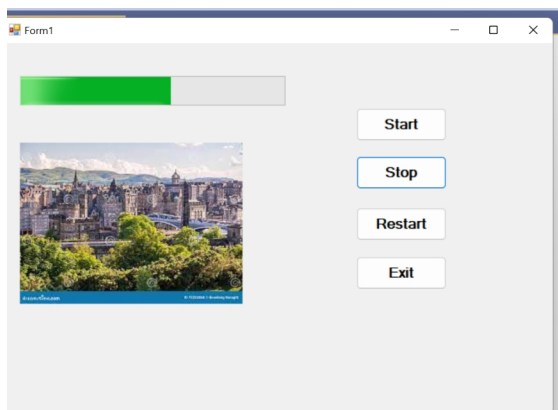


Aplicația 8 - SlideShow Imagini. Progress Bar. Timer

Conținut

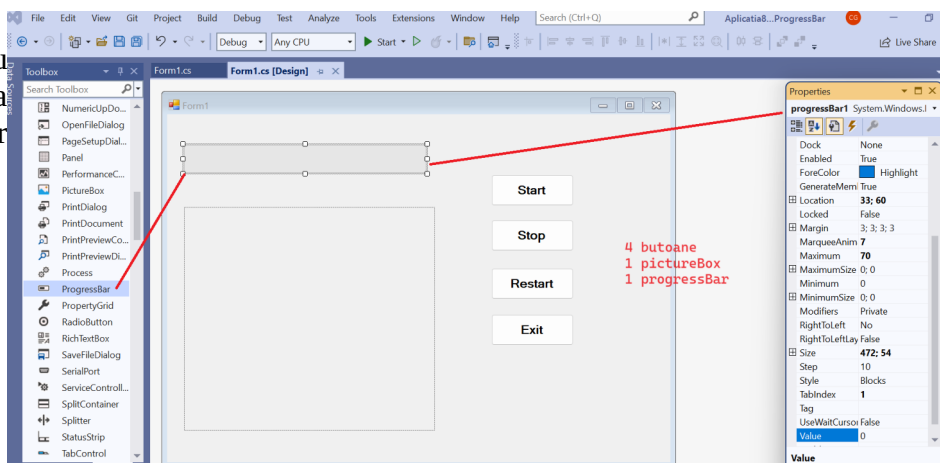
1. Elemente de interfață.....	1
2. Timer-ul.....	1
3. Stabilire proprietăți pentru ProgressBar.....	2
4. Implementarea codului pentru butoane.....	2



Creați o aplicație în care să aveți un SlideShow cu 7 imagini. SlideShow-ul va fi pornit la apăsarea butonului Start, oprit la apăsarea butonului Stop, repornit la apăsarea butonului Restart. La apăsarea butonului Exit – ieșirea din aplicație.

1. Elemente de interfață

Imaginile vor fi salvate în bin\debug cu numele 1.jpg, 2.jpg,...,7.jpg pentru a putea folosi cu ușurință denumirea lor în cod.



2. Timer-ul

Pentru a putea implementa SlideShow-ul se folosește un Timer

```
int n = 1;
Timer t;
```

la form1_Load (dublu click pe formular pentru crearea evenimentului) se introduce codul pentru crearea timer-ului.

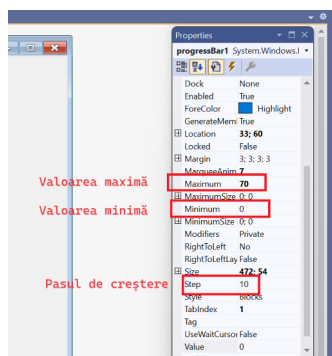
La Timer Tick (T_Tick) se încarcă noua imagine și valoarea ProgressBar-ului se modifică. Dacă valoarea lui n e mai mare decât 7 se revine la 1 (prima imagine)

```
namespace Aplicatia8_GalCarmen_ProgressBar
{
    3 references
    public partial class Form1 : Form
    {
        int n = 1;
        Timer t;
        1 reference
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 reference
        private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
        {
            t = new Timer(); // se creaza un nou Timer
            t.Enabled = true; // accesibil
            t.Interval = 1000; // intervalul de timp la care se produce evenimentul - 1s
            t.Tick += T_Tick; // evenimentul asociat Timer-ul
        }

        1 reference
        private void T_Tick(object sender, EventArgs e)
        {
            n++;
            if (n > 7) n = 1; // se revine la prima imagine
            pictureBox1.Image = Image.FromFile(Convert.ToString(n) + ".jpg"); // incarcarea imaginii
            progressBar1.Value = n * 10; // valoarea pentru ProgressBar
        }
    }
}
```

3. Stabilire proprietăți pentru ProgressBar



- Valoarea maximă(70)/minimă(0) și pasul de creștere(10)

4. Implementarea codului pentru butoane

```
1 reference
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //butonul Start
    n = 0;
    t.Start(); //pornirea Timer-ului
}
```

```
1 reference
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //butonul stop
    t.Stop(); //oprire Timer
}
```

```
1 reference
private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //butonul Restart
    t.Start(); //repornire
}
```

```
1 reference
private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //butonul Exit
    Application.Exit(); //iesire din aplicatie
}
```