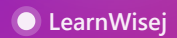


Controls mit dem Wisej-Designer platzieren

Bauen Sie eine Maske visuell im Designer auf – Controls platzieren, benennen und anordnen, bevor irgendein Verhalten hinzukommt.



Lernziel

Erstellen Sie mit dem Wisej.NET-Designer ein kleines Seitenlayout – Controls platzieren, benennen, in der Größe anpassen und ordnen –, bevor irgendein Verhalten hinzukommt.

1. Der Designer baut die Maske visuell auf

Im Wisej.NET-Designer bauen Sie eine Maske **visuell** auf, statt jedes UI-Control von Hand zu schreiben. Sie ziehen Controls aus der Toolbox auf eine **Page** oder ein **Window**, ordnen sie an und legen ihre Eigenschaften fest. Das Verhalten folgt später: Was bei einem Button-Klick passiert, schreiben Sie in die Code-Behind-Datei.



Kernidee

Entwerfen Sie zuerst das Layout. Controls ziehen, **Name** und **Text** festlegen, ausrichten – und das Verhalten erst verdrahten, wenn die Maske richtig aussieht.

2. Der Arbeitsablauf im Designer

Schritt	Was Sie tun	Warum das wichtig ist
1	Öffnen Sie die Page oder das Window in der Entwurfsansicht .	Sie sehen und bearbeiten die Oberfläche visuell.
2	Ziehen Sie Controls aus der Toolbox auf die Page.	So entstehen die UI-Objekte, mit denen der Benutzer arbeitet.
3	Legen Sie die Eigenschaften Name und Text fest.	Name wird im Code verwendet, Text sieht der Benutzer.
4	Passen Sie Größe und Ausrichtung der Controls an.	Ein sauberes Layout macht die App leichter bedienbar.
5	Speichern und lokal starten.	So prüfen Sie, dass die Page im Browser korrekt erscheint.

Während Sie Controls platzieren, schreibt der Designer das Layout in die Datei **.Designer.cs**, und zwar **automatisch** – diese Datei bearbeiten Sie nicht von Hand.

3. Gängige Controls zum Üben

Control	Verwendung	Beispielname
Label	Überschriften, Anweisungen oder Statustext	<code>lblStatus</code>
TextBox	Eingaben des Benutzers	<code>txtUserName</code>
Button	Eine Aktion beim Klicken ausführen	<code>btnStart</code>
Panel	Zusammengehörige Controls gruppieren	<code>pnlStatusArea</code>
ListBox	Eine einfache Liste von Meldungen anzeigen	<code>lstEventLog</code>
DataGridView	Datenzeilen anzeigen	<code>gridTickets</code>

4. Controls eindeutig benennen

Eindeutige Namen sind eine Frage der Entwicklerdisziplin. Lassen Sie Controls nicht bei `button1` , `label1` oder `textBox1` , sobald die Page echtes Verhalten bekommt – eindeutige Namen machen den Event-Code deutlich lesbarer.

Schwacher Name	Besserer Name	Begründung
<code>button1</code>	<code>btnStart</code>	Zeigt, dass es der Start-Button ist.
<code>label2</code>	<code>lblStatus</code>	Zeigt, dass es den aktuellen Status anzeigt.
<code>textBox1</code>	<code>txtSearch</code>	Zeigt, dass der Benutzer hier einen Suchbegriff eingibt.
<code>listBox1</code>	<code>lstEventLog</code>	Zeigt, dass es Event-Meldungen sammelt.

5. Kleine Übung – ein Dashboard-Layout

Genau diese Maske bauen Sie im Lab. Stellen Sie sich die Bausteine vorerst nur vor:

- Ein großes Titel-Label: **System Dashboard**.
- Ein Status-Label, das mit **Status: Idle** beginnt.
- Drei Service-Labels: **Server**, **Database** und **API Service**.
- Vier Buttons: **Start**, **Stop**, **Reset** und **Refresh**.
- Ein Label **Event Log** und einen ListBox- bzw. TextBox-Bereich für Meldungen.

Vorgeschlagene Control-Namen

```
lblTitle           // System Dashboard
lblStatus          // Status: Idle
lblServerStatus    // Server: Offline
lblDatabaseStatus  // Database: Offline
lblApiStatus       // API Service: Offline
btnStart, btnStop, btnReset, btnRefresh
lstEventLog        // Event Log messages
```



Abschlusskontrolle

Sie sollten eine Page im Designer öffnen, ein Label, eine TextBox/ListBox, einen Button und ein Panel platzieren, sie eindeutig umbenennen und sichtbare Eigenschaften wie `Text`, `BackColor`, `Font` oder `Size` ändern können.