Documentation de la création d’un Splashscreen par Briac Delaigue

Pour commencer la création du Slpash Screen il va falloir créer une page de contenu SlpashPage.xaml avec le .xaml.cs correspondant.

Dans le fichier .xaml.cs veuillez intégrer le code suivant :

public partial class SplashPage : ContentPage

{

Image splashImage;

public SplashPage()

{

Title = "MyRostand";

StackLayout stackPrincipal = new StackLayout()

{

Padding = new Thickness(0, 20, 0, 0),

HorizontalOptions = LayoutOptions.CenterAndExpand

};

Label titrePrincipal = new Label()

{

Text = "MyRostand",

FontSize = 25

};

stackPrincipal.Children.Add(titrePrincipal);

NavigationPage.SetHasNavigationBar(this, false);

var sub = new StackLayout

{

BackgroundColor = Color.FromHex("#f7f1e3")

};

splashImage = new Image

{

Source = "slapshscreen.png",

WidthRequest = 700,

HeightRequest = 700,

};

sub.Children.Add(splashImage);

this.Content = sub;

}

}

Ici nous créons une fonction splashImage avec un titre « MyRostand », une image « splashscreen » avec des dimensions de 700 \* 700 et une couleur de fond qui est : #f7f1e3

Il va maintenant falloir appeler le Splashscreen au démarrage de l’application. Pour cela dans le fichier App.xaml.cs nous ajouton la fonction.

Ici nous chargeons la page SplashPage en première puis après un délai de 3000 nous chargeons la page MainPage.

namespace MyRostand

{

public partial class App : Application

{

public App()

{

InitializeComponent();

chargement();

}

protected async void chargement()

{

MainPage = new NavigationPage(new SplashPage());

await Task.Delay(3000);

MainPage = new NavigationPage(new MainPage())

{

BarBackgroundColor = Color.Green,

BarTextColor = Color.White,

};

}

protected override void OnStart()

{

// Handle when your app starts

}

protected override void OnSleep()

{

// Handle when your app sleeps

}

protected override void OnResume()

{

// Handle when your app resumes

}

public Xamarin.Forms.Color BarBackgroundColor { get; set; }

public Xamarin.Forms.Color BarTextColor { get; set; }

}

}

L’image doit être ajouté dans le dossier Drawable de Android et de Ios.