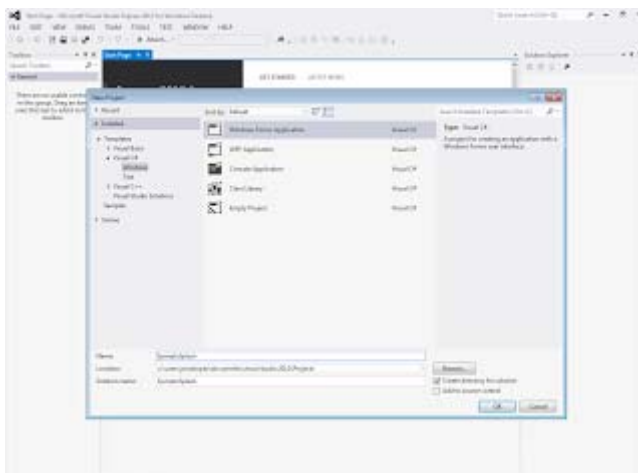


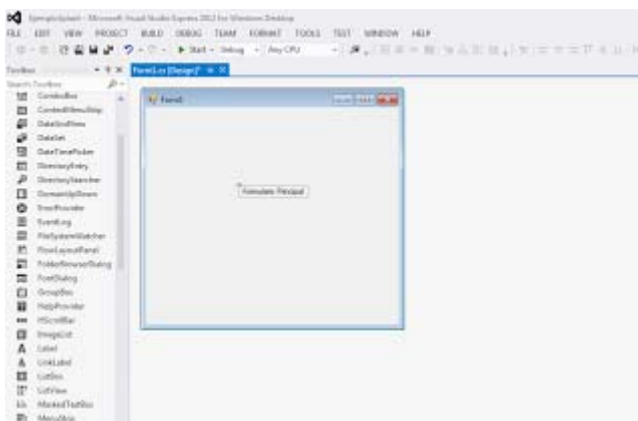
How to... Como crear una pantalla de carga de nuestro proyecto en .NET, SplashScreen

Continuamos con .NET en el blog, recuerda que puedes ver una lista completa de las entradas relacionadas con .NET [aquí](#).

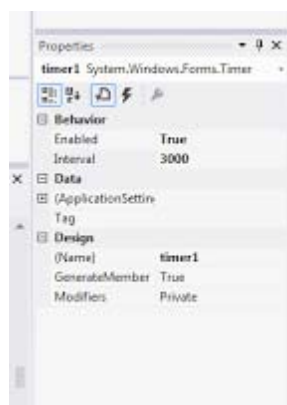
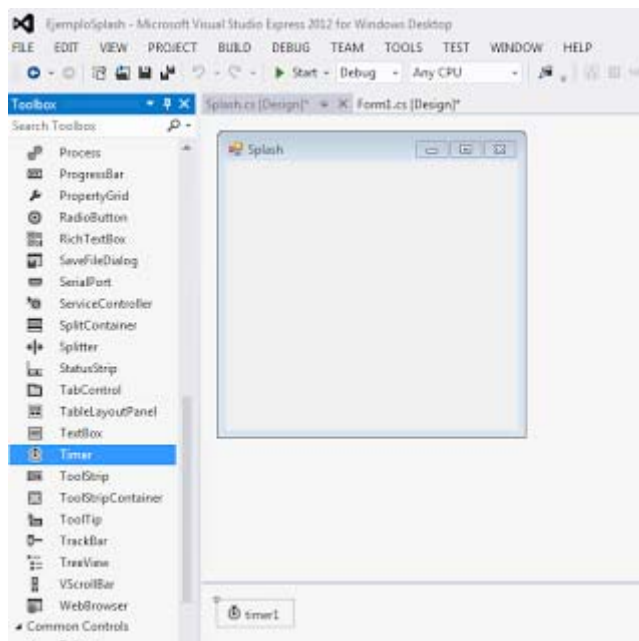
En este post vamos a crear una pantalla de inicio de nuestra aplicación que vamos a mostrar antes de que arranque nuestro proyecto. Esto servirá para mostrar un mensaje mientras se abre nuestra aplicación y así darle una apariencia profesional a nuestro desarrollo. Para ello lo primero que vamos a hacer es crearnos un nuevo proyecto, en mi caso lo llamaré EjemploSplash.



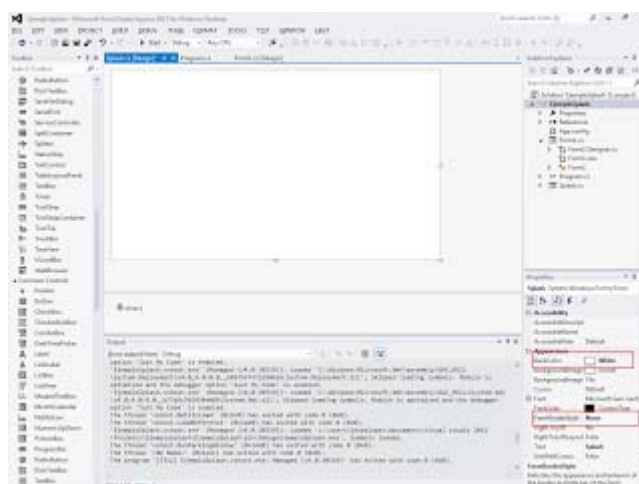
En el Form principal del proyecto he puesto un label con el texto Formulario Principal para que quede identificado solamente.



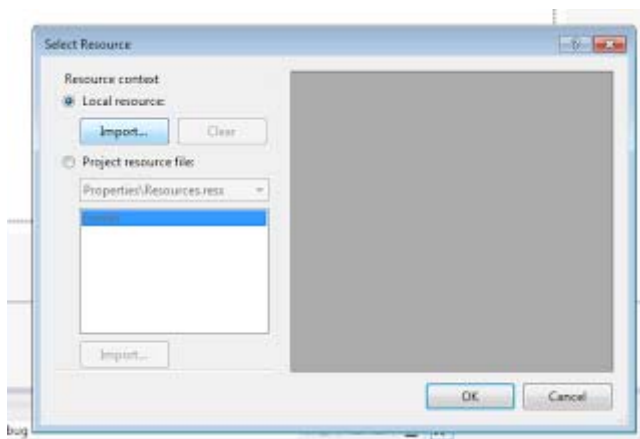
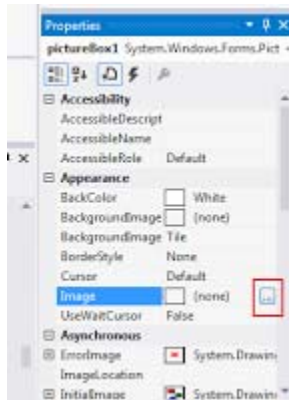
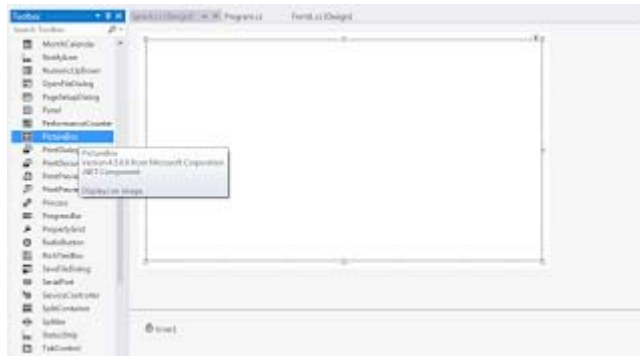
Entonces vamos a añadir un nuevo formulario a nuestro proyecto donde vamos a configurar la pantalla inicial. Para ello botón derecho encima del nombre del proyecto y seleccionamos añadir nuevo formulario. Llamaremos al formulario Splash.



Ahora vamos a configurar el Form para que muestre la imagen que deseamos. Para ello vamos a poner el fondo en blanco y quitamos el borde.



Vamos a insertar entonces un PictureBox del tamaño ajustado al Form y le especificamos la imagen que queremos cargar.



Así es como finalmente ha quedado mi Form. Además le he especificado en la propiedad StartPosition que sea del tipo CenterScreen para que aparezca en el centro de la pantalla.



Ahora vamos a completar la funcionalidad. Lo primero en el Timer vamos a gestionar su evento de que se cumpla el tiempo especificado. Cuando se cumplen los 3 seg. saltará el evento. Entonces vamos a parar el timer, cargar el formulario principal y mostrarlo, para a continuación ocultar el formulario con la pantalla "splash". El código que necesitamos para ello es el siguiente:

```
private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    timer1.Stop();
    frmPrincipal frmPrincipal = new frmPrincipal();
    frmPrincipal.Show();
    this.Hide();
}
```

También es necesario en el evento "Shown" del formulario splash incluir el código para que comiece a contar el temporizador, una vez que se muestre la pantalla "Splash":

```
private void frmSplashInicio_Shown(object sender, EventArgs e) {
    timer1.Start();
}
```

Ahora solamente nos queda en el program.cs especificar que en vez de cargar el formulario por defecto se nos cargue el que nos hemos creado de nombre Splash. Para ello necesitamos cambiar el Main por lo siguiente:

```
static void Main()
{
    Application.EnableVisualStyles();
    Application.SetCompatibleTextRenderingDefault(false);
    Application.Run(new frmSplashInicio());
}
```

Todo estaría ya OK aparentemente, salvo que ahora, una vez iniciada la aplicación cuando ya ha desaparecido la pantalla "splash", si pulsamos en la cruz de cerrar el formulario principal, en realidad no se finaliza la ejecución de toda la aplicación, ya que el formulario "splash" sigue funcionando de manera oculta (recordad que lo dejamos ahí con el Hide()).

Para evitar esto, hay que redefinir el evento "From_Closed()" del formulario principal, de manera que finalice tb la aplicación. El código sería así:

```
private void frmPrincipal_FormClosed(object sender, FormClosedEventArgs e) {  
    Application.Exit();  
}
```

Si ejecutamos entonces nuestra aplicación, veremos como se nos carga la imagen en el centro de la pantalla y luego vamos a nuestro Form principal. Será algo así, como hemos dicho, primero cargamos el Splash y luego el Form.

