

M07 Interfaces:

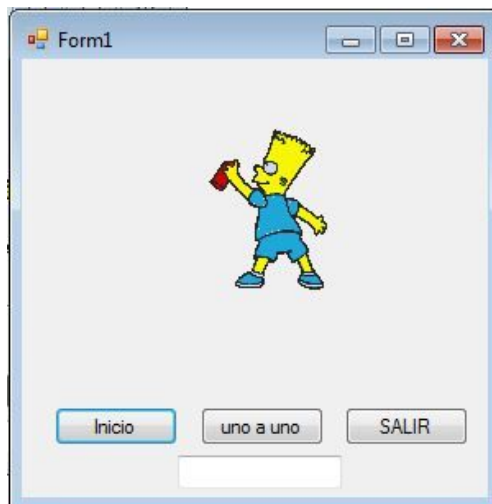
UF1: Practica 16

David Artero Martin

Ejercicio 1:

Este programa funciona por medio de 2 botones “iniciar/parar” y “uno a uno”

- Iniciar/parar= inicia el timer y hace que la animación se mueva cada segundo pasando las 16 imagenes, para hacer el gif o para pararlo.
- uno a uno: pasa las imágenes de una a una por cada clic al





Codigo Ejercicio 1:

Se inician las variables que usaremos en el timer y las que usaremos para avanzar en el array de imagenes.

En el botón 1 se crea un método para activar el timer y desactivarlo, y tambien para cambiar el texto del botón para cambiar de iniciar a parar y al revés.

En boton 2 se utiliza para cerrar el programa.

```

Public Class Form1
    Dim a, i As Integer
    Dim j As Integer

    Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button1.Click
        Timer1.Enabled = True
        Button2.Enabled = False

        If Button1.Text = "parar" Then
            Button1.Text = "inicio"
            Timer1.Enabled = False
            Button2.Enabled = True
        Else
            Button1.Text = "parar"
        End If
    End Sub

    Private Sub Button3_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button3.Click
        Me.Close()
    End Sub

```

A la función del boton2 se le inicia un array de objetos, la cual llevara todas las imágenes del gif, se le introduce un incrementador el cual es y el cual servira para cambiar de imagen cada vez que se clicla al botón 2 y al llegar a 16 se reinicia a la posición 0.

Las imágenes se pasan al picturebox 1 con el método imagenes.

```

Private Sub Button2_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button2.Click
    Dim img() As Object = {My.Resources.img1, My.Resources.img2, My.Resources.img3, My.Resources.img4, My.Resources.img5, My.Resources.img6,
        My.Resources.img7, My.Resources.img8, My.Resources.img9, My.Resources.img10, My.Resources.img11, My.Resources.img12,
        My.Resources.img13, My.Resources.img14, My.Resources.img15, My.Resources.img16, My.Resources.img17}

    j = j + 1
    PictureBox1.Image = img(j)

    If j = 16 Then j = 0
End Sub

```

La variable a incrementa hasta 160 y se reinicia para hacer funcionar el timer, al ser múltiple de 10 la i incrementa por 1 el cual se encarga de incrementar el array de objetos.

```
Private Sub Timer1_Tick(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Timer1.Tick
    Dim img() As Object = {My.Resources.img1, My.Resources.img2, My.Resources.img3, My.Resources.img4, My.Resources.img5, My.Resources.img6,
        My.Resources.img7, My.Resources.img8, My.Resources.img9, My.Resources.img10, My.Resources.img11, My.Resources.img12,
        My.Resources.img13, My.Resources.img14, My.Resources.img15, My.Resources.img16, My.Resources.img17}

    a = a + 1

    If a Mod 10 = 0 Then
        i = i + 1
        PictureBox1.Image = img(i)
    End If

    If a > 160 Then
        a = 0
        i = 0
    End If
End Sub
```
