

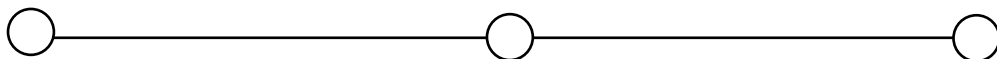
# 1 D4 - TEKKOM B

## PROGRESS GUI

#1

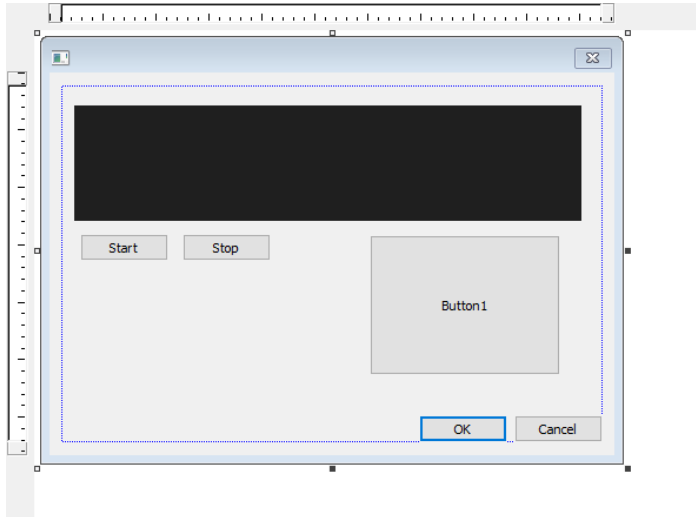


Nama : Septian Bagus Jumanoro  
Kelas : 1 – D4 Teknik Komputer B  
NRP : 3221600039  
Dosen : Dr Bima Sena Bayu Dewantara S.ST, MT.  
Mata Kuliah : Praktikum Pemrograman Dasar  
Hari,Tgl. Praktikum : Jumat, 20 Mei 2022

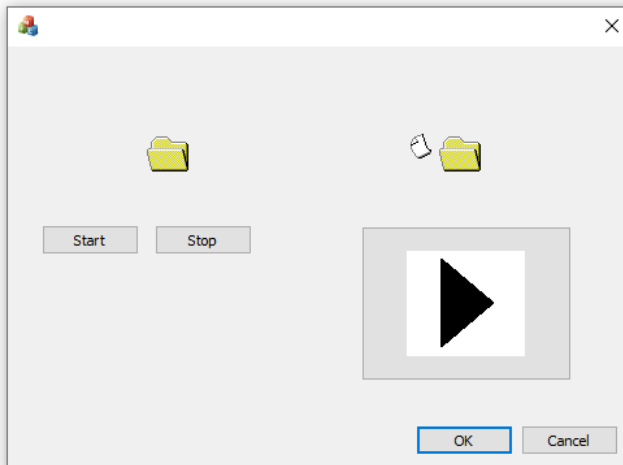


## A. Mencoba Animation Control

Tampilan Dialog Box Sebelum di Run. Animasi akan ditampilkan pada area yang berwarna hitam.



Tampilan dialog box setelah di run. Dapat kita lihat animasi kita sudah muncul yaitu animasi copyfile seperti pada windows XP. Kita bisa memasukkan file yang lain, asalkan format file nya adalah .AVI .

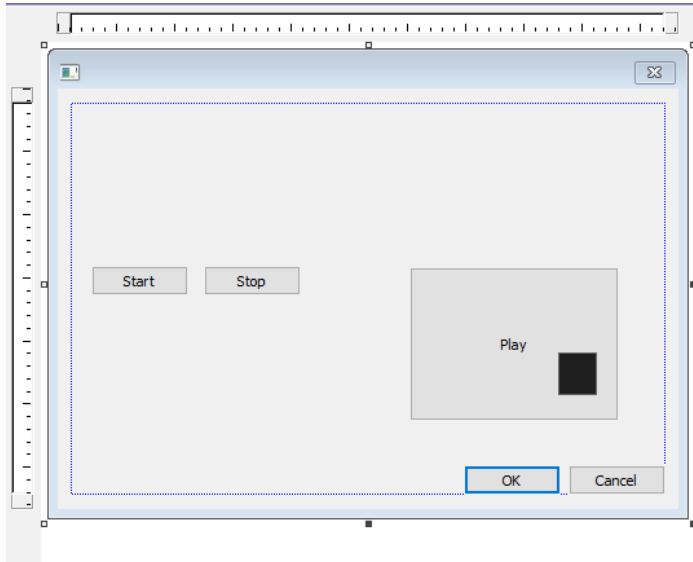


Pada anak class OnInitDialog(), kita perlu menambahkan perintah untuk membuka file .AVI yang akan ditampilkan pada dialog box.

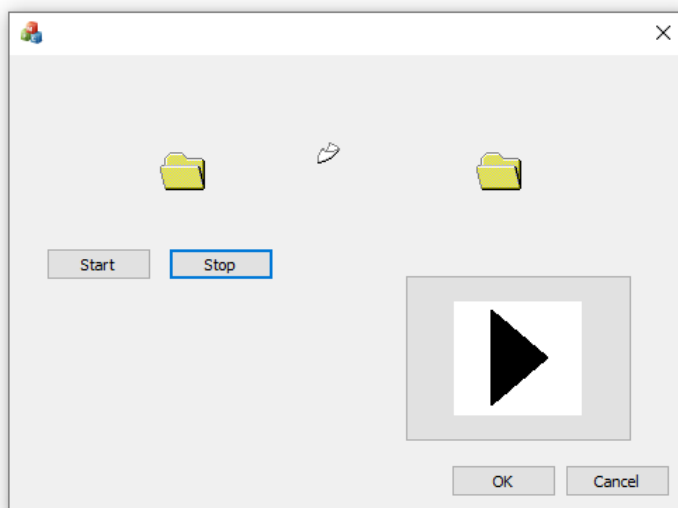
```
// TODO: Add extra initialization here  
m_animationCtrl.Open(L"res\\filecopy.avi");
```

## B. Mencoba Button dengan perintah

Kita akan menambahkan 2 button pada dialog box. Button bisa diambil dari toolbox. Ubah text pada button dan ubah juga id nya sesuai dengan fungsi dari button nya. Nantinya button stop akan memberhentikan jalannya animasi copy file di atas nya. Sedangkan tombol start untuk melanjutkan Kembali animasinya. Berikut ini tampilan dialog box sebelum dijalankan



Tampilan dialog box saat program di jalankan.



Agar saat ditekan, tombol menjalankan perintah tertentu, kita perlu menulis kodenya. Untuk itu, tinggal klik 2 kali tombol, otomatis akan ditunjukkan dimana kita menuliskan perintah saat tombol ditekan.

Perintah pada tombol start :

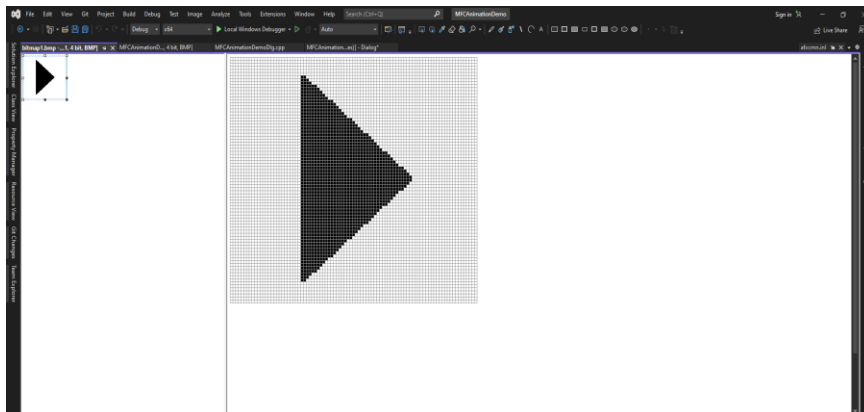
```
void CMFCAnimationDemoDlg::OnBnClickedButtonstart()
{
    // TODO: Add your control notification handler code here
    m_animationCtrl.Open(L"res\\filecopy.avi");
}
```

Perintah pada tombol Stop :

```
void CMFCAnimationDemoDlg::OnBnClickedButtonstart()
{
    // TODO: Add your control notification handler code here
    m_animationCtrl.Stop();
}
```

### C. Mencoba membuat bitmap sebagai button

Pertama kita akan membuat add new resource bit map. Kita akan ditampilkan pada halaman menggambar. Di halaman ini kita bisa menggambar bitmap kita. Berikut tampilan bitmap yang sudah kita gambar.



Pada anak class OnInitDialog() kita perlu menambahkan beberapa baris perintah untuk membuka bitmap dan menampilkan pada dialog box.

```
//Bitmap
m_bitmapstart.LoadBitmap(IDB_BITMAP_START);
HBITMAP hBitmap = (HBITMAP)m_bitmapstart.GetSafeHandle();
m_buttonStart.SetBitmap(hBitmap);
```

Selain itu kita juga perlu menambahkan variable pada header file kelas induk OnInitDialog().

```
CBitmap m_bitmapstart;  
Button m_buttonStart;
```

Untuk menambahkan perintah saat tombol dari bitmap di tekan, kita bisa mengikuti langkah – langkah pada saat percobaan membuat button dengan perintah. Saat tombol bitmap ditekan, animasi pada dialog box akan berhenti. Untuk kode dan dialog box saat di jalankan bisa dilihat dibawah ini.

```
void CMFCAnimationDemoDlg::OnBnClickedButtonplay()  
{  
    // TODO: Add your control notification handler code here  
    m_animationCtrl.Stop();  
}
```

Tampilan output program

