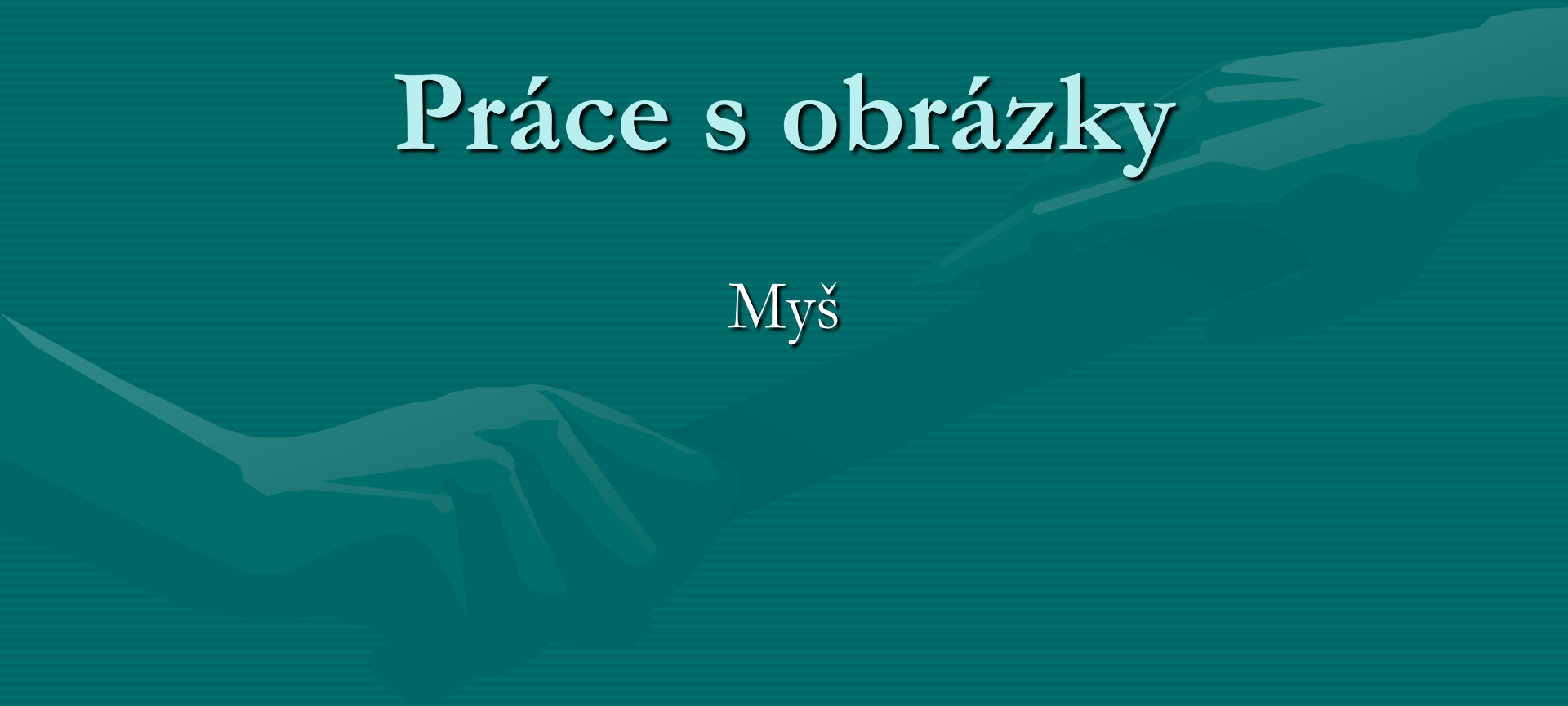


Práce s obrázky

Myš



Obrázek jako součást projektu

- Obrázek zkopírujeme do složky projektu
.../bin/Debug a pak je natrvalo jeho částí
- Vlastnost BackgroundImage/Local
Resource/Import
- BackgroundImage.Layout – jak bude obrázek
umístěn

Vestavěný obrázek

- Project/Properties (Jméno projektu Properties)/Resources/Add Resource/ Add Existing File
- Ve složce projektu vznikne podsložka **Resources**, do které se obrázek zkopíroval. Navíc se začlenil do projektu jako **vestavěná (binární) data**.

Image

- `Image obr = Image.FromFile("Kulicka.png");`
pro obrázek, který není vestavěný
- `Image obr = Properties.Resources.Kulicka;`
pro vestavěný obrázek
- ...
- `Graphics kp=e.Graphics;`
- `kp.DrawImage(obr, x, y, s, v);`

Události myši

- MouseHover
- MouseDown
- MouseMove
- MouseUp
- ...
- `private void Form1_MouseDown(object sender, MouseEventArgs e)`
- Objekt `MouseEventArgs` `e` má mj. vlastnost `e.X` a `e.Y`, souřadnice na formuláři, kde bylo klepnuto myší.