# Imágenes (uso de picturebox)

Para trabajar con imágenes chsarp dispone de la clase Image, y del componente PictureBox que se encuentra disponible en la paleta de componentes de Windows. Podemos mostrar una imagen en un form a travez de este componente y cargar la imagen desde la propiedad Image. Para cargar una imagen en tiempo de ejecución se puede utilizar el método FromFile de la clase image:

*pictureBox1*.Image = Image.**FromFile**("direccion de la imagen");

al cargar una imagen en un picturebox dicha imagen puede no ajustarse al marco del componente para ello existe la propiedad SizeMode que nos ofrece algunas opciones para ajustar nuestra imagen. Por ejemplo el StrechImage nos permite ajustar la imagen para que cuadre con el marco del componente. O sino la opción centerImage que nos permite centrar la imagen.

Tambien podemos precargar las rutas de las imágenes en un vector para luego usarlas  
            string[] vectorImagenes = {"ruta img 1", "ruta img 2", "ruta img 3"};  
            *pictureBox1*.Image = Image.**FromFile**(vectorImagenes[1]);

En este ejemplo el pictureBox1 tomara la imagen del vector “ruta img 2” y la mostrara en pantalla.

# Clase random

Esta clase nos permite crear un objeto q puede generar números de forma aleatoria.

La clase random contiene el método “next” recibe como parámetro 2 valores los cuales representan el intervalo de los números que queremos generar.

            Random rnd = **new** Random();  
            **int** numeroAleatorio = rnd.**Next**(1,6); // crea un numero aleatorio entre 1 y 5  
            numeroAleatorio = rnd.**Next**(6); // crea un numero aleatorio entre 0 y 5  
            numeroAleatorio = rnd.**Next**(1,13); // crea un numero aleatorio entre 1 y 12  
            numeroAleatorio = rnd.**Next**(1,7); // crea un numero aleatorio entre 1 y 6  
            numeroAleatorio = rnd.**Next**(52); // crea un numero aleatorio entre 0 y 51

## Actividad

Crear una aplicación que al presionar un botón muestre una imagen.

Crear un vector que almacene 5 imágenes y se carguen en pantalla en el evento load, al hacer click sobre cada imagen deberá mostrarse un mensaje con una descripcion de la imagen clickeada.