



Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de **TÉCNICO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS** **INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO**

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Criando a tela de Splash

A tela de Splash serve para avisar ao usuário que existe algum processo em execução antes de disponibilizar o sistema para o uso.

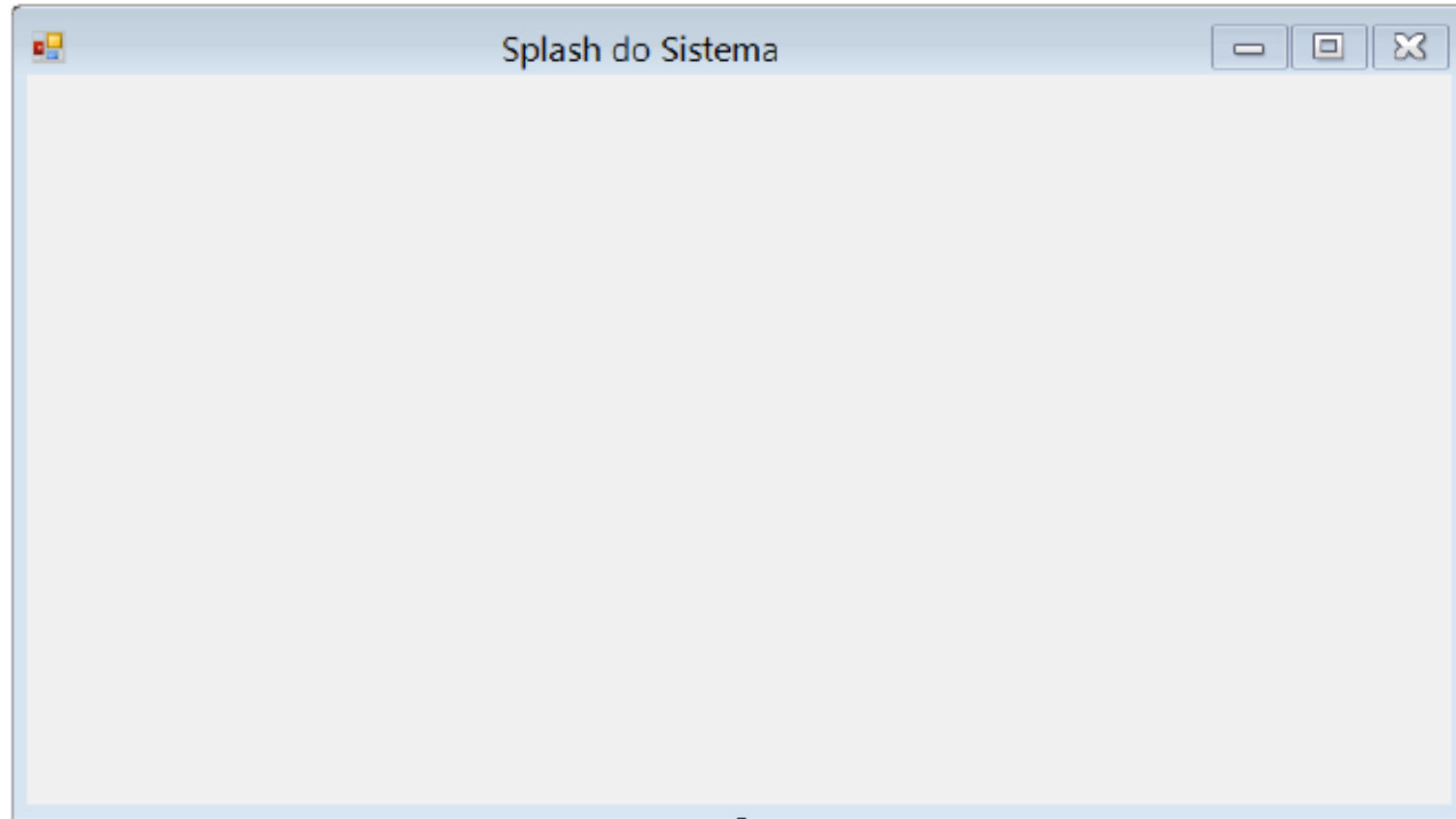
Podemos trabalhar de três formas:

1. Utilizando somente imagem (BackgroundImage), propriedade do formulário.
2. Utilizando somente barra de progressão (ProgressBar)
3. Utilizando imagem (BackgroundImage) e barra de progressão (ProgressBar)

Devemos inserir ao projeto o componente Timer, que será responsável pelo tempo de espera do antes de carregar a tela do login.

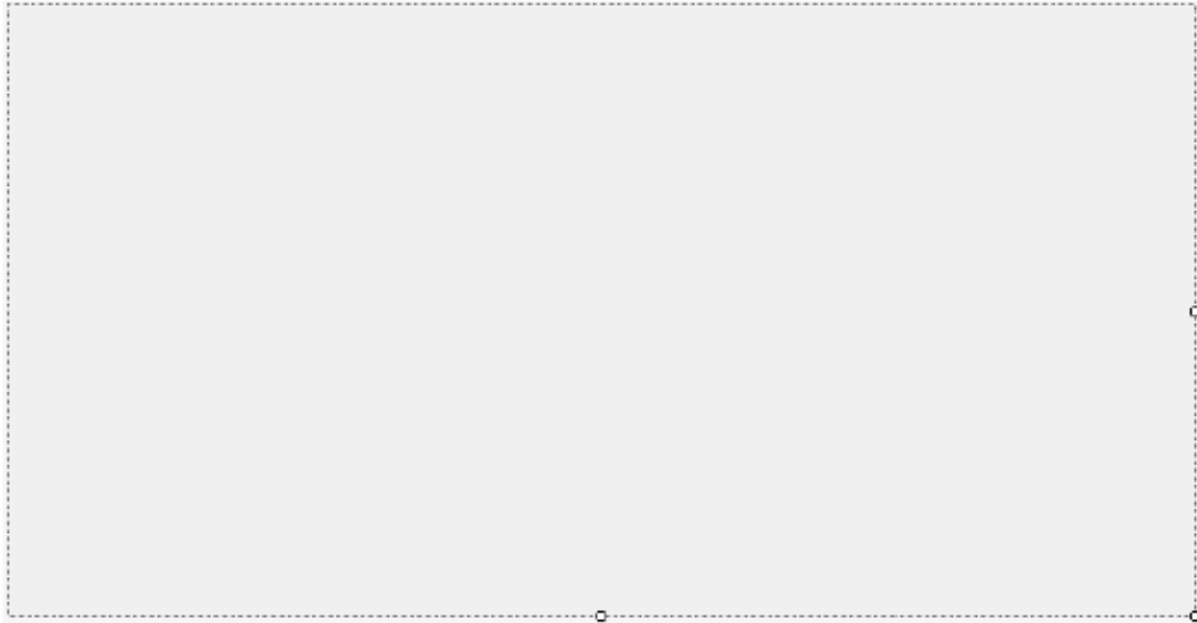
Exemplo da tela de Splash

1. Utilizando somente imagem (BackgroundImage), propriedade do formulário.



Exemplo da tela de Splash

1. Utilizando somente imagem (BackgroundImage), propriedade do formulário.



Foi alterada propriedade **FormBorderStyle** do formulário para **None**, ou seja, sem bordas.

Exemplo da tela de Splash

Inserir uma imagem no fundo do formulário, através da propriedade `BackgroundImage`.



Exemplo da tela de Splash

Como estamos trabalhando com imagem, vamos colocar o efeito de opacidade, ou seja, a imagem vai aparecendo de acordo com o tempo que foi definido.

A propriedade que controla a opacidade é a **Opacity**. Esta propriedade está disponível somente para os formulários, o componente **PictureBox** não possui este efeito.

A propriedade **Opacity** varia entre **0** e **1**.

No evento **Load** do formulário, vamos definir a opacidade igual a **0 (ZERO)**, ou seja, a imagem ficará invisível como mostra a figura abaixo:

```
private void frmSplash_Load(object sender, EventArgs e)
{
    this.Opacity = 0;
}
```

Exemplo da tela de Splash

Em seguida vamos programar o Timer para controlar o opacidade do formulário, como mostra a figura abaixo:

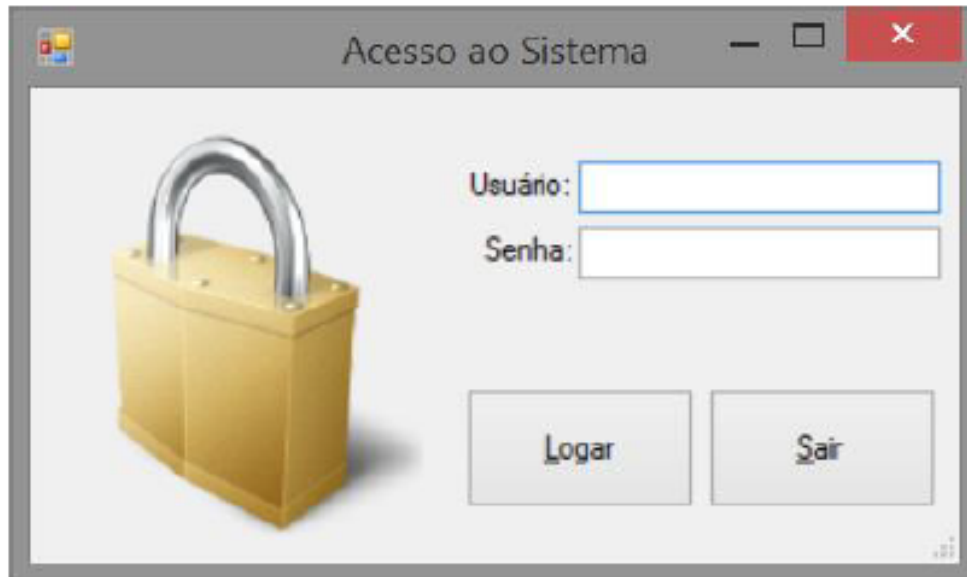
```
private void tmrTempo_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    if (this.Opacity < 1)
    {
        this.Opacity += 0.10;
    }
    else
    {
        tmrTempo.Enabled = false;
        this.Hide();
        frmLogin objTela = new frmLogin();
        objTela.ShowDialog();
    }
}
```

Enquanto a opacidade for menor que 1, ele incrementará de 0.10 em 0.10, até atingir o valor máximo de 1.

Quando a opacidade atingir o valor de 1, desativa o timer, oculta a tela de Splash e carrega o formulário do Login.

Exemplo da tela de Splash

Após a propriedade **Opacity** atingir o valor de 1, então carregaremos o formulário do Login, como mostra a figura abaixo:



```
else
{
    tmrTempo.Enabled = false;
    this.Hide();
    frmLogin objTela = new frmLogin();
    objTela.ShowDialog();
}
```