

برمجة مرئية C#

المحاضرة السادسة

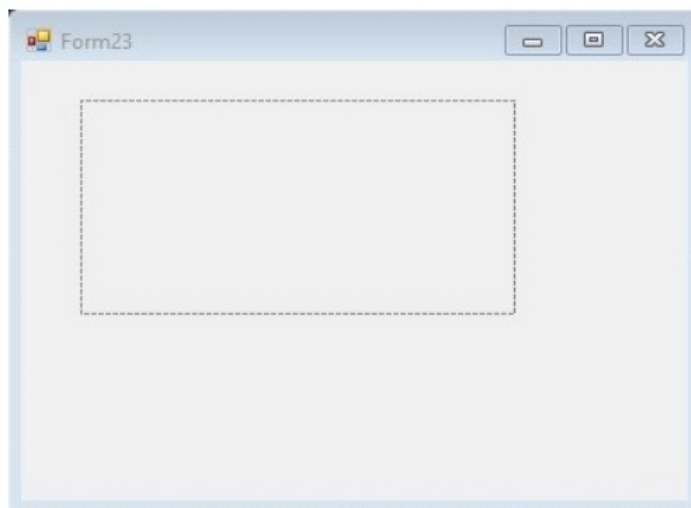
علوم حاسوب وتقنية المعلومات - مستوى ثالث - ترم اول

أ/ نجم الدين الدغار najmuddin.developer@gmail.com

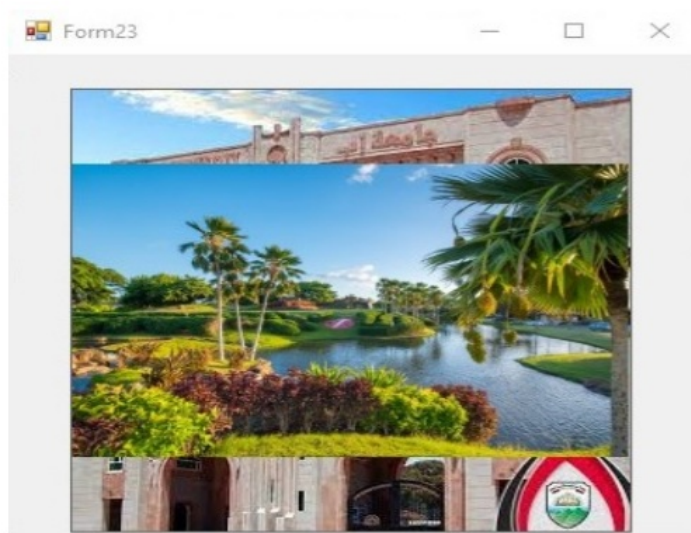
النموذج الأول

قم بسحب أداة PictureBox وعندما يتنفذ النموذج يجب ان يكون على هذه الالة صورة بحيث يكون لديها طول وعرض معين وتحتوي على اطار (بوردر) , وتحتوي بالخلفية صورة وللون معين ويجب ان يكون حجم الصورة بحجم الأداة , و عند التاشير بالماوس على الأداة يظهر أي تلميح للمستخدم.

قبل التنفيذ



بعد التنفيذ



الكود

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Windows.Forms;
namespace shuma_lct2
{
    public partial class Form22 : Form
    {
        public Form22()
    }
}
```

```

{
    InitializeComponent();
}
private void Form23_Load(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox1.Width = pictureBox1.Height = 300;
    pictureBox1.SizeMode = PictureBoxSizeMode.Zoom;
    pictureBox1.BackColor = Color.Red;
    pictureBox1.BorderStyle = BorderStyle.FixedSingle;
    pictureBox1.Image = Image.FromFile(@"C:\Users\Administrator\Desktop\image1.jpeg");
    pictureBox1.BackgroundImage = Image.FromFile(@"ibb.jfif");
    toolTip1.SetToolTip(pictureBox1, " pictureBox اداة");
    this.AutoSize = true;
}
}
}

```

النموذج الثاني

يسمح للمستخدم بإدخال مسار الصور عن طريق صندوق الإدخال وعن الضغط على زر عرض الصورة على أداة pictureBox

قبل الضغط على زر عرض



بعد الضغط على زر عرض



الكود

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Windows.Forms;
namespace shuma_lct2
{
    public partial class Form23 : Form
    {
        public Form23()
        {
            InitializeComponent();
        }
        زر عرض //
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            pictureBox1.Image = Image.FromFile(@textBox1.Text.Trim());
            //الاب بت كلاس طريق عن عرضها //
            //String filename = textBox1.Text.Trim();
            //Bitmap mybitmap = new Bitmap(filename);
            //pictureBox1.Image = mybitmap;
        }
        private void Form23_Load(object sender, EventArgs e)
        {
            pictureBox1.BorderStyle = BorderStyle.FixedSingle;
            pictureBox1.SizeMode = PictureBoxSizeMode.Zoom;
        }
    }
}
```

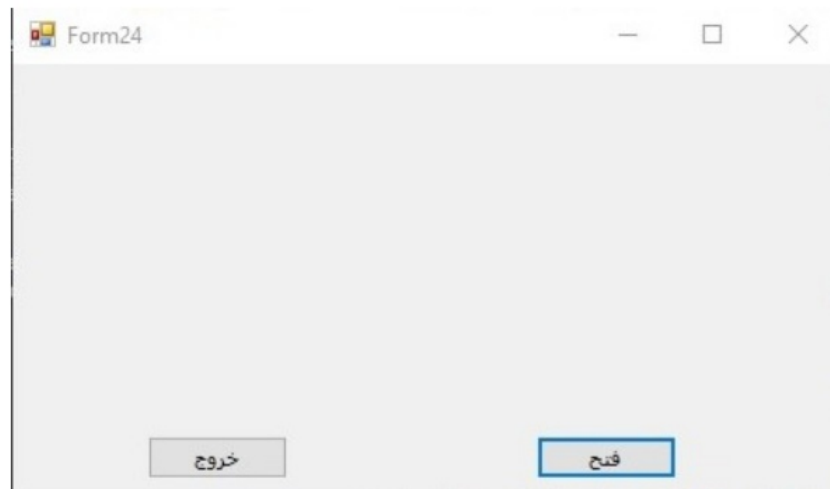
النموذج الثالث

يسمح للمستخدم باختيار صور من الجهاز، عند الضغط على زر فتح يتم فتح نافذه للمستخدم باستخدام أداة

OpenFileDialog

لاختيار صور وعند اختيار الصور يتم عرضها على أداة PictureBox

قبل الضغط على زر فتح



بعد الضغط على زر فتح واختيار الصورة



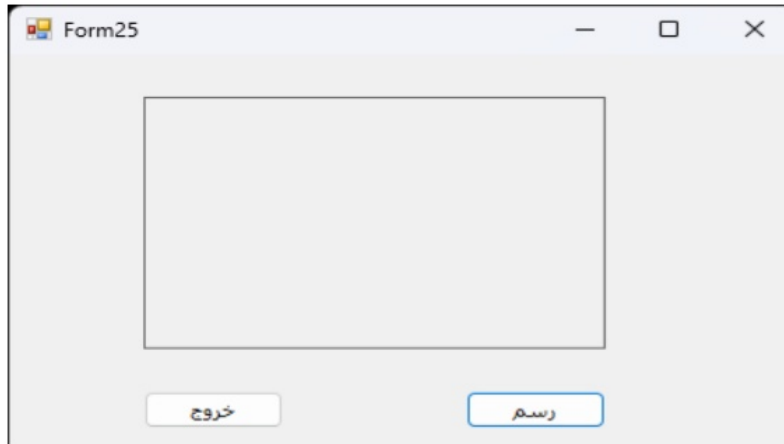
الكود

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Windows.Forms;
namespace shuma_lct2
{
    public partial class Form24 : Form
    {
        public Form24()
        {
            InitializeComponent();
        }
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            pictureBox1.SizeMode = PictureBoxSizeMode.StretchImage;
            openFileDialog1.Filter = "Image Files|.jpg;*.jpeg;*.png;*.bmp;*.gif|All Files|*.*";
            if (openFileDialog1.ShowDialog() == DialogResult.OK)
            {
                // pictureBox1.Image = Image.FromFile(openFileDialog1.FileName);
                // ملاحظة: بيت كلاس طريق عن عرضها
                String filename = openFileDialog1.FileName;
                Bitmap mybitmap = new Bitmap(filename);
                pictureBox1.Image = mybitmap;
            }
        }
        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            Close();
            // this.Close();
        }
    }
}
```

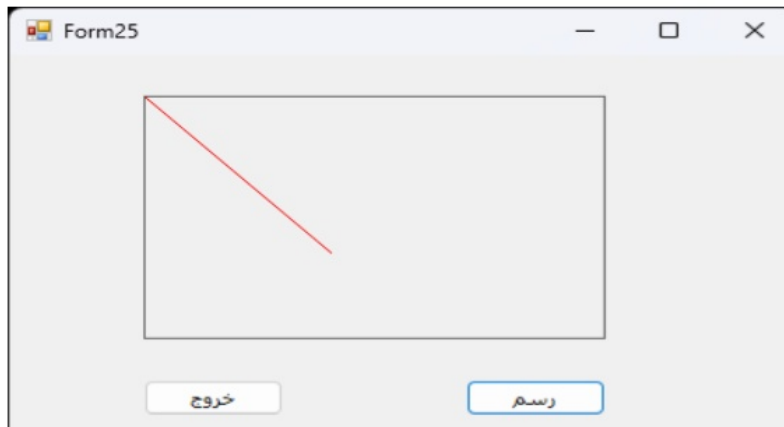
النموذج الرابع

يمكن المستخدم من رسم خط مستقيم على أداة PictureBox باستخدام كلاس Bitmap

قبل الضغط على زر رسم



بعد الضغط على زر رسم



الكود

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace shuma_lct2
{
    public partial class Form25 : Form
    {
        public Form25()
```

```

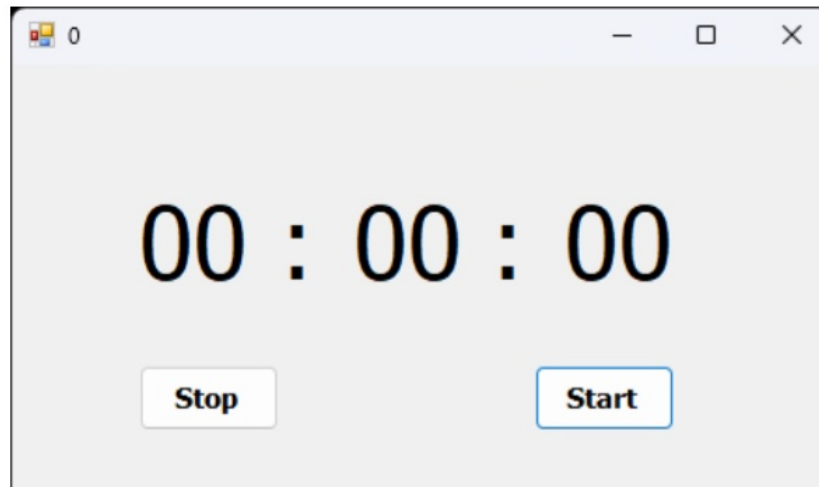
{
    InitializeComponent();
}
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Bitmap mybitmap = new Bitmap(pictureBox1.Width, pictureBox1.Height);
    int x, y;
    for (x = 0; x < 100; x++)
    {
        y = x;
        mybitmap.SetPixel(x, y, Color.Red);
        // mybitmap.SetPixel(x, 10, Color.Red);
        // mybitmap.SetPixel(10, x, Color.Red);
    }
    pictureBox1.Image = mybitmap;
}

private void Form25_Load(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox1.BorderStyle = BorderStyle.FixedSingle;
}
}

```

النموذج الخامس

مؤقت باستخدام أداة Timer - سؤال في احد النماذج .



الكود

```

using System;
using System.Windows.Forms;
namespace shuma_lct2
{
    public partial class Form7 : Form
    {
        public Form7()
        {
            InitializeComponent();
        }
        //start زر
        private void Button1_Click(object sender, EventArgs e)

```

```

{
    timer1.Interval = 1000;
    timer1.Start();
    // timer1.Enabled = true;
}
//stop زر
private void Button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    timer1.Stop();
}
int s = -1, m = 0, h = 0, y = 0;
private void Timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    s++;
    if (s > 9)
        label1.Text = s.ToString();
    else
        label1.Text = "0" + s.ToString();

    if (s >= 59)
    {
        s = 0;
        timer1.Interval = 10; //كذا بمقدار السرعة تزداد المنطقه دخوله عند
        m++;
        if (m > 9)
            label2.Text = m.ToString();
        else
            label2.Text = "0" + m.ToString();
    }

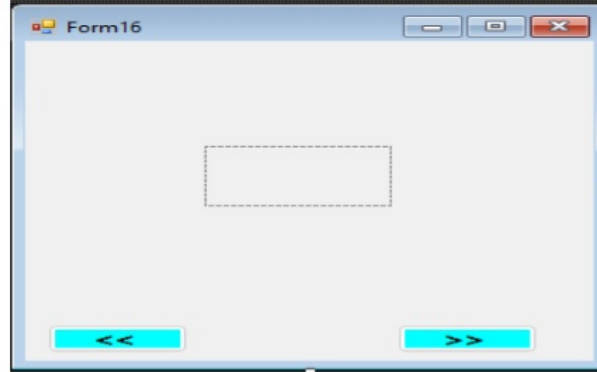
    if (m >= 59)
    {
        m = 0;
        h++;
        // timer1.Interval = 200;
        if (h > 9)
            label3.Text = h.ToString();
        else
            label3.Text = "0" + h.ToString();
    }
}
}
}

```

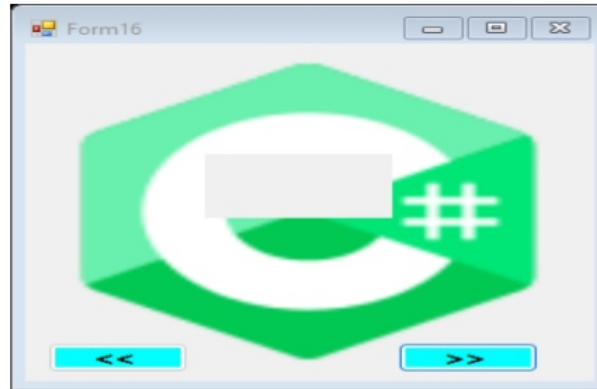

النموذج السادس

يقوم بعرض صور مختلفة يتم عرضها عن طريق الازرار

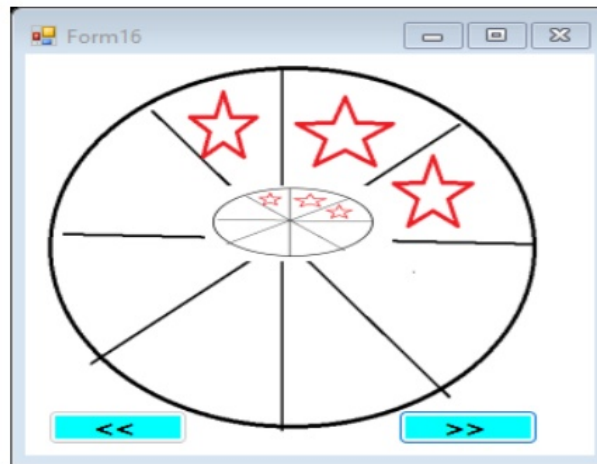
قبل التنفيذ



بعد التنفيذ



بعد التعامل مع الازرار



الكود

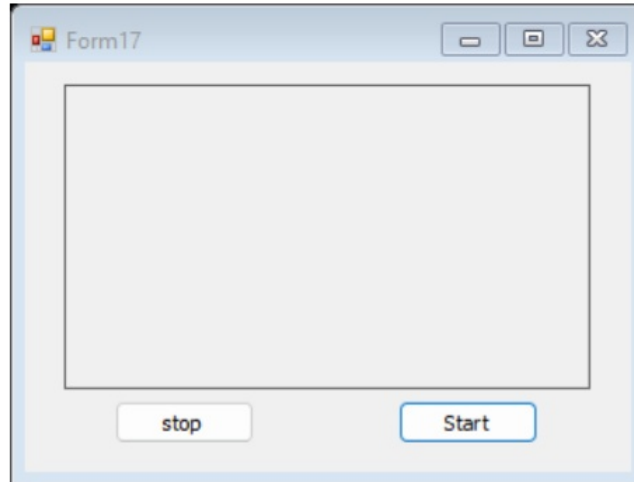
```
using System;
using System.Drawing;
using System.Windows.Forms;
namespace shuma_lct2
{
    public partial class Form16 : Form
    {
        public Form16()
        {
            InitializeComponent();
        }
        private void Form16_Load(object sender, EventArgs e)
        {
            BackgroundImage = Image.FromFile("c#.png");
            BackgroundImageLayout = ImageLayout.Stretch;
            pictureBox1.SizeMode = PictureBoxSizeMode.StretchImage;
        }

        int i = 0;
        private void Button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            i++;
            if (i <= 9)
            {
                pictureBox1.Image = Image.FromFile(i.ToString() + ".png");
                BackgroundImage = Image.FromFile(i.ToString() + ".png");
            }
            else
            {
                i = 0;
            }
        }
        private void Button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            i--;
            if (i <= 0)
            {
                i = 9;
            }
            pictureBox1.Image = Image.FromFile(i.ToString() + ".png");
            BackgroundImage = Image.FromFile(i.ToString() + ".png");
        }
    }
}
```

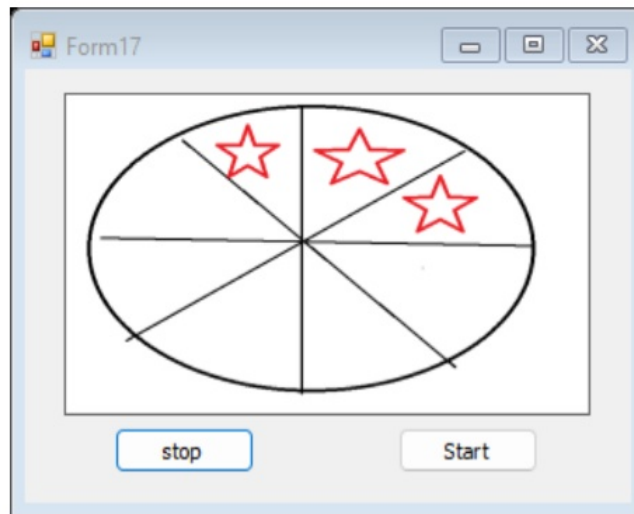
النموذج السابع

يقوم بعرض صور مختلف تلقائيا بعد الضغط على زر Start ويتوقف عند الضغط على زر توقف

قبل الضغط على زر ستارت



بعد الضغط على زر ستارت



الكود

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Windows.Forms;
namespace shuma_lct2
{
    public partial class Form17 : Form
    {
        public Form17()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void Form17_Load(object sender, EventArgs e)
```

```
{
    pictureBox1.SizeMode = PictureBoxSizeMode.StretchImage;
    pictureBox1.BorderStyle = BorderStyle.FixedSingle;
    //timer1.Interval=1000;
    //timer1.Start();//timer1.Enabled = true;
}
int i = 0;
private void Timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    i++;
    if (i <=9)
    {
        pictureBox1.Image = Image.FromFile(i.ToString() + ".png");
    }
    else
        i = 0;
}
//start زر
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    timer1.Interval=1000;
    timer1.Start();//timer1.Enabled = true;
}
//stop زر
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    timer1.Stop();
}
}
```