

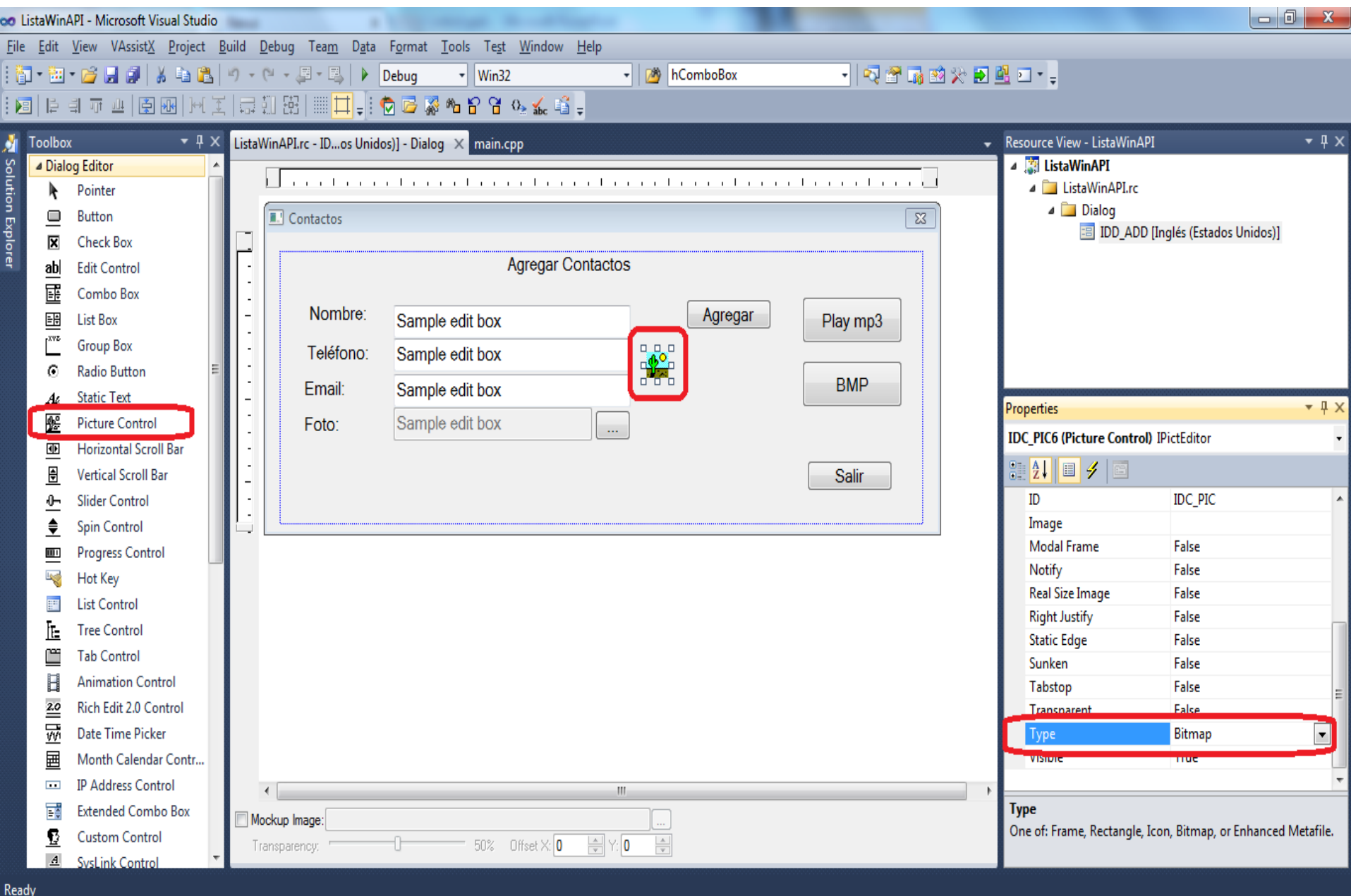
Win32 API (Application Programming Interface).

Programación 2

MGTI Alejandro Villarreal Mojica

Picture Control

- El control **Picture Control**, es un tipo de objeto static de WinAPI, que es útil para mostrar imágenes.
- Al elegir del ToolBox, el objeto Picture Control y al ponerlo en un DialogBox, es necesario cambiar la propiedad **Type** a **Bitmap**, como se muestra en la siguiente pantalla



Picture Control

Definir objetos del tipo: **HBITMAP**

El código que se debe desarrollar es el siguiente:

```
static HBITMAP bmp1, bmp2;
```

```
//Al objeto bmp1, se le asigna sin imagen:
```

```
bmp1 = (HBITMAP)SendDlgItemMessage(hDlg, IDC_PIC,  
STM_GETIMAGE, IMAGE_BITMAP, 0);
```

```
//Al objeto bmp2, se le asigna una imagen local:
```

```
bmp2 = (HBITMAP)LoadImage(NULL, "d:\\imagen.bmp",  
IMAGE_BITMAP, 120, 150, LR_LOADFROMFILE);
```

Picture Control

```
bmp2 = (HBITMAP)LoadImage(NULL, "d:\\imagen.bmp",  
IMAGE_BITMAP, 120, 150, LR_LOADFROMFILE);
```

- ❑ En el segundo parámetro va la ruta y nombre del archivo de la imagen.
- ❑ En el tercer parámetro, va el tipo de imagen.
- ❑ En el cuarto y quinto parámetro, va el tamaño en pixeles que se le asignará a la imagen en el diálogo, ajustándola.
- ❑ Si en el cuarto y quinto parámetro se pone, ceros, la imagen se mostrará en su tamaño original.

Picture Control - **STM_SETIMAGE**

Para mostrar la imagen, se manda el mensaje correspondiente:

```
SendDlgItemMessage(  
    hDlg,  
    IDC_PIC,  
    STM_SETIMAGE,  
    IMAGE_BITMAP,  
    (LPARAM)bmp2);
```