**Sieciowe aplikacje multimedialne**

**Lab1**

**Paweł Fiderek**

Zadanie 1.

Napisać aplikację w języku C# w środowisku Microsoft Visual Studio. Aplikacja ma wykorzystywać Windows Forms. W skład formatki głównej wchodzić ma kontrolka typu pictureBox, oraz 2 przyciski typu Button. Przy starcie aplikacji tworzone są 2 bitmapy, jedna pusta o wymiarach 300x300, druga ma być utworzona z dowolnego obrazu zapisanego na dysku twardym komputera. Po wciśnięciu przycisku nr 1 w polu pictureBox zostaje wyświetlony obraz wczytany z dysku, kontrolka pictureBox musi automatycznie dopasować swoje rozmiary do wyświetlanej bitmapy. Po wciśnięciu przycisku drugiego zostają rozlosowane wartości kolorów dla każdego piksela w stworzonej uprzednio pustej bitmapy a następnie mapa ta jest wyświetlana w odpowiednio sformatowanej kontrolce pictureBox.

Zadanie 2.

Zmodyfikować aplikację z zadania 1, dodać 2 pola textBox oraz dodatkowy przycisk Button. Po naciśnięciu przycisku aplikacja wczytuje wartości wpisane w pola TextBox i traktuje je jako wysokość i szerokość dla nowej bitmapy. Nowa bitmapa ma przechowywać część aktualnie wyświetlanego obrazu (metoda Clone), zabronione jest kopiowanie kolejnych pikseli. Dodatkowo aplikacja musi sprawdzać czy podane wartości TextBox-ów są mniejsze dla odpowiednich parametrów wyświetlanego obrazu (try/Catch, zabronione używanie if w tym celu), a w razie jakichkolwiek błędów mają być one ustawione na wartości 10 i wpisane do textBox-ów.

POWODZENIA!