# 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 dasn 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 boite de dialogue pour choisir une imprimante).
- **Boites 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

