

8. Работа ПП-8. Взаимодействие объектов

Часто между объектами возникают сложные связи.

Рассмотрим пример с диалоговым окном. В окне есть список, поле и три кнопки, не считая кнопок «ОК» и «Отмена» (рисунок 1).

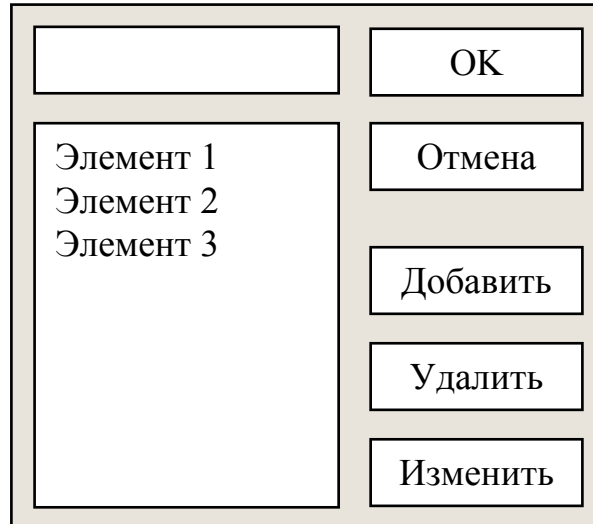


Рисунок 1

При выборе элемента списка элемент записывается в поле и становится доступной кнопка «Удалить». Если поле изменяется так, что не совпадает ни с одним из элементов списка, то кнопка «Удалить» становится недоступной, но становится доступной кнопка «Добавить», а если при этом выбран элемент списка, то становится доступной кнопка «Изменить».

Получается сложное взаимодействие между элементами окна, которое затрудняет построение таких окон, или подобных объектов.

Сейчас нужно реализовать схему диалога в виде класса окна `Dialog`, и классов элементов управления `TextBox`, `ListBox`, `Button`. Класс `Dialog` имеет методы для добавления элементов управления, размещением элементов пренебрегаем.

Класс `TextBox` имеет свойство `Text`, событие `Change`.

Класс `ListBox` имеет методы `AddItem(string)`, `RemoveItem(index)`, `Select(index)`, `Selected()`, `Get(index)`, событие `Change`.

Класс `Button` имеет свойство `Text`, и событие `Clicked`.

Программирование лучше выполнить на языке `C#`, поскольку события в нем реализуются проще, да и контейнерный класс `List` является готовым списком.