

1180-06			1181-06		2270-06			1188-06		1189-06				
1.	2.	3.	1.	2.	1.	2.	3.	1.	2.	1.	2.	3.	4.	5.

Feladat

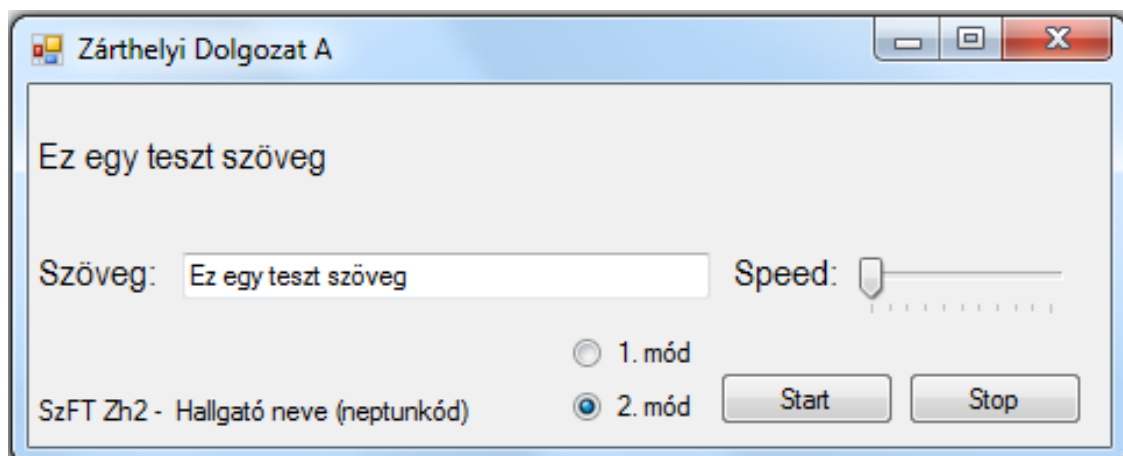
Írjon programot, amely egy Form konténer vezérlőn elhelyezett szöveget mozgat. Az Ön feladata egy Windows Forms Application alkalmazás elkészítése Visual Studio 2013 fejlesztő környezetben.

1. Alkalmazás fejlesztésének előkészítése

- Készítse el a program működéséhez szükséges beállításokat:
 - Készítsen egy új Windows Forms Application project-et;
 - A fejlesztői környezetet tegye alkalmassá a vezérlők elérhetőségére;
 - Dock-olja a Solution Explorer beúszó ablakot;
 - Kapcsolja be az Error List-et, a fordítási hibák könnyedebb megtalálása érdekében.

2. Grafikus felület elkészítése

- Készítse el az adatbázist kezelő Form-ot a képernyőtervnek megfelelően:



- A *Form* tartalmazzon egy címke vezérlőt a következő felirattal: „Szöveg”;
- A mozgatandó szöveg bevételéhez TextBox vezérlőt, használjon, ahol a maximálisan beírható karakterek száma 30 legyen.
- A *Form* Bal alsó sarkában helyezze el a nevét és neptun kódját.
- A mozgatási mód kiválasztásához használjon *ComboBox* vezérlőt (1. mód, 2. mód);
- Egy „Speed” feliratú Label vezérlő mellett helyezzen el egy *TrackBar* vezérlőt;
- Helyezzen a *Form*-ra két darab gombot, amelyek biztosítsák az animáció elindulását, illetve leállítását;
- Az animálandó szöveg-nek hagyjon elég helyet a *Form* vezérlőn.

1180-06			1181-06		2270-06			1188-06		1189-06				
1.	2.	3.	1.	2.	1.	2.	3.	1.	2.	1.	2.	3.	4.	5.

3. Alkalmazás funkcióinak elkészítése

- Készítse el az alkalmazás funkcióit:
 - A mozgatás sebességét egy *TrackBar*-ról lehessen szabályozni;
 - A szöveget egy *TextBox*-ban kérjük be a felhasználótól, amely maximum 30 karakter lehet;
 - Két módunk legyen a szöveg mozgatására. Az első módban a szöveg csak egy irányba „ússzon”, jobbra, majd álljon meg, második módban pedig oda-vissza „ússzon” megállás nélkül;
 - A *Form*-on továbbá szerepelnie kell még két gombnak, amelyek közül az egyik elindítja, a szövegmozgást a másik pedig leállítja azt;
 - A mozgatáshoz használjon *Timer*-t.

4. Alkalmazás tesztelése és dokumentálása

- Dokumentálja programot:
 - Helyezzen el megfelelő magyarázatot (kommentet) a funkciókhoz!
- Készítsen teszteseteket és ellenőrizze az alkalmazás helyes működését:
 - Egy szöveges állományba vázoljon fel teszteseteket!
 - Végezze el a tesztelést és a szöveges állományba dokumentálja a tesztek eredményét!