

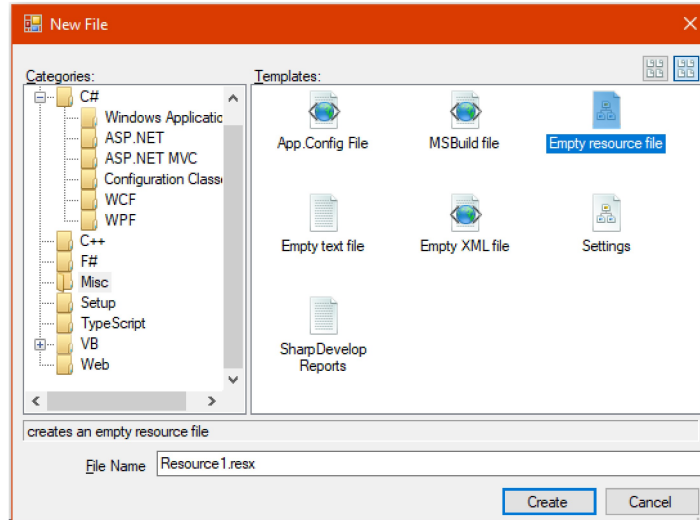
Zasoby aplikacji

Za pomocą poniższych kroków dodasz do aplikacji obrazek w postaci tzw. zasobu. Obrazek taki nie będzie od razu widoczny, ale można go w trakcie działania programu wyświetlić np. w komponencie PictureBox.

1. Dodaj do projektu nowy element:

Add → New Item... → Kategoria Misc → Empty resource file

Zostanie utworzony plik zasobów o domyślnej nazwie **Resource1.resx**



2. Otwórz plik zasobów i dodaj do niego obrazek za pomocą **Add files...**
3. Utwórz obiekt zarządzania zasobami (najlepiej jako zmienna globalna):

```
System.Resources.ResourceManager resources =  
    new System.Resources.ResourceManager("Namespace.Resource",  
    System.Reflection.Assembly.GetExecutingAssembly());
```

W miejscu **Namespace** należy wpisać przestrzeń nazw aplikacji, a w miejscu **Resource** nazwa pliku zasobów (bez rozszerzenia resx).

4. Przykład załadowania obrazka z pliku zasobów do komponentu **pictureBox1**:
pictureBox1.Image = (Image) resources.GetObject("obraz");

W miejscu **"obraz"** należy wpisać nazwę pliku obrazka (bez rozszerzenia).

