

Foto gallery 3: incorniciare le immagini

Visualizzare in una cornice le immagini della gallery.

(Incapsulare la visualizzazione di una singola immagine in un controllo personalizzato.)



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 un *picture box*, dimensionandolo in modo che lasci una cornice visibile del controllo che la ospita:
 - Si imposta il colore di sfondo dello *user control*; sarà il colore della cornice.
 - Si imposta il *padding* dello *user control*; sarà lo spessore della cornice.
 - Si imposta la proprietà `Dock` del *picture box* a `Fill`, per coprire lo spazio disponibile.
 - Si imposta il modo di visualizzazione in `StretchImage` del *picture box*.

Dopodiché occorre implementare il meccanismo attraverso il quale è possibile, dall'esterno, stabilire quale immagine visualizzare. Si possono immaginare vari modi, tra i quali:

- 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` swl record per caricare l'immagine nel *picture box*.

Nella gallery sarà sufficiente sostituire i *picture box* con oggetti del tipo suddetto, assegnando ad ognuno di essi la foto da visualizzare.

Implementazione dell'evento click (e/o 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 per visualizzare l'immagine a grandezza naturale in un *form* secondario.

Il problema consiste nel fatto che è il *picture box* a ricevere gli eventi del mouse e non lo *user control* (eccetto quelli indirizzati alla cornice.) D'altra parte, il *picture box* è (giustamente) incapsulato nello *user control*, e dunque inaccessibile al *form*. Esistono varie soluzioni; una è quella di gestire gli eventi del *picture box* e "propagarli" allo *user control*, come se fosse stato lui a generarli.

Supponi, ad esempio, di voler implementare l'evento `DoubleClick`; si procede nel seguente modo:

1. Nell'evento `Load` dello *user control* ci si sottoscrive all'evento `DoubleClick` del *picture box*.
2. Nel gestore di evento si esegue il metodo `OnDoubleClick()` dello *user control*. Come parametro del metodo si può passare `EventArgs.Empty`.

Con questa implementazione, il doppio click sul *picture box* genererà automaticamente un doppio click sullo *user control*, che potrà essere dunque gestito nel *form*.