

# Fiche savoirs : Création des objets graphiques avec C#

## Présentation

Les objets graphiques peuvent être créés directement dans le code.

Exemple de l'intérêt de créer des objets :

- groupes d'objets similaires dont la création directe et la gestion seraient fastidieuses,
- objets dont la création dépend d'informations non connues avant l'exécution ,
- etc.

## Les objets isolés nommés

### Déclarer et créer :

Tout d'abord l'objet doit être déclaré en haut de la classe, en précisant son type.

Il doit être créé avec **new** pour réserver l'espace mémoire nécessaire.

Cette seconde étape concerne tous les objets, graphiques ou non, car ce sont des variables complexes. La création peut être faite dans un module.

Exemple :

```
// déclaration du bouton
Button btnUnique;
// création du bouton
btnUnique = new Button();
```

### Intégrer dans une zone d'affichage :

Pour que l'objet soit visible, il faut l'intégrer :

- soit directement dans le formulaire,
- soit dans un conteneur (un groupe de contrôles, un panel, etc.).

```
// ajout du bouton dans la zone d'affichage
Controls.Add(btnUnique);
```

### Gérer la taille et la position :

Par défaut l'objet aura une taille standard et sera positionné dans le coin haut gauche de son conteneur.

Il est possible de modifier ces caractéristiques.

```
// position et dimension
btnUnique.Location = new Point(12, 12);
btnUnique.Size = new Size(75, 23);
```

From:  
[/ - Les cours du BTS SIO](#)

Permanent link:  
[/doku.php/bloc1/codeobjetgraphique?rev=1639139144](https://doku.php/bloc1/codeobjetgraphique?rev=1639139144)

Last update: **2021/12/10 13:25**

