

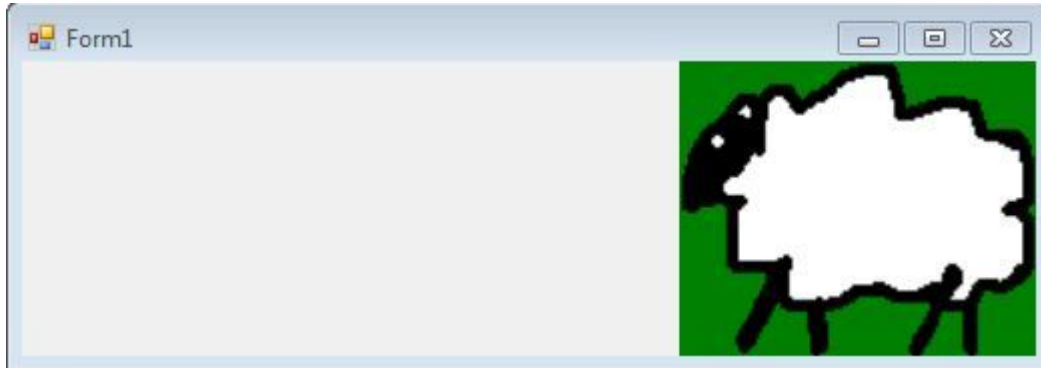
M07 Interfaces:

UF1: Practica 17

David Artero Martin

Ejercicio 2:

Al clicar a la oveja se mueve hasta el final del cuadro, se da la vuelta y vuelve hasta el otro lado sin parar. Al clicar otra vez encima la oveja se para.



Codigo Ejercicio 2:

Se declaran las variables para el timer y para cambiar de objeto de la arrayList, también se declara la arrayList de las imágenes de las ovejas.

Dentro del form se introduce las 2 imágenes dentro de la arrayList, se inicializa el `cont = 0`, mover y se introduce una imagen predeterminada al `pictureBox 1`

```
Public Class Form1
    Dim cont, mover, maxOvejas As Integer
    Dim listaOvejas As New ArrayList()

    Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles MyBase.Load
        listaOvejas.Add(My.Resources.sheep)
        listaOvejas.Add(My.Resources.sheep2)

        cont = 0

        maxOvejas = listaOvejas.Count
        mover = -10
        Me.PictureBox1.Image = listaOvejas(cont)

    End Sub
```

Al clicar encima de la imagen el timer se activa y al volver a clicar se detiene.

```
Private Sub PictureBox1_Click(ByVal sender As Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles PictureBox1.Click
    If (Timer1.Enabled = True) Then
        Timer1.Enabled = False
    Else
        Timer1.Enabled = True
    End If
End Sub
```

el `cont` se va incrementando 1 a 1 el cual sirve para ir cambiando entre las 2 imágenes de la arrayList.

Luego se hace 2 condicionales uno para cuando llega al final del recorrido y una vez llega a uno de los lados del panel la imagen rota unos 180°, lo mismo cuando vuelve a la posición inicial.

mover se incrementa +10 o decrementa a 10 y hace que el `picturebox` se mueva de un lado a otro

```
Private Sub Timer1_Tick(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Timer1.Tick
    Dim oveja() As Object = {My.Resources.sheep, My.Resources.sheep2}
    Dim i As Integer

    If (Me.PictureBox1.Left <= 0) Then
        mover = 10
        For i = 0 To (maxOvejas - 1)
            listaOvejas(i).RotateFlip(RotateFlipType.Rotate180FlipY)
        Next
    ElseIf (Me.PictureBox1.Left >= (Me.Panel1.Width - Me.PictureBox1.Width)) Then
        mover = -10
        For i = 0 To (maxOvejas - 1)
            listaOvejas(i).RotateFlip(RotateFlipType.Rotate180FlipY)
        Next
    End If

    Me.PictureBox1.Left += mover
    Me.PictureBox1.Image = listaOvejas(cont)

    cont = cont + 1

    If cont >= maxOvejas Then
        cont = 0
    End If
End Sub
End Class
```