Базовый класс: Объявление класса:

Ресурс: Реализация класса:

Поиск по переменным

| Идентификатор элемента управления | Тип | Член |
|-----------------------------------|-------|---------|
| <Пользовательская переменная> | HICON | m_hlcon |
| IDC_EDIT1 | CEdit | m_text |
| IDCANCEL | | |
| IDOK | | |

Описание: сопоставить с членом CEdit

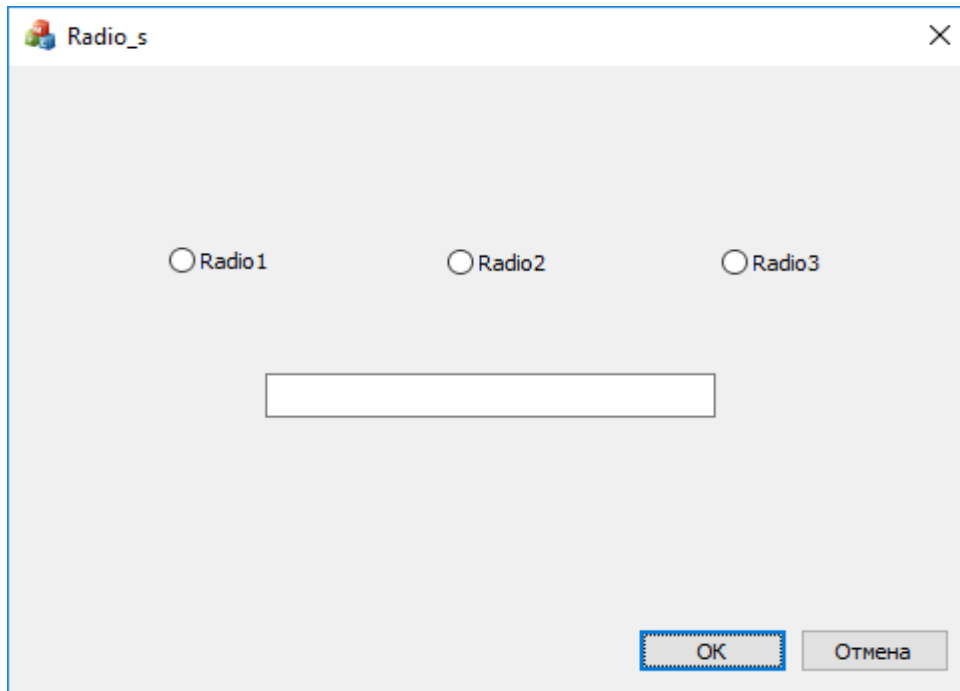
Пропишемо у відповідних обробниках наступний програмний код:

```
void CRadiosDlg::OnRadio1()
{
    // TODO: додайте свій код обробника уведомлень
    m_text.SetWindowText(CString("Активний перший перемикач!"));
    UpdateData(false);
}
```

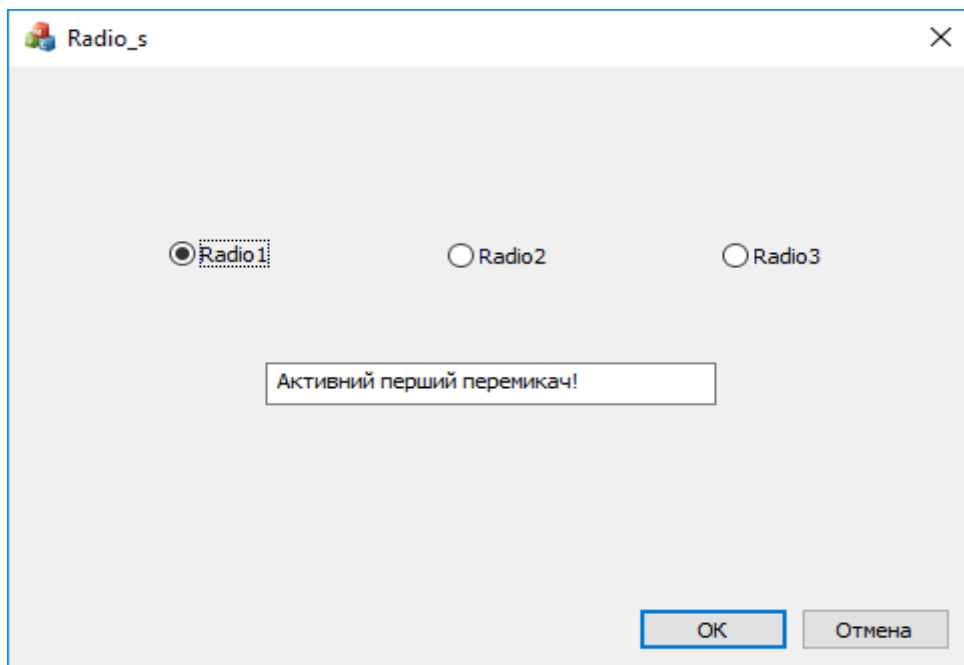
```
void CRadiosDlg:: OnRadio2()
{
    // TODO: додайте свій код обробника уведомлень
    m_text.SetWindowText(CString("Активний другий перемикач!"));
    UpdateData(false);
}
```

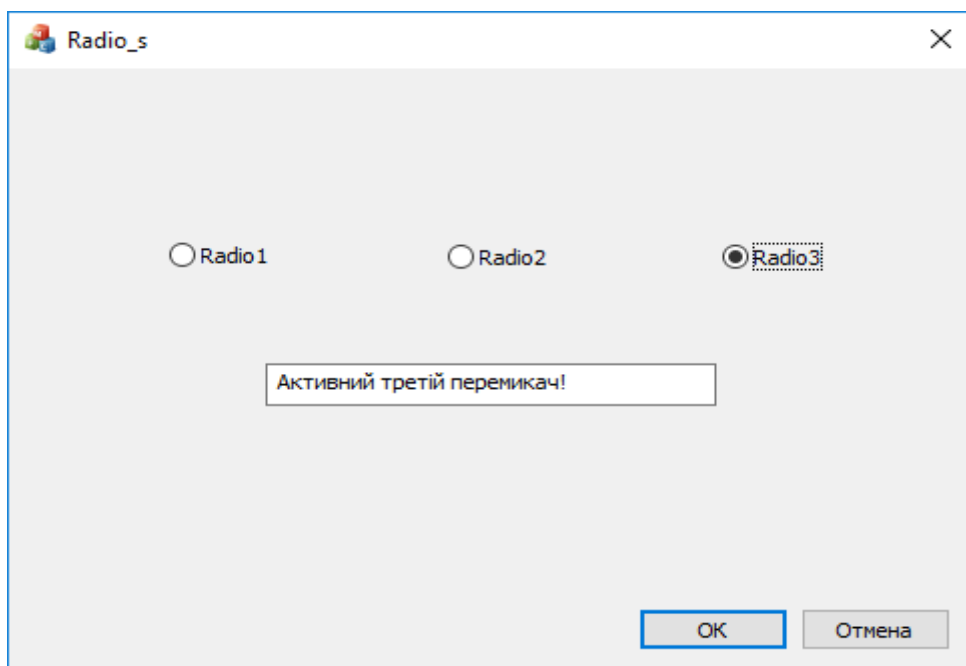
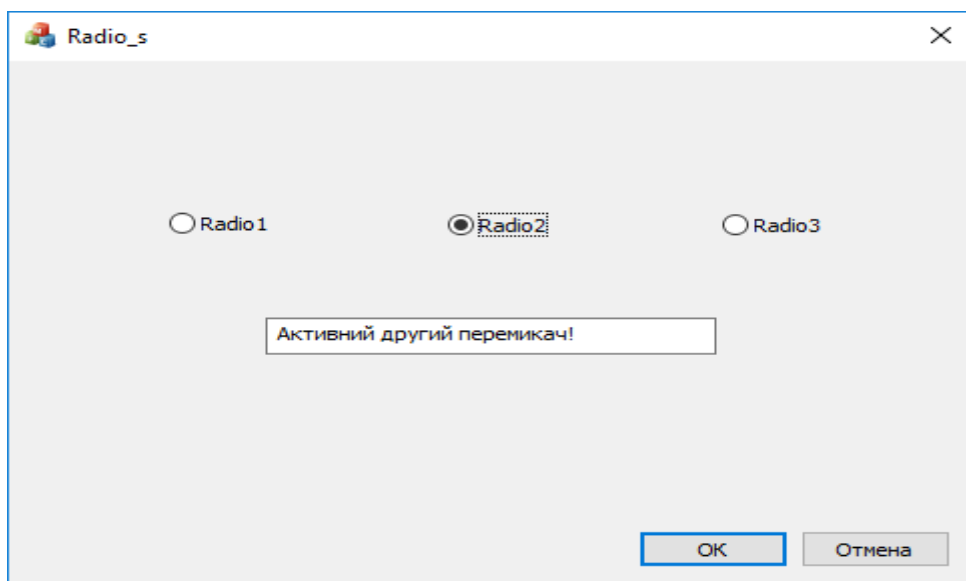
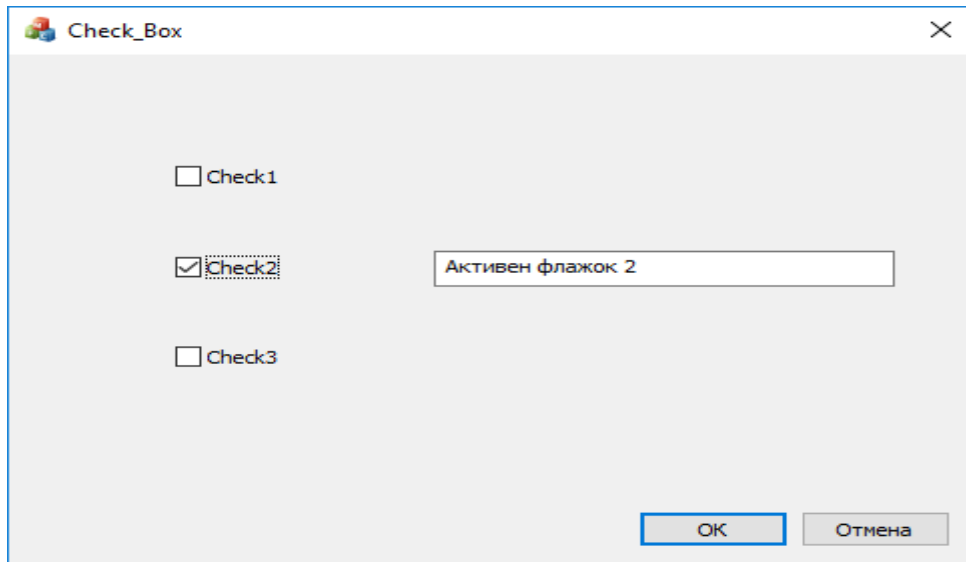
```
void CRadiosDlg:: OnRadio3()
{
    // TODO: додайте свій код обробника уведомлень
    m_text.SetWindowText(CString("Активний третій перемикач!"));
    UpdateData(false);
}
```

Windows-програма Radio_s готова. Зберемо рішення Ctrl+Shift+B та запустимо проект Ctrl+F5. На моніторі з'явиться головне діалогове вікно з відповідними керуючими елементами:



При активації за допомогою системної мишки відповідного перемикача RadioX, у тексті поле діалогового вікна буде виводитись інформація про активацію певного прапорця RadioX:





3 Порядок виконання роботи

3.1 В інтегрованому середовищі Visual Studio створити відповідний Windows – проєкт на базі діалогового вікна з рекомендованими керуючими елементами на Visual C++ з використанням бібліотеки MFC, дотримуючись послідовності виконання практичної роботи за п. 2.

3.2 Зібрати рішення Windows – проєкту.

3.3 Запустити зібраний Windows – проєкту Ctrl-F5.

3.4 Отриманням результати дії Windows – проєкту на моніторі ПК.

4 Зміст звіту

4.1 Звіт оформлюється із урахуванням вимог до навчальної документації і містить всі розкриті пункти виконання роботи.

4.2 Результати роботи програми копіюються з монітору у текстову частину звіту.

4.3 Висновки з роботи.