

# Кіріспе

Абдиахметова  
Зухра Муратовна

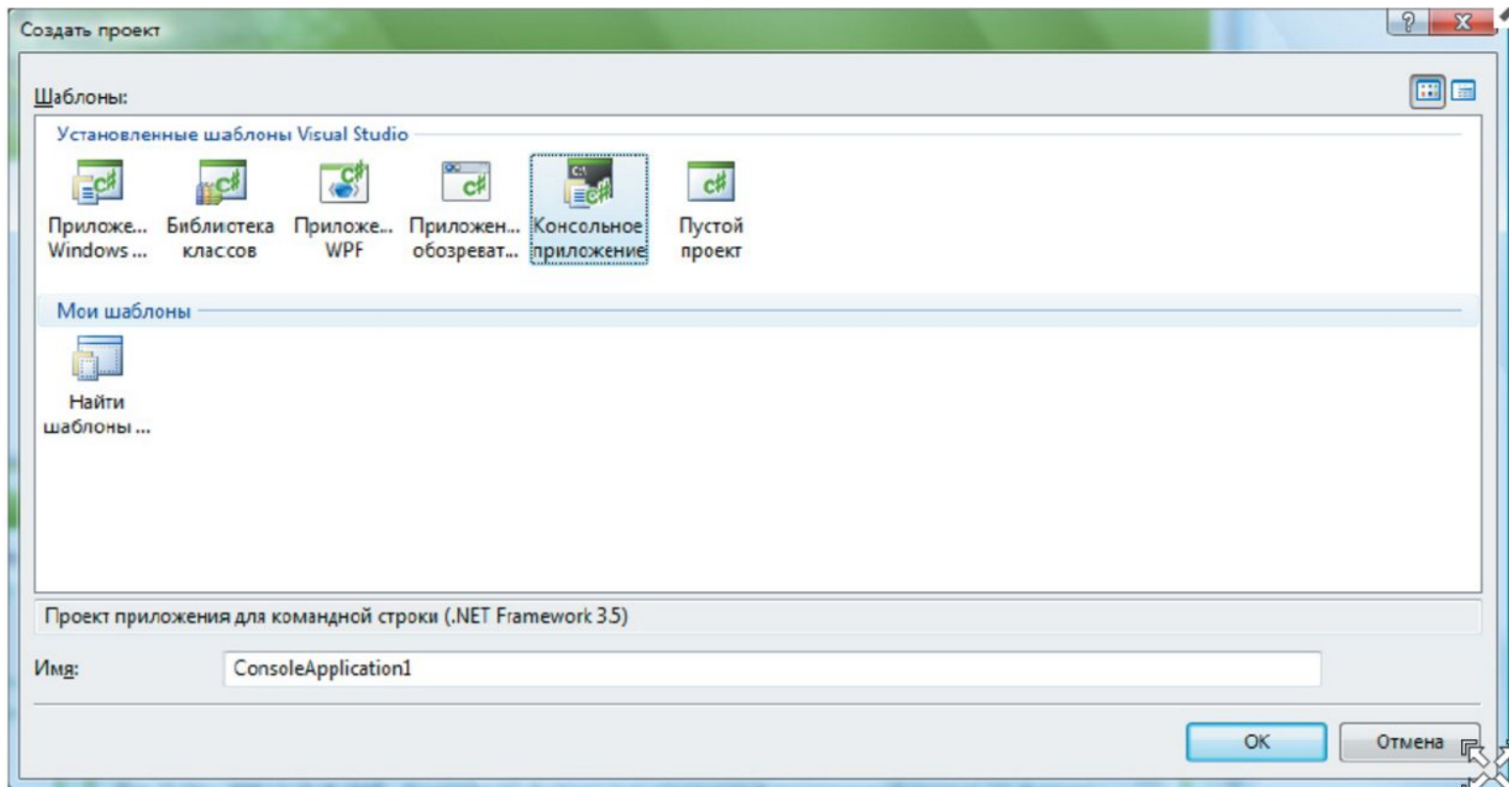


# Не қажет?

- Visual C++ Express

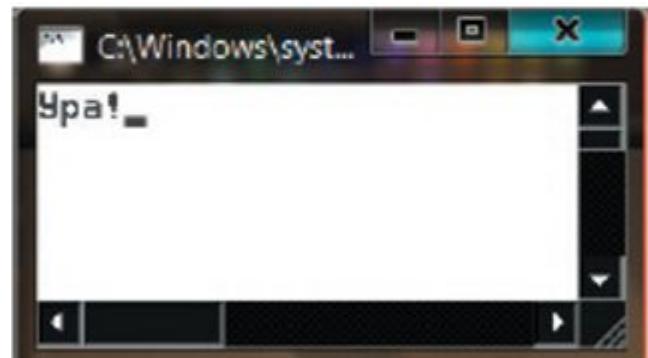
# Жаңа жоба (проект) құру

- "Пуск" -> "Все программы" -> "Microsoft Visual C++ Express Edition".
- File ("Файл")->New project ("Новый проект") -> Жаңа проект түрін таңдаңыз .



# Консоль терезесінде осы кодты теріңіз:

```
using System;  
class PleaseSayUra  
{ static void Main() {  
Console.WriteLine("Алақай!");  
Console.ReadKey(); } }
```



WindowsFormsApplication1 - Microsoft Visual Studio Express 2012 для Windows Desktop

ФАЙЛ ИЗМЕНИТЬ ПРОСМОТР ПРОЕКТ ПОСТРОЕНИЕ ОТЛАДКА КОМАНДА СЕРВИС ТЕСТ ОКНО СПРАВКА

Зануек - Debug - Any CPU

Form1.cs Form1.cs [Конструктор] Form9.cs [Конструктор] Form6.cs [Конструктор] Form5.cs [Конструктор] Form5.Designer.cs Form6.cs Form5.cs

WindowsFormsApplication1.Form4

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
using System.Data.SqlClient;

namespace WindowsFormsApplication1
{
    public partial class Form4 : Form
    {
        public Form4()
        {
            InitializeComponent();
        }
        public String user { get; set; }
        public String pass { get; set; }
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            SqlConnection con = new SqlConnection(@"Data Source=(LocalDB)\v11.0;AttachDbFilename=C:\Users\mehmat\Desktop\Pizza\WindowsFormsApplication1\Database1.mdf;Integrated Security=True;User Instance=True");
            SqlDataAdapter sda = new SqlDataAdapter("Select Count(*) From Users where Username='" + textBox1.Text + "' and Password='" + textBox2.Text + "'", con);

            DataTable dt = new DataTable();
            sda.Fill(dt);
            if (dt.Rows[0][0].ToString() == "1")
            {
                this.Hide();
                Form2 f2 = new Form2(textBox1.Text, textBox2.Text);
                Form6 f6 = new Form6(textBox1.Text, textBox2.Text);
                f2.ShowDialog();
            }
            else
            {
                MessageBox.Show("Неправильный логин или пароль");
                textBox1.Clear();
                textBox2.Clear();
            }
        }

        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            this.Close();
        }

        private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
        {
        }
    }
}
```

Обозреватель решений

Обозреватель решений - поиск (Ctrl+ж)

Решение "WindowsFormsApplication1" (проект: 1)

- WindowsFormsApplication1
  - Properties
  - References
  - Service References
  - Resources
  - App.config
  - Database1.mdf
    - Database1\_log.ldf
  - Database1DataSet.xsd
  - Form1.cs
  - Form10.cs
  - Form11.cs
  - Form12.cs
  - Form2.cs
  - Form3.cs
  - Form5.cs
  - Form6.cs
  - Form8.cs
  - Form9.cs
  - Program.cs
  - SQLFunctions.cs

Панель элементов

Поиск по панели элементов

Общие

В этой группе нет элементов управления. Перетащите элемент в эту область, чтобы добавить его в панель элементов.

100%

Закладки Список ошибок Вывод

Готово

Строка 24 Столбец 13 Знак 13 ВСТ

- Visual C++ — кластар, объектілер, оқиғалар және әдістер арқылы заттарды сипаттау құралы
- `class Animal { ... }`
- `Animal Barsik; //ескертеміз`
- `Barsik = new Animal(); //орын бөлеміз`

Өрістерді(поле)  
анықтау

- class Animal {
- string kindOfAnimal;
- string name;
- int numberOfLegs;
- int height;
- int length;
- string color;
- bool hasTail;
- bool isMammal;
- bool spellingCorrect;
- }

```
Animal Barsik;  
Barsik = new Animal();  
Barsik.kindOfAnimal = "Cat";  
Barsik.name = "Кот Барсик";  
Barsik.numberOfLegs = 4;  
Barsik.height = 50;  
Barsik.length = 110;  
Barsik.color = "Black";  
Barsik.hasTail = true;  
Barsik.isMammal = true;
```



# Жабық, қорғалған және ашық өрістер



```
class Animal {  
    string kindOfAnimal;  
    string name;  
    int numberOfLegs;  
    int height;  
    int length;  
    string color;  
    bool hasTail;  
    bool isMammal;  
    bool spellingCorrect;  
}  
class MyTestClass  
{ Animal myAnimal; }
```

**private, protected и public** – класс объектілерінің қорғалғандық дәрежесін анықтайды

```
class Animal
{
public string kindOfAnimal;
public string name;
public int numberOfLegs;
public int height;
public int length;
public string color;
bool hasTail;
protected bool isMammal;
private bool spellingCorrect;
}
```

- **Private** – осы кластың объектілері ғана осы өрісті шақыра алады
- **Public** – кез-келген кластың объектілері осы өрісті шақыра алады
- **Protected** – тек кластың мұрагерлері ғана өрісті шақыра алады. *Animal класының мұрагері Mammal* (Млекопитающее)

## Шақырулар жүзеге асады ма?

```
class Animal
{
public string kindOfAnimal;
public string name;
public int numberOfLegs;
public int height;
public int length;
public string color;
bool hasTail;
protected bool isMammal;
private bool spellingCorrect;
}

class Zoo
{
Animal a = new Animal ();
a.kindOfAnimal = "Kangaroo";
a.isMammal = false;
a.spellingCorrect = true;
}
```

# Класс әдістері

```
void SayHello() {... }//жариялау
```

```
void SayHello() { Console.WriteLine("Hello"); }
```

```
SayHello();//шақыру
```

```
class Person
{ // Поля
public string firstName;
public string lastName;
// Метод
public void ShowFullName()
{ Console.WriteLine("Name
is " + firstName + " " +
lastName); } }
Person Petr;
Petr = new Person();
Petr.firstName = "Petr";
Petr.lastName = "Ivanov";
Petr.ShowFullName();
```

Талдаңыз:

```
class Person {
// Поля string firstName;
string lastName;
// Метод public void
LuckyNumber( int
numberOfTeeth, int age)
{
Console.WriteLine("Счаст
ливое число" +
numberOfTeeth * age); } }
Person Petr;
Petr = new Person();
Petr.LuckyNumber(24, 14);
```

```
int NumberOfLegs(string animalName)
{
    if (animalName == "слон")
    //Если название животного — слон
    {
    // Возвращаемое значение 4
    return 4;
    }
    else if (animalName == "индейка")
    //Иначе, если животное — индейка
    {
    // Возвращаемое значение 2
    return 2;
    } else if (animalName == "устрица")
    //Иначе, если животное — устрица {
    // Возвращаемое значение 1
    return 1; }
    else
    //Иначе (при всех других условиях) {
    // Возвращаемое значение 0
    return 0; } }
```

Енді әдісті шақырамыз:

```
int i;
```

```
//Переменная "i" будет
хранить значение числа
конечностей.
```

```
i = NumberOfLegs("индейка");
```

```
//Теперь i = 2, получив
значение, возвращенное
МЕТОДОМ
```

```
NumberOfLegs
```

```
Console.WriteLine("У индейки
конечностей – " + i);
```

```
i = NumberOfLegs("обезьяна");
```

```
//Теперь i = 0. Догадайтесь,
почему!
```

```
Console.WriteLine("У обезьяны
конечностей – " + i);
```

# Конструкторы с параметрами

```
class Person {  
    // Поля  
    string firstName;  
    string lastName;  
    // Первый метод-конструктор  
    public Person() { firstName = "Johnny";  
        lastName = "Rocket";  
    }  
    // Второй метод-конструктор  
    public Person(string f, string l)  
    { this.firstName = f;  
        this.lastName = l;  
    }  
}
```

- Person p = new Person();
- Person p = new Person("Petr", "Ivanov");

- Запустите Visual C++ Express.
- Windows Application жаңа жобасын құрыңыз:
- File ("Файл") → Create project ("Создать проект") → Windows Application ("Приложение Windows Forms").
- Visual C++ Express ортасында программаның қаңқасы орналасқан бірнеше файл ашылады.