

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

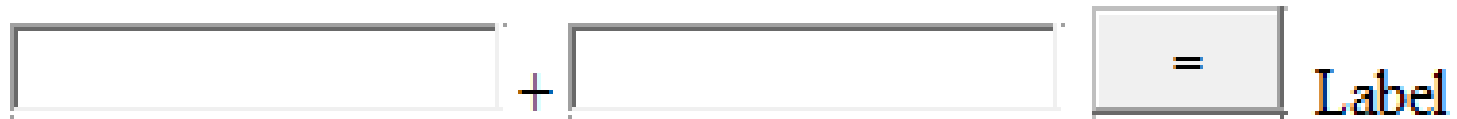
- * Entre o código abaixo

```
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.