

# Xamarin – GUI

Petr Novák / novakpe@fel.cvut.cz / 2018-03-05

## A) Zobrazení obrázku v GUI

### 1) Obrázek uloženy v aplikaci, načtení v kódu:

Obrázek „Obrazek.png“ umístit do společné části projektu například do adresáře: „Images“.

Pravé tlačítko na soubor s obrázkem, vlastnosti (položka v lokálním menu).

Ve vlastnostech položku „Akce sestavení“ nastavit na „Vložený prostředek“.

Do XAML vložit: `<Image x:Name="myImage" />`

Zobrazení obrázku v kódu pomocí: `myImage.Source =`

```
    ImageSource.FromResource("NazevProjektu.Droid.Images.Obrazek.png");
```

První je název projektu, poté je cílové platforma, adresáře v cestě, název obrázku. Pro „Android“ a „iOS“ je nutno měnit cílovou platformu v řetězci.

### 2) Obrázek uloženy v aplikaci, načtení v XAML:

Obrázek „Obrazek.png“ umístit do společné části projektu například do adresáře: „Images“.

Pravé tlačítko na soubor s obrázkem, vlastnosti (položka v lokálním menu).

Ve vlastnostech položku „Akce sestavení“ nastavit na „Vložený prostředek“.

Do projektu přidat soubor „XUtils/OthersGUI/UtilsBitmap.cs“ (verzi pro Xamarin.Forms).

(Obsahuje rozšíření pro načítání obrázku přímo v XAML.)

Do záhlaví XAML umístit: `xmlns:XUtilsOthersGUI="clr-namespace:XUtils.OthersGUI"`

(Cesta k rozšíření pro načítání obrázků přímo v XAML.)

Do XAML přidat obrázek stylem:

```
<Image Source="{XUtilsOthersGUI:ImageResource NazevProjektu.Droid.Images.SedackaB.png}" />
```

(Název projektu, cílová platforma, adresáře, název obrázku.)

### 3) Obrázek uloženy v souboru, načtení v kódu:

Obrázek „Obrazek.png“ umístit do úložiště / FLASH například do adresáře: „MojeData/Images“.

Do XAML vložit: `<Image x:Name="myImage" />`

Zobrazení obrázku v kódu pomocí:

```
// sestaveni cesty k obrazku
```

```
string pathImage = System.IO.Path.Combine(
```

```
    // interni Flash
```

```
    (string)Android.OS.Environment.ExternalStorageDirectory,
```

```
    // adresare, nazev obrazku
```

```
    " MojeData", "Images", "Obrazek.png");
```

```
// nacteni / zobrazeni obrazku
```

```
myImage.Source = ImageSource.FromFile(pathImage);
```

### 4) Obrázek uloženy v souboru, načtení v XAML:

Obrázek „Obrazek.png“ umístit do úložiště / FLASH například do adresáře: „MojeData/Images“.

Do projektu přidat soubor „XUtils/OthersGUI/UtilsBitmap.cs“ (verzi pro Xamarin.Forms).

(Obsahuje rozšíření pro načítání obrázku přímo v XAML.)

Do záhlaví XAML umístit: `xmlns:XUtilsOthersGUI="clr-namespace:XUtils.OthersGUI"`

(Cesta k rozšíření pro načítání obrázků přímo v XAML.)

Do XAML přidat obrázek stylem:

<Image Source="{XUtilsOthersGUI:ImageFile MojeData/Images/Obrazek.png}" />  
(adresáře, název obrázku.)