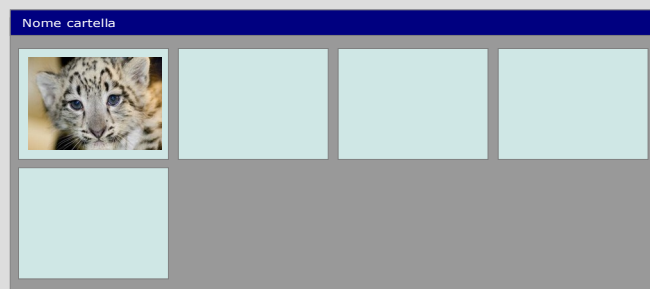


Foto gallery 3: incorniciare le immagini

Visualizzare in una cornice le immagini della gallery.



Note sull'implementazione

Utilizzare uno UserControl per ospitare un'immagine

È possibile creare uno *user control* e "disegnarlo" allo stesso modo in cui si fa con un *form*. Per ottenere l'effetto cornice si può procedere nel seguente modo:

- Dopo aver creato lo *user control* si colloca dentro di esso una *picture box*, dimensionandola in modo che lasci una cornice visibile del controllo che la ospita.
- Si imposta il colore di sfondo dello *usercontrol*: sarà il colore della cornice.
- Si ancora la *picture box* ai quattro lati dello *user control*.
- Si imposta il modo di visualizzazione in *stretchimage*.

Dopodiché occorre implementare il meccanismo attraverso il quale è possibile, dall'esterno, stabilire quale immagine visualizzare. Si possono immaginare almeno due modi:

1. Definire una proprietà che consenta di passare allo *user control* il record contenente i dati dell'immagine. Il controllo, nell'evento `Load`, userà il campo `NomeFile` per caricare l'immagine nella *picture box*.
2. Definire una proprietà `Image` attraverso la quale passare l'immagine da visualizzare. Il controllo nell'evento `Load` la assegnerà al *picturebox*.

La prima soluzione consente di collegare i record delle immagini con il controllo che li visualizza, cosa che semplifica la realizzazione di altre funzioni del programma.

Nella gallery sarà sufficiente sostituire le *picture box* con oggetti del tipo suddetto, assegnando ad ognuno di essi la foto (il record) o l'immagine da visualizzare.

Implementazione dell'evento click (doppio click) nell'user control

È necessario che lo *user control* implementi gli eventi necessari all'applicazione, ad esempio l'evento `Click` (o `DoubleClick`) utilizzato dal programma per visualizzare l'immagine a grandezza naturale. Per farlo definire un proprio evento, gestendo l'evento corrispondente nella *picture box*