

# Introdução ao ASP.NET – Aula 3

Prof. Me. Sérgio Carlos Portari Júnior  
Portari.uemgituiutaba@gmail.com  
<http://www.sergioportari.com.br>

# Explorando objetos e propriedades

- \* Vamos explorar alguns os objetos e as propriedades de cada um na prática.
- \* Crie um novo projeto vazio asp.net com C#.(EU chamei de Aula 3) .
- \* Adicione um novo item do tipo webform (chamei de formulario1.aspx)
- \* Iremos criar alguns objetos e explorar o que cada um deles faz.

# Label

- \* No novo formulário, insira um objeto Label (lbl\_titulo1)
- \* Na propriedade Text, insira um texto (Exemplo de objetos e propriedades)
- \* Explore as propriedades deste objeto (Font, Forecolor, BorderColor, Backcolor, Border Style, BorderWidth, TooTip, Width, Height, etc)

# Button

- \* Agora, insira abaixo do Label, um objeto Button (btn\_botao1)
- \* Explore as propriedades deste objeto (Font, Forecolor, BorderColor, Backcolor, Border Style, BorderWidth, TooTip, Width, Height, AccessKey, etc)
- \* Iremos criar um código que, quando acionado, troca o texto da label e desativa o botão para que não seja novamente acionado.

# Button

- \* Para isso, dê dois cliques no botão para abrir o source do c#, e insira o seguinte código:

```
protected void btn_botao1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lbl_titulo.Text = "Estou gostando do curso de ASP.NET pra valer!";
    btn_botao1.Enabled = false;
}
```

- \* Execute o projeto e vamos testar

# Button – Chamando um método

- \* Insira outro botão, e vamos agora fazer com que o evento Click acione um método ao invés de executar um código.
- \* Vamos criar um código que habilita mais uma vez o botão anterior e reseta o texto da Label por um método. Para isso, selecione o botão e vá na caixa de propriedades. Click no botão Events (parece um raio).
- \* No evento Click, digite o nome do método a ser criado (coloquei Reiniciar)

# Button – Chamando um método

- \* Entre o código abaixo

```
protected void Reiniciar(object sender, EventArgs e)
{
    lbl_titulo.Text = "Exemplo de objetos e propriedades";
    btn_botao1.Enabled = true;
}
```

- \* Execute o código
- \* Lembrem-se, quase todas as propriedades podem ser acessadas e trocadas em tempo de execução (cor, texto, tamanho, fonte, etc).

# Para exercitar

- \* Vamos fazer então uma conta de dois valores digitados em dois textboxes, com o resultado apresentado em uma label?
- \* Monte o layout:



txt\_num1

txt\_num2

btn\_igual lbl\_result

# Para exercitar

- \* O código do btn\_igual é esse?

```
protected void btn_igual_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lbl_result.Text = txt_num1.Text + txt_num2.Text;
}
```

# Para exercitar

- \* Será necessário converter os tipos de dados String para inteiro, somá-los, e depois convertê-los novamente para String para levá-los à propriedade Text da Label;

```
protected void btn_igual_Click(object sender, EventArgs e)
{
    lbl_result.Text = Convert.ToString(Convert.ToInt16(txt_num1.Text)
+ Convert.ToInt16(txt_num2.Text));
}
```

# Exercitando mais...

- \* Crie mais 3 linhas de objetos como as criadas anteriormente
- \* Troque o botão de + pelos botões das outras operações matemáticas básicas
- \* Faça a modificação no = de cada linha para obter o resultado correto.