

Ustawianie ikony (sheadovas/poradniki/goto/ustawianie-ikony/)

Sie 20, 2014 / goto (sheadovas/category/poradniki/goto/)

Temat na poradnik może wydawać się absurdalnie śmieszny i conajmniej dziwny, ale w przypadku gdy pracujemy wyłącznie na jakimś IDE np. Visualu, a nie na narzędziu do tworzeniu programów/gier (Qt Creator, Unity) to ustawienie ikony do naszego projektu może nam przysporzyć problemów chociaż w rzeczywistości takie nie jest.

Założmy, że posiadamy jakiś kod gry i chcemy dodać jakąś ikonę (np. taką (<http://game-icons.net/lorc/originals/microscope-lens.html>)) bo chcemy aby nasza gra wyglądała profesjonalnie więc nie może mieć standardowej ikony. Najwygodniejszym rozwiązaniem jest dodanie jej przez plik zasobu. Te pliki mają rozszerzenie **.rc** i to są zwykłe pliki txt tylko ze zmienionym rozszerzeniem. W przypadku Visual'a dodajemy je przez: **Nazwa_projektu -> Add... -> Existing Item... ->nazwa_pliku_rc**. Taki plik wygląda w następujący sposób:

```
AAA ICON microscope\lens.ico
```

Czyli kolejno: ID naszego zasobu, TYP zasobu (ikona) oraz względna ścieżka do ikony. Ikona musi mieć rozszerzenie **.ico**.

Jak pewnie zauważysz to teraz ikona jest na pulpicie, ale nie na pasku tytułowym aplikacji, zadań, itd (przynajmniej tak jest w przypadku stworzenia okna w SFML). Jeżeli zależy nam na tej ikonie to można użyć metody **setIcon**, która jest w klasie **Window**.

C++

```
1 | sf::Image im;
2 | im.loadFromFile("microscope-lens.png");
3 | window.setIcon(512,512,im.getPixelsPtr());
```

W ten sposób otrzymujemy ikonę wybraną przez nas zarówno na pliku .exe jak i po uruchomieniu na paskach (zadań tytułu, itd).



