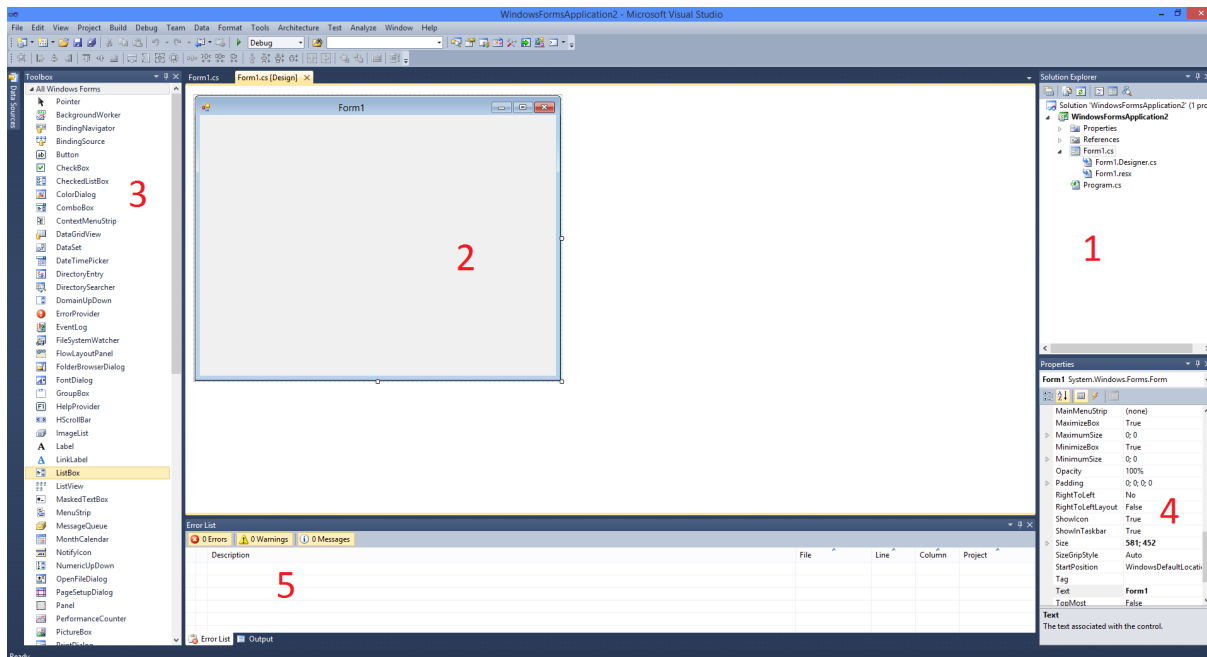


1 Interface

In figuur 1 wordt de userinterface weergegeven. Enkele interessante componenten hierin zijn:

1. Solution explorer: de solution explorer geeft de opbouw en de files van het project weer.
2. Code/Form editor: in dit venster wordt de programmacode geschreven en de GUI opgebouwd. Er kan tussen beide gewisseld worden door gebruik te maken van *F7* en *shift + F7*.
3. Toolbox: in dit menu zijn de verschillende componenten (buttons, labels, textbox,...) te vinden die op het Windows Form geplaatst kunnen worden.
4. Properties: hierin worden de eigenschappen van de geselecteerde component weergegeven.
5. Berichtvensters: errors, warnings, console output,...

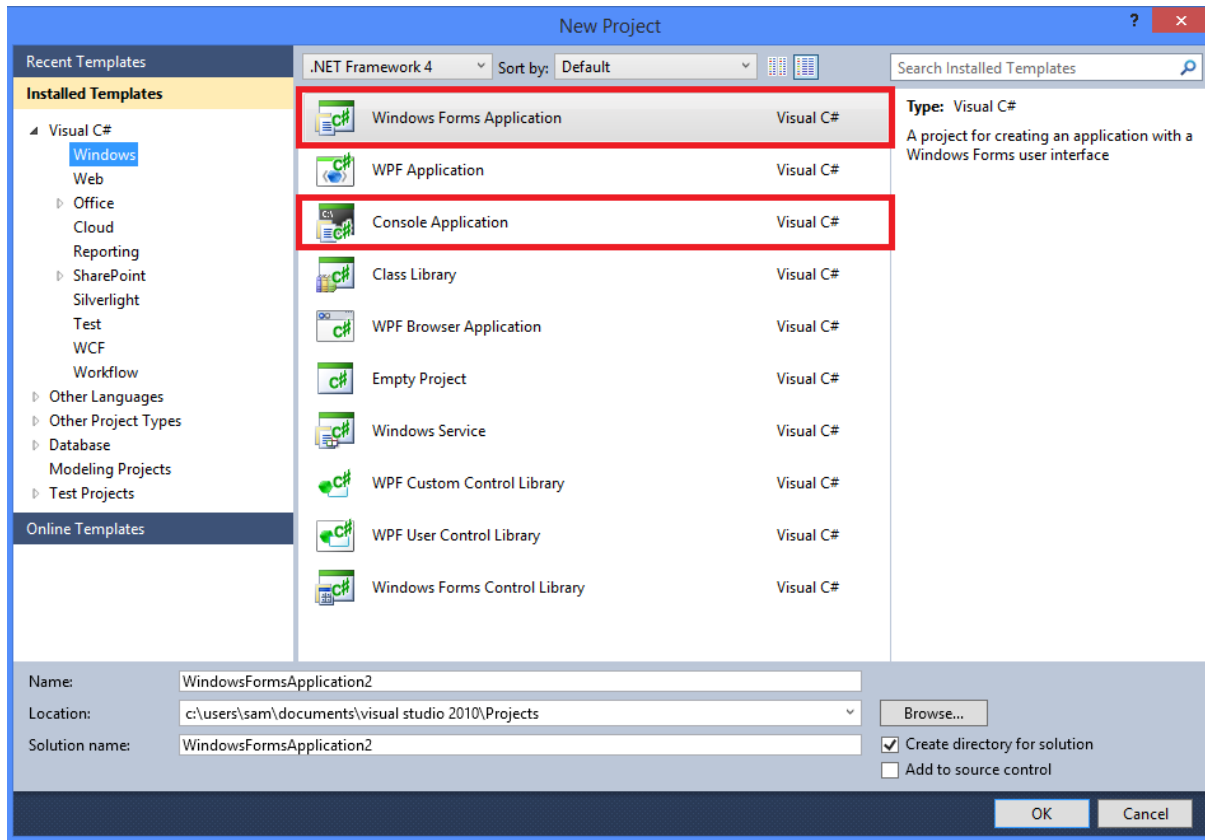


Figuur 1: Userinterface

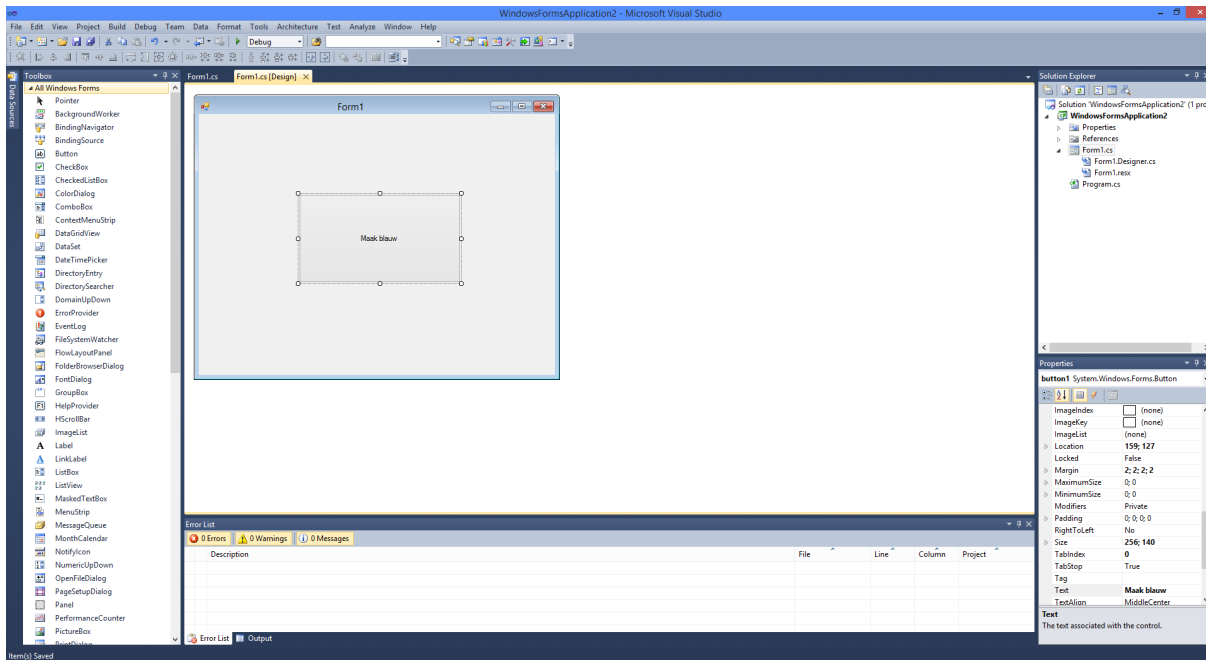
Indien één van deze componenten niet zichtbaar is kunnen deze via het menu *view* terug worden weergegeven.

2 C# project maken

1. Start een nieuw project via het menu: *file* → *new* → *project*.
2. Bij *Installed Templates* kies je voor *Visual C#*. Voor ons zullen enkel de console en Windows form applicaties van belang zijn. Geef hier ook een naam en een locatie voor het project op en klik op *OK* om het project aan te maken.

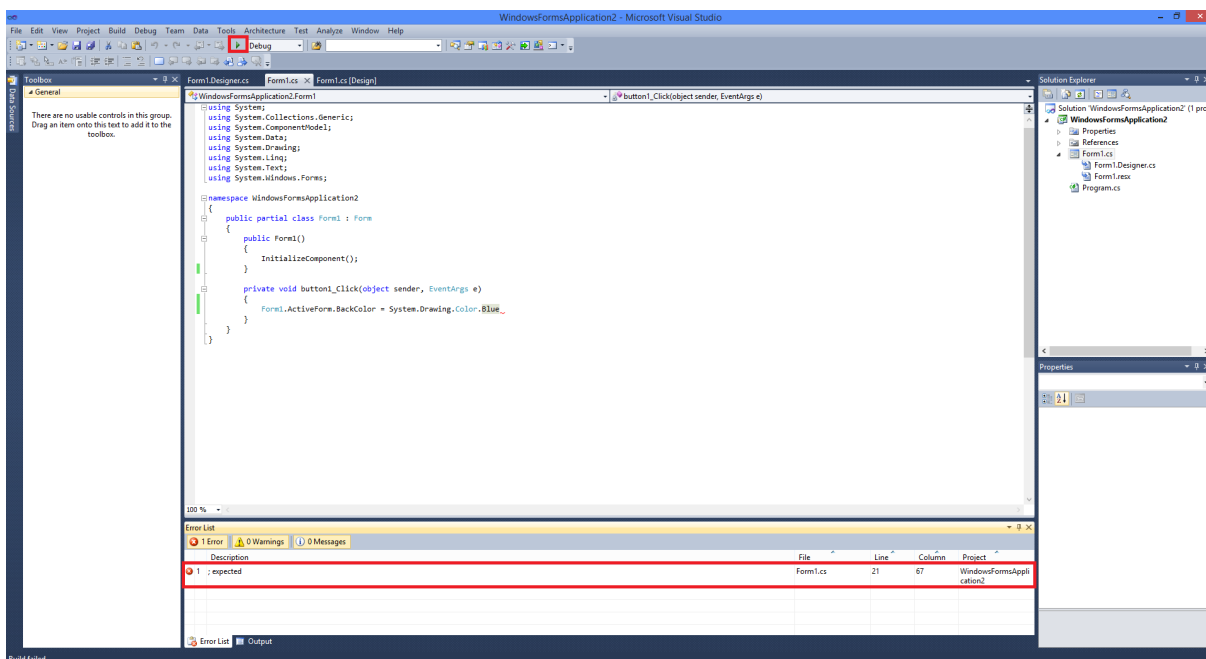


3. Om componenten op het form te plaatsen sleep je de gewenste component vanuit de toolbox naar het form (vb button). In het *Properties* venster kunnen de eigenschappen van de component worden aangepast (vb tekst op button).



Figuur 2: Componenten toevoegen

4. Om een functie toe te kennen aan een component dubbelklik je op de component. De code editor zal automatisch openen.
5. Om het programma te compileren en te testen duw je op de groene pijl bovenaan in VS (zie figuur 3). Als er fouten zijn zullen deze worden weergegeven in het berichtvenster.



Figuur 3: Code editor