

# 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 exemples 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=1638307790>

Last update: **2021/11/30 22:29**

