

Les objets graphiques d'une application de bureau en C#

Créer un projet de type application de bureau

- Lancez Visual Studio.
 - Dans la fenêtre de démarrage, cliquez sur **Créer un projet**
-
- Sélectionnez dans les critères de recherches **C#, Toutes les plateformes** et **Bureau**.
 - Cliquez dans la liste sur **Application Windows Forms (.NET Framework)**.
 - Cliquez sur **Suivant**.
-
- donnez un nom au projet, choisissez l'emplacement et cliquez sur **Créer**.

Découvrir les objets graphiques

Après ouverture du projet, obtenez la fenêtre suivante :

- en activant la **boîte à outils** à partir du menu **Affichage** ;
- en sélectionnant la **boîte à outils** puis en choisissant **Ancrer** dans le menu **Fenêtre**.

Les différentes parties de l'interface

- **Au centre** : la **zone de visualisation** de l'interface.
- **A gauche** : la liste des **objets graphiques** qui peuvent être utilisés pour construire l'interface.
- **A droite en haut** : l'**explorateur de solutions**.
- **A droite en bas** : la liste des **propriétés** de l'objet graphique sélectionné (actuellement, c'est la fenêtre complète qui est sélectionnée).

Catégories d'objets

A gauche, les objets graphiques sont regroupés par catégories qui peuvent s'ouvrir et se fermer avec la petite flèche triangulaire.

Voici une visualisation des catégories fermées, et leur rôle :

- **Tous les Windows Forms** : tous les objets graphiques.
- **Contrôles communs** : objets graphiques simples, directement **contrôlables** (bouton, zone de texte...).
- **Conteneurs** : objets graphiques pouvant contenir d'autres objets graphiques.
- **Menus et barres d'outils** : objets graphiques regroupant des commandes (sous forme de menus ou barres d'outils).
- **Données** : objets d'accès à des données (par exemple une base de données).
- **Composants** : objets permettant des opérations spécifiques (par exemple Timer qui permet de déclencher du code à intervalle régulier).
- **Impression** : objets graphiques liés à l'impression (par exemple une boîte de dialogue pour choisir une imprimante).
- **Boîtes de dialogue** : objets graphiques permettant la sélection ou l'enregistrement de fichiers, la création d'une couleur, le choix d'une police d'écriture.

Sélection et positionnement d'un objet

Il existe plusieurs méthodes pour mettre un objet graphique dans la fenêtre : — Double cliquer sur l'objet graphique (il aura une taille par défaut et sa position sera le coin haut gauche, ou décalé si un objet est déjà présent). — Sélectionner l'objet graphique et le faire glisser dans la fenêtre pour choisir sa position (en revanche il aura la taille par défaut). — Cliquer une fois sur l'objet puis cliquer à l'endroit voulu dans la fenêtre, en gardant le clic enfoncé, et "ouvrir" l'objet directement le dimensionner.

From:

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

Permanent link:

</doku.php/bloc1/objetgraphique?rev=1638307729>

Last update: **2021/11/30 22:28**

