**BitmapImage Memory leak**

Pri hledani proc lupa neuvolnuje pamet jsem prisel na to ze to vlastne vubec nedela lupa. Stacilo totiz menit zobrazovane bitmapy a pamet rostla I bez lupy.

Nepomohlo ani vytvorit a zlikvidovat viewModel pro kazdy obrazek zvlast. Resenim byl jiny zpusob tvorby bitmapy.

**Puvodni :**

var image = new BitmapImage(new Uri(name)); // alokovalo pamet a nepustili ji ani po zkonceni zobrazovani obrazku

**Novy zpusob - pamet neroste donekonecna**

private BitmapImage CreateBitmap(string name)

{

var bitmap = new BitmapImage();

var stream = File.OpenRead(name);

bitmap.BeginInit();

bitmap.CacheOption = BitmapCacheOption.OnLoad;

bitmap.StreamSource = stream;

bitmap.EndInit();

stream.Close();

stream.Dispose();

return bitmap;

}

private void ChangeImages()

{

foreach (var bitmapImage in Images)

{

Model = new ViewWithMagnifierViewModel(bitmapImage);

Thread.Sleep(200);

}

Images.Clear(); **// vymazani kolekce obrazku da garbageCollectoru moznost uvolnit pamet**

GC.Collect(); // **garbageCollector muze pamet uvolnit**

GC.WaitForPendingFinalizers();

}

**Reseni Petr Mitrofan:**

var image = new BitmapImage(new Uri(name));

**image.Freeze(); // funguje jeste lip a je to mene pismenek. Neni potreba uzavirat stream.**