

[第一讲 桌面GIS应用程序框架的建立](#)

[第二讲 菜单的添加及其实现](#)

[第三讲 MapControl与PageLayoutControl同步](#)

[第四讲 状态栏信息的添加与实现](#)

[第五讲 鹰眼的实现](#)

[第六讲 右键菜单添加与实现](#)

[教程Bug及优化方案 1](#)

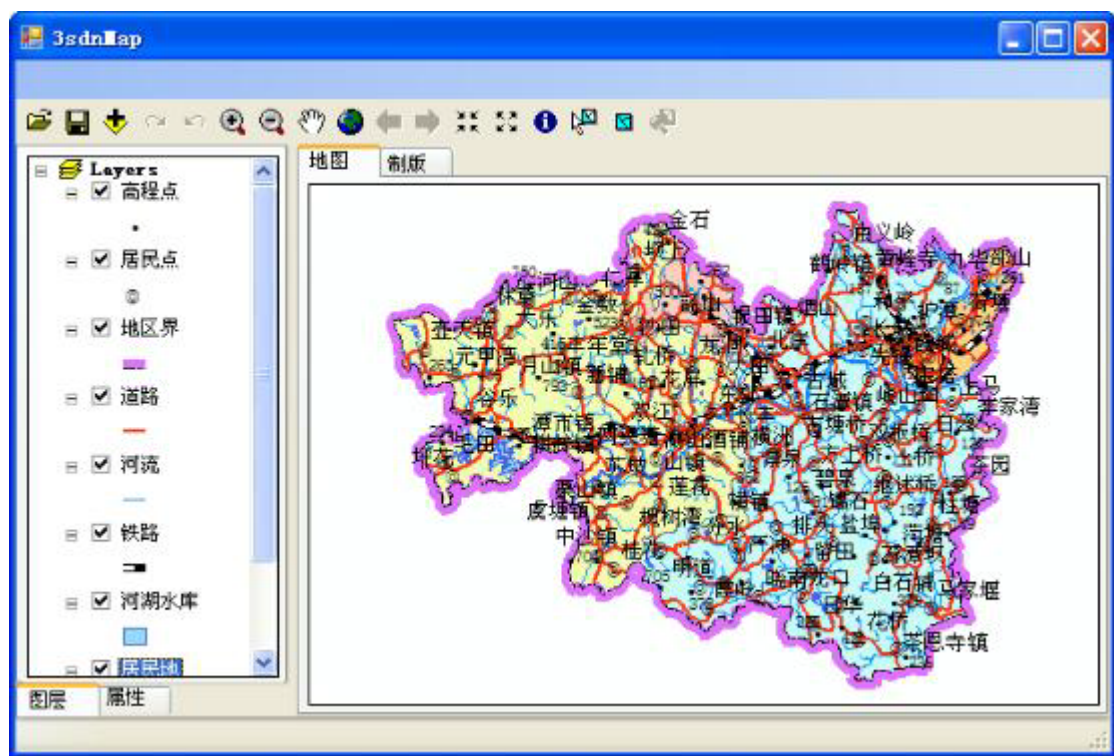
[第七讲 图层符号选择器的实现 1](#)

[第七讲 图层符号选择器的实现 2](#)

[第八讲 属性数据表的查询显示](#)

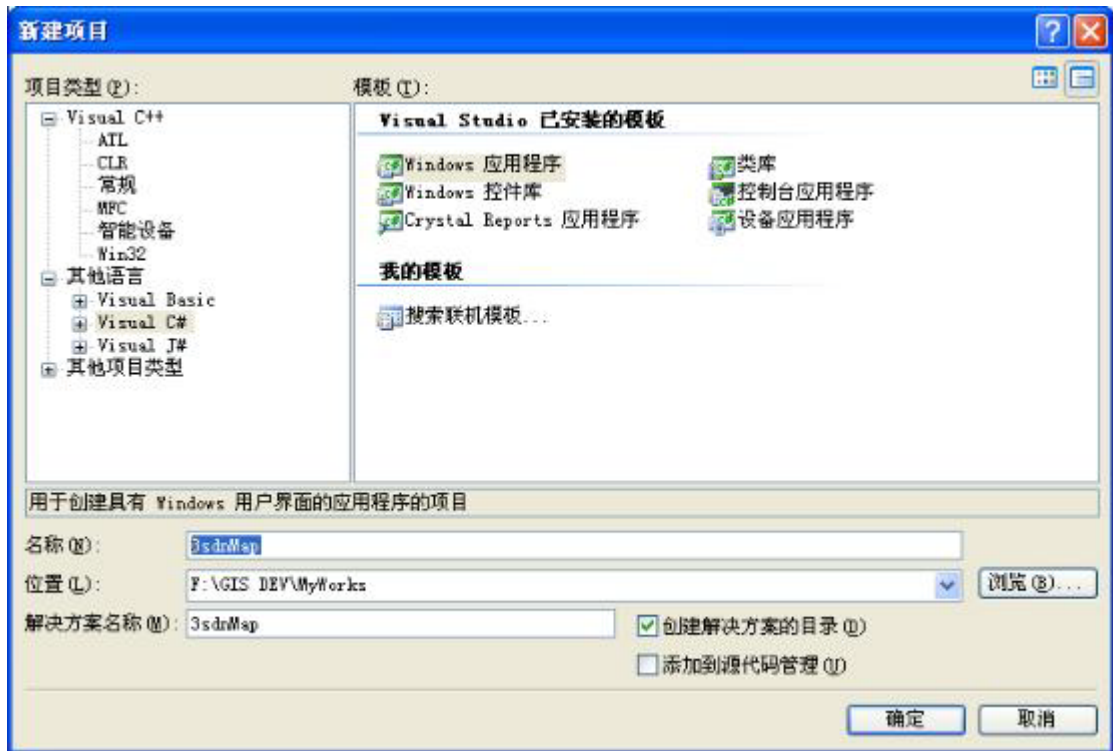
## 第一讲：桌面GIS应用程序框架的建立

本讲主要是使用 MapControl、PageLayoutControl、ToolBarControl、TOCControl 四个控件建立起基本的桌面 GIS 应用程序框架。最终成果预览如下：



### 1、新建项目

启动VS2005，选择“文件|新建|项目”，在项目类型中选择Visual C#，再选择Windows应用程序模板，输入名称“3sdnMap”，点击确定。



在解决方案管理器中将“Form1.cs”重命名为“3sdnMap.cs”，在设计视图中，选中窗体，将其属性中的“Text”改为“3sdnMap”。

## 2、添加控件

选择工具箱中的“菜单和工具栏|MenuStrip”，将其拖入窗体。

选择工具箱中的“ArcGIS Windows Forms”节，将“ToolBarControl”控件拖入窗体，并将其属性中的Dock设置为Top。

选择工具箱中的“菜单和工具栏|StatusStrip”，将其拖入到窗体。

选择工具箱中的“容器|SplitContainer”容器拖入窗体，并将其属性中的Dock设置为Fill。

将TabControl控件拖入Panel1，将Alignment属性设置为Bottom，Dock属性设置为Fill。点击TabPage属性右边的按钮，弹出TabPage集合编辑器，将tabPage1 的Name设置为tabPageLayer，Text设置为图层，将tabPage2 的Name设置为tabPageProperty，Text设置为属性。如下所示。



选择“图层”选项卡，拖入TOCCControl控件，设置Dock属性为Fill。

选择“属性”选项卡，拖入DataGridView控件，设置Dock属性为Fill。

拖入TabControl控件到Panel2，设置Dock属性为Fill。并上述类似的方法，将两个选项卡的Name和Text分别设置为：（tabPageMap、地图），（tabPageLayout，制版）。

选择“地图”选项卡，拖入MapControl控件，设置Dock属性为Fill。

选择“制版”选项卡，拖入PageLayoutControl控件，设置Dock属性为Fill。

最后将LicenseControl控件拖入到窗体的任意地方。

按F5 编译运行，可以看到刚才布局好的程序界面了。

### 3、控件绑定

通过以上步骤添加的控件还只是单独存在，而我们的程序需要各控件间协同工作，因此要进行控件绑定。

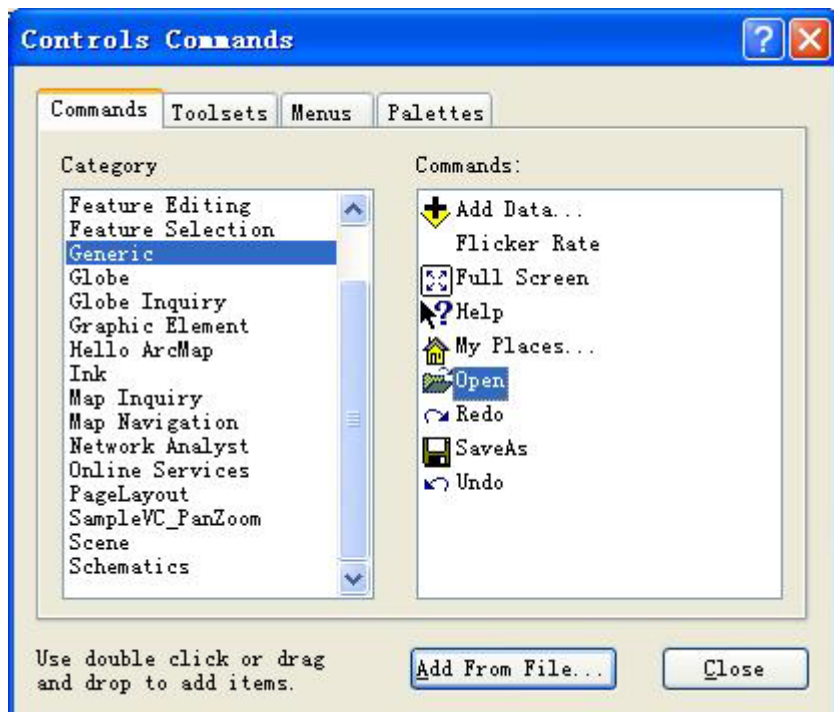
分别右击ToolBarControl、TOCCControl控件，将Buddy设置为axMapControl1，如下图所示。



这样，工具条和图层控件就与地图控件关联了。

#### 4、添加工具

此时，工具条中还没有任何工具，添加的方法也很简单。右击ToolbarControl，选择“属性Items”，点击Add，选择Commands选项卡中的Generic，双击Open、SaveAs、Redo、Undo即可将相应工具添加到工具条。



常见的工具有：

Map Navigation中的导航工具，Map Inquiry中的查询工具，Feature Selection中的选择工具，你可以根据需要酌情添加工具。

## 5、编译运行

按F5即可编译运行程序，至此桌面GIS应用程序框架基本框架已经搭建好了，你可以通过工具条的工具打开地图文档，浏览地图了，效果如开篇所示。

在上一讲中，我们实现了应用程序基本框架，其中有个小错误，在此先跟大家说明下。在“属性”选项卡中，我们当时添加的是 DataGridView 控件，这个控件是用来显示数据表的，而专门用于属性的查询和设置的控件是 PropertyGrid 控件。因此请你删除“属性”选项卡中的 DataGridView 控件，再把位于“工具箱 | 所有 Windows 窗体 | PropertyGrid ”(如果没有，右击选择“选择项”以添加此控件) 控件拖到该选项卡。

在这一讲中，主要讲解菜单的添加和实现。

### 1、添加菜单

在设计视图中，单击菜单栏，会出现“请在此处键入”的提示，单击提示就可以键入菜单名称，如“文件”，再单击“文件”，即可输入其下拉子菜单，如下所示：



#### Tips :

每创建一个菜单，请在其属性面板中设置 Name 属性，而且不要为中文，因此 Name 值将是此菜单响应函数的函数名的一部分，带中文的函数名，总是不好吧。

本讲中，我们将添加新建（ New ）、打开（ Open ）、添加数据（ AddData ）、保存（ Save ）、另存为（ SaveAs ）、退出（ Exit ）这些菜单，（ ）内为相应的 Name 属性值。

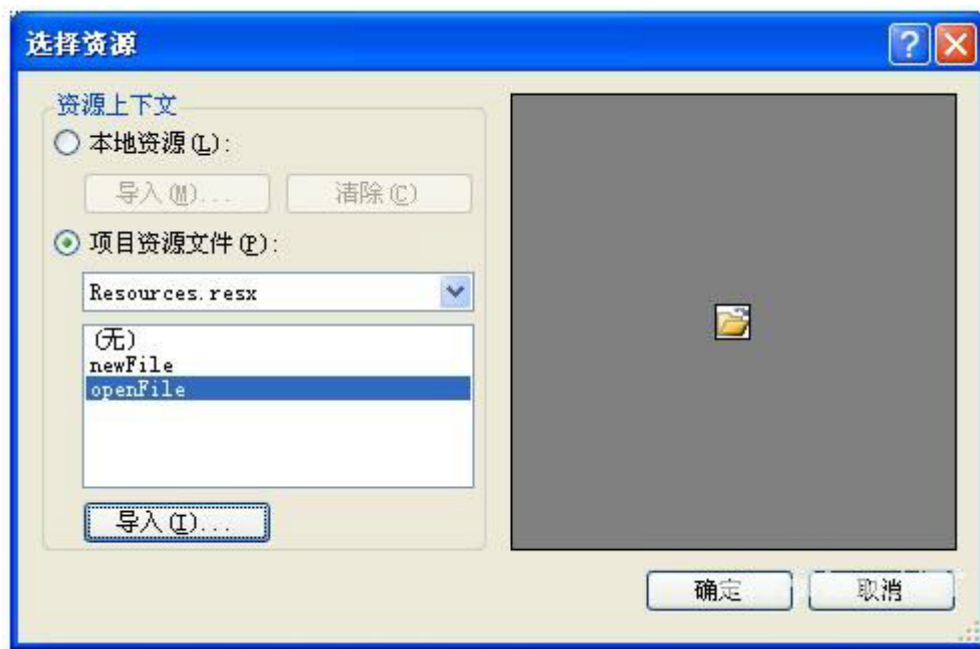
#### Tips:

你可以在属性面板中的 Text 属性中，把菜单名设置为中英文形式，如“打开 Open ”，带下划线的 O 表示此项菜单的快捷键是字母 O ，设置方法是在相应字母前加上“ & ”字符，如“打开 &Open ”。但这种快捷键只在打开此下拉菜单时才有效，即当你单击“文件”菜单弹出下拉菜单时，按下字母 O 就可以定位到“打开”菜单。

还有一种在程序运行时都有效的全局快捷键，可以在属性面板中的“ ShortCutKeys ”中设置。

你还可以在属性面板中的 Image 属性中设置你喜欢的菜单图标。单击 Image 那一行右边的按钮，弹出如下菜单。选择“项目资源文件”，再单击导入就可以选择你的图标了。





最终效果如下所示。



注意，在解决方案面板中，选中刚才添加的所有图标，在其属性面板中将生成操作设置为“嵌入的资源”，这一点很重要！

## 2、实现相关菜单

首先定义指针（写在 `public partial class Form1 : Form` 下面即可）：

```
private ESRI.ArcGIS.Controls.IMapControl3 m_mapControl = null;
private ESRI.ArcGIS.Controls.IPageLayoutControl2 m_pageLayoutControl = null;
private IMapDocument pMapDocument;
```

若以上指针无效，请添加以下引用：

```
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
using ESRI.ArcGIS.esriSystem;
using ESRI.ArcGIS.Display;
using ESRI.ArcGIS.Geometry;
using ESRI.ArcGIS.SystemUI;
```

在设计视图中的属性面板中，选择 Form1 ，即主窗体，单击事件按钮（闪电形状的那个按钮），打到“ Load ”事件并双击，添加此事件。

在 Form1\_Load 函数中初始化这些指针：

// 取得 MapControl 和 PageLayoutControl 的引用

```
m_mapControl = (IMapControl3)this.axMapControl1.Object;  
m_pageLayoutControl = (IPageLayoutControl2)this.axPageLayoutControl1.Object;
```

依次双击每个菜单项，添加菜单响应函数。实现代码如下：

```
/// <summary>  
/// 新建地图命令  
/// </summary>  
/// <param name="sender"></param>  
/// <param name="e"></param>  
private void New_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    // 本命令涉及到 MapControl 和 PageLayoutControl 同步问题，将在下一讲  
    中实现  
}  
/// <summary>  
/// 打开地图文档 Mxd 命令  
/// </summary>  
/// <param name="sender"></param>  
/// <param name="e"></param>  
private void Open_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    // 本命令涉及到 MapControl 和 PageLayoutControl 同步问题，将在下一讲  
    中实现  
}  
/// <summary>  
/// 添加数据命令  
/// </summary>  
/// <param name="sender"></param>  
/// <param name="e"></param>  
private void AddData_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    int currentLayerCount = this.axMapControl1.LayerCount;  
    ICommand pCommand = new ControlsAddDataCommandClass();  
    pCommand.OnCreate(this.axMapControl1.Object);  
    pCommand.OnClick();  
}  
/// <summary>  
/// 保存地图文档命令  
/// </summary>  
/// <param name="sender"></param>
```

```

/// <param name="e"></param>
private void Save_Click(object sender, EventArgs e)
{
// 首先确认当前地图文档是否有效
if (null != m_pageLayoutControl.DocumentFilename && m_mapControl.Che
ckMxFile(m_pageLayoutControl.DocumentFilename))
{
// 创建一个新的地图文档实例
IMapDocument mapDoc = new MapDocumentClass();
// 打开当前地图文档
mapDoc.Open(m_pageLayoutControl.DocumentFilename, string.Empty);
// 用 PageLayout 中的文档替换当前文档中的 PageLayout 部分
mapDoc.ReplaceContents((IMxdContents)m_pageLayoutControl.PageLayout);
// 保存地图文档
mapDoc.Save(mapDoc.UsesRelativePaths, false);
mapDoc.Close();
}
}
/// <summary>
/// 另存为地图文档命令
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void SaveAs_Click(object sender, EventArgs e)
{
// 调用另存为命令
ICommand command = new ControlsSaveAsDocCommandClass();
command.OnCreate(m_controlsSynchronizer.ActiveControl);
command.OnClick();
}
/// <summary>
/// 退出程序
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void Exit_Click(object sender, EventArgs e)
{
Application.Exit();
}
}

```

### 3、编译运行

按 F5 编译运行程序。也许你会发现，菜单命令的实现方式都是类型的。没错，在 AE9.2 中，内置了许多常用的 Command 和 Tool，如 ControlsAddDataCommandClass、ControlsMapZoomInToolClass、ControlsMapPanToolClass 等等，这些内置对象在



ESRI.ArcGIS.Controls 命名空间中，你可以对象浏览器中查看。而且这些内置对象的调用方式都类似，如下所示：

```
// 定义
 ICommand command = new ControlsSaveAsDocCommandClass();
// 创建
command.OnCreate(m_controlsSynchronizer.ActiveControl);
// 调用
command.OnClick();
```

希望你可以举一反三，去实现更多的你想要的功能。

在 ArcMap 中，能够很方面地进行 MapView 和 Layout View 两种视图的切换，而且二者之间的数据是同步显示的。

关于两种视图同步的实现方法有多种，可以使用 ObjectCopy 对象进行数据硬拷贝，而比较简单的方法莫过于二者共享一份地图了，这也是最常用的方法。

## 1、新建同步类 ControlsSynchronizer

在解决方案面板中右击项目名，选择“添加类”，在类别中选择“Visual C#项目项”，在模板中选择“类”，输入类名“ControlsSynchronizer.cs”，将以下代码覆盖自动生成的代码：

```
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.IO;
using System.Runtime.InteropServices;
    using ESRI.ArcGIS.esriSystem;
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
using ESRI.ArcGIS.SystemUI;
    namespace _sdnMap
{
    /// <summary>
    /// This class is used to synchronize a given PageLayoutControl and a MapControl.
    /// When initialized, the user must pass the reference of these control to the class, bind
    /// the control together by calling 'BindControls' which in turn sets a joined Map refere
nced
    /// by both control; and set all the buddy controls joined between these two controls.
    /// When alternating between the MapControl and PageLayoutControl, you should activat
e the visible control
    /// and deactivate the other by calling ActivateXXX.
    /// This calss is limited to a situation where the controls are not simultaneously visibl
e.
```

```

/// </summary>
public class ControlsSynchronizer
{
    #region class members
    private IMapControl3 m_mapControl = null;
    private IPageLayoutControl2 m_pageLayoutControl = null;
    private ITool m_mapActiveTool = null;
    private ITool m_pageLayoutActiveTool = null;
    private bool m_IsMapCtrlactive = true;
    private ArrayList m_frameworkControls = null;
    #endregion

    #region constructor
    /// <summary>
    /// 默认构造函数
    /// </summary>
    public ControlsSynchronizer()
    {
        //初始化 ArrayList
        m_frameworkControls = new ArrayList();
    }

    /// <summary>
    /// 构造函数
    /// </summary>
    /// <param name="mapControl"></param>
    /// <param name="pageLayoutControl"></param>
    public ControlsSynchronizer(IMapControl3 mapControl, IPageLayoutControl2 pageLayoutControl)
    {
        : this()
    {
        //为类成员赋值
        m_mapControl = mapControl;
        m_pageLayoutControl = pageLayoutControl;
    }
    #endregion

    #region properties
    /// <summary>
    /// 取得或设置 MapControl
    /// </summary>
    public IMapControl3 MapControl
    {
        get { return m_mapControl; }
        set { m_mapControl = value; }
    }

    /// <summary>

```

```

/// 取得或设置 PageLayoutControl
/// </summary>
public IPageLayoutControl2 PageLayoutControl
{
    get { return m_pageLayoutControl; }
    set { m_pageLayoutControl = value; }
}

/// <summary>
/// 取得当前 ActiveView 的类型
/// </summary>
public string ActiveViewType
{
    get
    {
        if (m_IsMapCtrlactive)
            return "MapControl";
        else
            return "PageLayoutControl";
    }
}

/// <summary>
/// 取得当前活动的 Control
/// </summary>
public object ActiveControl
{
    get
    {
        if (m_mapControl == null || m_pageLayoutControl == null)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::ActiveControl:\r\nEither MapControl or PageLayoutControl are not initialized!");
        if (m_IsMapCtrlactive)
            return m_mapControl.Object;
        else
            return m_pageLayoutControl.Object;
    }
}

#endregion

#region Methods
/// <summary>
/// 激活 MapControl 并解除 the PageLayoutControl
/// </summary>
public void ActivateMap()
{
    try

```

```

    {
        if (m_pageLayoutControl == null || m_mapControl == null)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::ActivateMap:\r\nEither MapControl
or PageLayoutControl are not initialized!");
        //缓存当前 PageLayout 的 CurrentTool
        if (m_pageLayoutControl.CurrentTool != null) m_pageLayoutActiveTool = m_page
LayoutControl.CurrentTool;
        //解除 PageLayout
        m_pageLayoutControl.ActiveView.Deactivate();
        //激活 MapControl
        m_mapControl.ActiveView.Activate(m_mapControl.hWnd);
        //将之前 MapControl 最后使用的 tool, 作为活动的 tool, 赋给 MapControl 的
CurrentTool
        if (m_mapActiveTool != null) m_mapControl.CurrentTool = m_mapActiveTool;
        m_IsMapCtrlActive = true;
        //为每一个的 framework controls, 设置 Buddy control 为 MapControl
        this.SetBuddies(m_mapControl.Object);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        throw new Exception(string.Format("ControlsSynchronizer::ActivateMap:\r\n{0}", e
x.Message));
    }
}

/// <summary>
/// 激活 PageLayoutControl 并减活 MapControl
/// </summary>
public void ActivatePageLayout()
{
    try
    {
        if (m_pageLayoutControl == null || m_mapControl == null)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::ActivatePageLayout:\r\nEither Map
Control or PageLayoutControl are not initialized!");
        //缓存当前 MapControl 的 CurrentTool
        if (m_mapControl.CurrentTool != null) m_mapActiveTool = m_mapControl.Curren
tTool;
        //解除 MapControl
        m_mapControl.ActiveView.Deactivate();
        //激活 PageLayoutControl
        m_pageLayoutControl.ActiveView.Activate(m_pageLayoutControl.hWnd);
        //将之前 PageLayoutControl 最后使用的 tool, 作为活动的 tool, 赋给 PageLa
youtControl 的 CurrentTool
        if (m_pageLayoutActiveTool != null) m_pageLayoutControl.CurrentTool = m_page

```

```

LayoutActiveTool;
        m_IsMapCtrlactive = false;
        //为每一个的 framework controls,设置 Buddy control 为 PageLayoutControl
        this.SetBuddies(m_pageLayoutControl.Object);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        throw new Exception(string.Format("ControlsSynchronizer::ActivatePageLayout:\r\n{0}", ex.Message));
    }
}

/// <summary>
/// 给予一个地图, 置换 PageLayoutControl 和 MapControl 的 focus map
/// </summary>
/// <param name="newMap"></param>
public void ReplaceMap(IMap newMap)
{
    if (newMap == null)
        throw new Exception("ControlsSynchronizer::ReplaceMap:\r\nNew map for replacement is not initialized!");
    if (m_pageLayoutControl == null || m_mapControl == null)
        throw new Exception("ControlsSynchronizer::ReplaceMap:\r\nEither MapControl or PageLayoutControl are not initialized!");
    //create a new instance of IMaps collection which is needed by the PageLayout
    //创建一个 PageLayout 需要用到的,新的 IMaps collection 的实例
    IMaps maps = new Maps();
    //add the new map to the Maps collection
    //把新的地图加到 Maps collection 里头去
    maps.Add(newMap);
    bool bIsMapActive = m_IsMapCtrlactive;
    //call replace map on the PageLayout in order to replace the focus map
    //we must call ActivatePageLayout, since it is the control we call 'ReplaceMaps'
    //调用 PageLayout 的 replace map 来置换 focus map
    //我们必须调用 ActivatePageLayout,因为它是那个我们可以调用"ReplaceMaps"的 Control
    this.ActivatePageLayout();
    m_pageLayoutControl.PageLayout.ReplaceMaps(maps);
    //assign the new map to the MapControl
    //把新的地图赋给 MapControl
    m_mapControl.Map = newMap;
    //reset the active tools
    //重设 active tools
    m_pageLayoutActiveTool = null;

```

```

        m_mapActiveTool = null;
        //make sure that the last active control is activated
        //确认之前活动的 control 被激活
        if (bIsMapActive)
        {
            this.ActivateMap();
            m_mapControl.ActiveView.Refresh();
        }
        else
        {
            this.ActivatePageLayout();
            m_pageLayoutControl.ActiveView.Refresh();
        }
    }

    /// <summary>
    /// bind the MapControl and PageLayoutControl together by assigning a new joint focus
    us map
    /// 指定共同的 Map 来把 MapControl 和 PageLayoutControl 绑在一起
    /// </summary>
    /// <param name="mapControl"></param>
    /// <param name="pageLayoutControl"></param>
    /// <param name="activateMapFirst">true if the MapControl supposed to be activated
    first,如果 MapControl 被首先激活,则为 true</param>
    public void BindControls(IMapControl3 mapControl, IPageLayoutControl2 pageLayoutControl, bool activateMapFirst)
    {
        if (mapControl == null || pageLayoutControl == null)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::BindControls:\r\nEither MapControl or PageLayoutControl are not initialized!");
        m_mapControl = mapControl;
        m_pageLayoutControl = pageLayoutControl;
        this.BindControls(activateMapFirst);
    }

    /// <summary>
    /// bind the MapControl and PageLayoutControl together by assigning a new joint focus
    us map
    /// 指定共同的 Map 来把 MapControl 和 PageLayoutControl 绑在一起
    /// </summary>
    /// <param name="activateMapFirst">true if the MapControl supposed to be activated
    first,如果 MapControl 被首先激活,则为 true</param>
    public void BindControls(bool activateMapFirst)
    {
        if (m_pageLayoutControl == null || m_mapControl == null)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::BindControls:\r\nEither MapControl or PageLayoutControl are not initialized!");
    }

```



```

r PageLayoutControl are not initialized!");
        //create a new instance of IMap
        //创造 IMap 的一个实例
        IMap newMap = new MapClass();
        newMap.Name = "Map";
        //create a new instance of IMaps collection which is needed by the PageLayo
ut
        //创建一个新的 IMaps collection 的实例,这是 PageLayout 所需要的
        IMaps maps = new Maps();
        //add the new Map instance to the Maps collection
        //把新的 Map 实例赋给 Maps collection
        maps.Add(newMap);
        //call replace map on the PageLayout in order to replace the focus map
        //调用 PageLayout 的 replace map 来置换 focus map
        m_pageLayoutControl.PageLayout.ReplaceMaps(maps);
        //assign the new map to the MapControl
        //把新的 map 赋给 MapControl
        m_mapControl.Map = newMap;
        //reset the active tools
        //重设 active tools
        m_pageLayoutActiveTool = null;
        m_mapActiveTool = null;
        //make sure that the last active control is activated
        //确定最后活动的 control 被激活
        if (activateMapFirst)
            this.ActivateMap();
        else
            this.ActivatePageLayout();
    }

    /// <summary>
    ///by passing the application's toolbars and TOC to the synchronization class, it saves
you the
    ///management of the buddy control each time the active control changes. This metho
d ads the framework
    ///control to an array; once the active control changes, the class iterates through the
array and
    ///calles SetBuddyControl on each of the stored framework control.
    /// </summary>
    /// <param name="control"></param>
    public void AddFrameworkControl(object control)
    {
        if (control == null)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::AddFrameworkControl:\r\nAdded cont
rol is not initialized!");

```

```

        m_frameworkControls.Add(control);
    }

    /// <summary>
    /// Remove a framework control from the managed list of controls
    /// </summary>
    /// <param name="control"></param>
    public void RemoveFrameworkControl(object control)
    {
        if (control == null)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::RemoveFrameworkControl:\r\nControl
to be removed is not initialized!");
        m_frameworkControls.Remove(control);
    }

    /// <summary>
    /// Remove a framework control from the managed list of controls by specifying its i
ndex in the list
    /// </summary>
    /// <param name="index"></param>
    public void RemoveFrameworkControlAt(int index)
    {
        if (m_frameworkControls.Count < index)
            throw new Exception("ControlsSynchronizer::RemoveFrameworkControlAt:\r\nIndex
is out of range!");
        m_frameworkControls.RemoveAt(index);
    }

    /// <summary>
    /// when the active control changes, the class iterates through the array of the frame
work controls
    /// and calles SetBuddyControl on each of the controls.
    /// </summary>
    /// <param name="buddy">the active control</param>
    private void SetBuddies(object buddy)
    {
        try
        {
            if (buddy == null)
                throw new Exception("ControlsSynchronizer::SetBuddies:\r\nTarget Buddy Contr
ol is not initialized!");
            foreach (object obj in m_frameworkControls)
            {
                if (obj is IToolbarControl)
                {
                    ((IToolbarControl)obj).SetBuddyControl(buddy);
                }
            }
        }
    }

```

```

        else if (obj is ITOCCControl)
        {
            ((ITOCCControl)obj).SetBuddyControl(buddy);
        }
    }
}
catch (Exception ex)
{
    throw new Exception(string.Format("ControlsSynchronizer::SetBuddies:\r\n{0}", ex.
Message));
}
}
#endregion
}
}

```

## 2、新建 Maps 类

在同步类中，要用到 Maps 类，用于管理地图对象。与新建同步类 ControlsSynchronizer 类似，我们新建一 Maps 类，其所有代码如下所示：

```

using System;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;
using System.Runtime.InteropServices;
using ESRI.ArcGIS.Carto;
namespace _sdnMap
{
    [Guid("f27d8789-fbbc-4801-be78-0e3cd8fff9d5")]
    [ClassInterface(ClassInterfaceType.None)]
    [ProgId("_sdnMap.Maps")]
    public class Maps : IMaps, IDisposable
    {
        //class member - using internally an ArrayList to manage the Maps collection
        private ArrayList m_array = null;
        #region class constructor
        public Maps()
        {
            m_array = new ArrayList();
        }
        #endregion
        #region IDisposable Members
        /// <summary>
        /// Dispose the collection
        /// </summary>
        public void Dispose()
        {
            m_array = null;
        }
    }
}

```

```

{
    if (m_array != null)
    {
        m_array.Clear();
        m_array = null;
    }
}

#endregion
#region IMaps Members
/// <summary>
/// Remove the Map at the given index
/// </summary>
/// <param name="Index"></param>
public void RemoveAt(int Index)
{
    if (Index > m_array.Count || Index < 0)
        throw new Exception("Maps::RemoveAt:\r\nIndex is out of range!");
    m_array.RemoveAt(Index);
}

/// <summary>
/// Reset the Maps array
/// </summary>
public void Reset()
{
    m_array.Clear();
}

/// <summary>
/// Get the number of Maps in the collection
/// </summary>
public int Count
{
    get
    {
        return m_array.Count;
    }
}

/// <summary>
/// Return the Map at the given index
/// </summary>
/// <param name="Index"></param>
/// <returns></returns>
public IMap get_Item(int Index)
{
    if (Index > m_array.Count || Index < 0)

```

```

        throw new Exception("Maps::get_Item:\r\nIndex is out of range!");
        return m_array[Index] as IMap;
    }

    /// <summary>
    /// Remove the instance of the given Map
    /// </summary>
    /// <param name="Map"></param>
    public void Remove(IMap Map)
    {
        m_array.Remove(Map);
    }

    /// <summary>
    /// Create a new Map, add it to the collection and return it to the caller
    /// </summary>
    /// <returns></returns>
    public IMap Create()
    {
        IMap newMap = new MapClass();
        m_array.Add(newMap);
        return newMap;
    }

    /// <summary>
    /// Add the given Map to the collection
    /// </summary>
    /// <param name="Map"></param>
    public void Add(IMap Map)
    {
        if (Map == null)
            throw new Exception("Maps::Add:\r\nNew Map is not initialized!");
        m_array.Add(Map);
    }

    #endregion
}
}

```

### 3、新建打开文档类 OpenNewMapDocument

由于从工具栏自带的打开按钮打开地图文档的时候，不会自动进行两种视图之间的同步，所以我们要自己派生一个 OpenNewMapDocument 类，用于打开地图文档。

右击项目名，选择“添加类”，再选择 ArcGIS 类别中的 BaseCommand 模板，输入类名为“OpenNewMapDocument.cs”。

首先添加引用：

```
using System.Windows.Forms;
```

```
using ESRI.ArcGIS.Carto;
```

再添加如下成员变量：

```
private ControlsSynchronizer m_controlsSynchronizer = null;
```

修改默认的构造函数如下所示：

```
//添加参数
public OpenNewMapDocument(ControlsSynchronizer controlsSynchronizer)
{
    //
    // TODO: Define values for the public properties
    //
    //设定相关属性值
    base.m_category = "Generic"; //localizable text
    base.m_caption = "Open"; //localizable text
    base.m_message = "This should work in ArcMap/MapControl/PageLayoutControl"; //
    //localizable text
    base.m_toolTip = "Open"; //localizable text
    base.m_name = "Generic_Open"; //unique id, non-localizable (e.g. "MyCategory_MyCommand")

    //初始化 m_controlsSynchronizer
    m_controlsSynchronizer = controlsSynchronizer;
    try
    {
        //
        // TODO: change bitmap name if necessary
        //
        string bitmapResourceName = GetType().Name + ".bmp";
        base.m_bitmap = new Bitmap(GetType(), bitmapResourceName);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        System.Diagnostics.Trace.WriteLine(ex.Message, "Invalid Bitmap");
    }
}
```

再在 OnClick 函数中添加如下代码：

```
public override void OnClick()
{
    // TODO: Add OpenNewMapDocument.OnClick implementation
    OpenFileDialog dlg = new OpenFileDialog();
    dlg.Filter = "Map Documents (*.mxd)|*.mxd";
    dlg.Multiselect = false;
    dlg.Title = "Open Map Document";
    if (dlg.ShowDialog() == DialogResult.OK)
    {

```



```

        string docName = dlg.FileName;
        IMapDocument mapDoc = new MapDocumentClass();
        if (mapDoc.get_IsPresent(docName) && !mapDoc.get_IsPasswordProtected(docName))
        {
            mapDoc.Open(docName, string.Empty);
            IMap map = mapDoc.get_Map(0);
            m_controlsSynchronizer.ReplaceMap(map);
            mapDoc.Close();
        }
    }
}

```

在添加类时，模板会自动添加一个名为“OpenNewMapDocument.bmp”的图标，你可以自己修改或者替换为打开的文件夹的图标。

#### 4、两种视图的同步

在 3sdnMap.cs 中添加成员变量，即同步类对象：

```
private ControlsSynchronizer m_controlsSynchronizer = null;
```

在 Form1\_Load 函数中进行初始化工作：

```

//初始化 controls synchronization calss
m_controlsSynchronizer = new
ControlsSynchronizer(m_mapControl, m_pageLayoutControl);
    //把 MapControl 和 PageLayoutControl 绑定起来(两个都指向同一个 Map),然后设置 MapControl 为活动的 Control
    m_controlsSynchronizer.BindControls(true);
    //为了在切换 MapControl 和 PageLayoutControl 视图同步，要添加 Framework Control
    m_controlsSynchronizer.AddFrameworkControl(axToolbarControl1.Object);
    m_controlsSynchronizer.AddFrameworkControl(this.axTOCControl1.Object);
// 添加打开命令按钮到工具条
OpenNewMapDocument openMapDoc = new OpenNewMapDocument(m_controlsSynchronizer);
axToolbarControl1.AddItem(openMapDoc, -1, 0, false, -1, esriCommandStyles.esriCommandStyleIconOnly);

```

因为我们自动派生了打开文档类，并自己将其添加到工具条，所以我们就不需要工具条原来的“打开”按钮了，可以在 ToolbarControl 的属性中将其删除。

下面，我们可以完成上一讲遗留的功能了。

```

/// <summary>
/// 新建地图命令
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>

```

```

private void New_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //询问是否保存当前地图
    DialogResult res = MessageBox.Show("是否保存当前地图?", "提示", MessageBoxButtons.YesNo, MessageBoxIcon.Question);
    if (res == DialogResult.Yes)
    {
        //如果要保存, 调用另存为对话框
        ICommand command = new ControlsSaveAsDocCommandClass();
        if (m_mapControl != null)
            command.OnCreate(m_controlsSynchronizer.MapControl.Object);
        else
            command.OnCreate(m_controlsSynchronizer.PageLayoutControl.Object);
        command.OnClick();
    }
    //创建新的地图实例
    IMap map = new MapClass();
    map.Name = "Map";
    m_controlsSynchronizer.MapControl.DocumentFilename = string.Empty;
    //更新新建地图实例的共享地图文档
    m_controlsSynchronizer.ReplaceMap(map);
}

```

```

/// <summary>
/// 打开地图文档 Mxd 命令
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void Open_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (this.axMapControl1.LayerCount > 0)
    {
        DialogResult result = MessageBox.Show("是否保存当前地图? ", "警告", MessageBoxButtons.YesNoCancel, MessageBoxIcon.Question);
        if (result == DialogResult.Cancel) return;
        if (result == DialogResult.Yes) this.Save_Click(null, null);
    }
    OpenNewMapDocument openMapDoc =
new OpenNewMapDocument(m_controlsSynchronizer);
    openMapDoc.OnCreate(m_controlsSynchronizer.MapControl.Object);
    openMapDoc.OnClick();
}

```

在添加数据 AddData 时, 我们也要进行地图共享, 故在 AddData\_Click 函数后面添加如下代码:

```

IMap pMap = this.axMapControl1.Map;

```

```
this.m_controlsSynchronizer.ReplaceMap(pMap);
```

在另存为地图文档时，有可能会丢失数据，因此我们需要提示用户以确认操作，故需修改 SaveAs\_Click 函数，如下所示：

```
/// <summary>
/// 另存为地图文档命令
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void SaveAs_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //如果当前视图为 MapControl 时，提示用户另存为操作将丢失 PageLayoutControl 中的设置
    if (m_controlsSynchronizer.ActiveControl is IMapControl3)
    {
        if (MessageBox.Show("另存为地图文档将丢失制版视图的设置\r\n您要继续吗?",
"提示", MessageBoxButtons.YesNo, MessageBoxIcon.Question) == DialogResult.No)
            return;
    }

    //调用另存为命令
    ICommand command = new ControlsSaveAsDocCommandClass();
    command.OnCreate(m_controlsSynchronizer.ActiveControl);
    command.OnClick();
}
```

在切换视图时，我们要激活相关的视图，故在设计视图的属性面板中选择 tabControl2 控件，再选择事件按钮，找到“SelectedIndexChanged”事件双击添加之。其实现代码如下所示：

```
/// <summary>
/// 切换地图和制版视图
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void tabControl2_SelectedIndexChanged(object sender, EventArgs e)
{
    if (this.tabControl2.SelectedIndex == 0)
    {
        //激活 MapControl
        m_controlsSynchronizer.ActivateMap();
    }
    else
    {
        //激活 PageLayoutControl
        m_controlsSynchronizer.ActivatePageLayout();
    }
}
```

```
}
```

### 5、编译运行

按 F5 编译运行程序，至此我们完成了 MapControl 和 PageLayoutControl 两种视图的同步工作。

在上一讲中，我们完成了 MapControl 和 PageLayoutControl 两种视图的同步工作，本讲我们将完成状态栏信息的添加与实现。

应用程序的状态栏一般用来显示程序的当前状态，当前所使用的工具。GIS 应用程序一般也在状态栏显示当前光标的坐标、比例尺等信息。

学习完本讲内容，您将学会状态栏编程的基本方法，并且能够在我们的程序的状态栏中添加且显示以下信息：

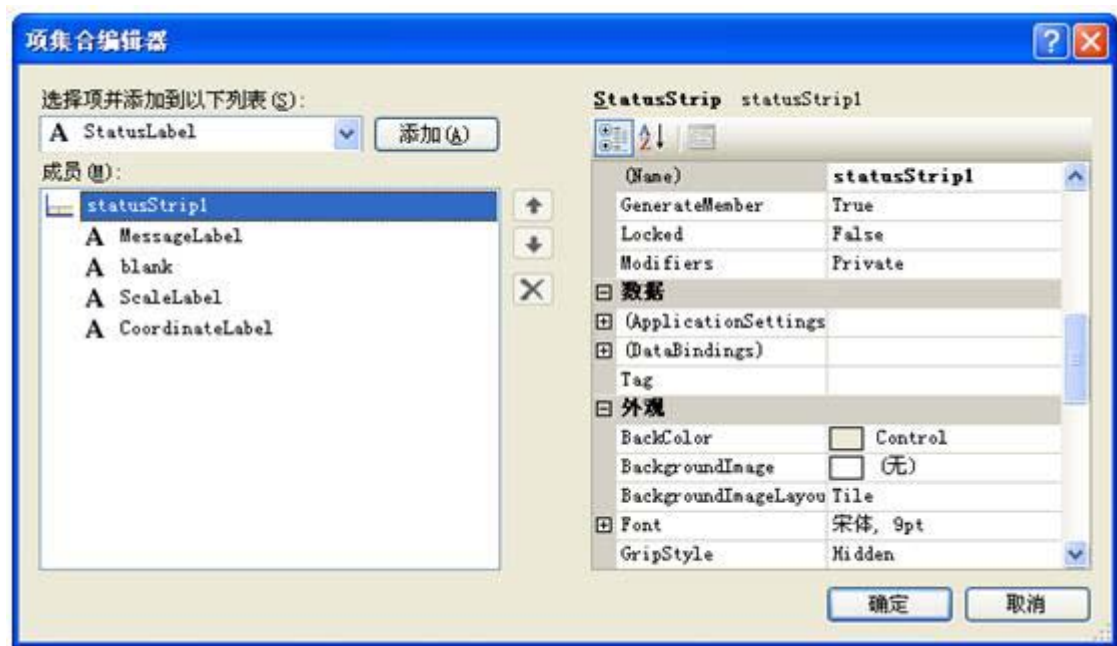
- 当前所用工具信息
- 当前比例尺
- 当前坐标

#### 1、添加状态栏项目

在设计视图中，点击窗体中的状态栏，在其属性面板中找到“Items”项，单击其右边的按钮，在下拉框中选择“StatusLabel”，单击“添加按钮”，依次添加四个 StatusLabel，依次修改属性参数如下表所示：

序号	Name 属性	Text 属性	Spring 属性	说明
1	MessageLabel	就绪	False	当前所用工具信息
2	Blank		True	占位
3	ScaleLabel	比例尺	False	当前比例尺
4	CoordinateLabel	当前坐标	False	当前坐标

设置好之后如下图所示：



### Tips :

我们设计出的状态栏最终如下所示：

就绪	( Blank )	比例尺	当前坐标
----	-----------	-----	------

Spring 属性表示可以按状态栏剩余空间自动伸缩。所以加入 Blank 项目，只是为了占个位子，以达到 ScaleLabel 和 CoordinateLabel 项目右对齐而 MessageLabel 项目左对齐的目的。

## 2、显示当前所用工具信息

首先添加 axToolBarControl1 的 OnMouseMove 事件（相信大家看了以上的教程，已经知道怎么添加事件了吧，还不知道的建议再温习下前几讲的内容）。在其事件响应函数代码如下：

```
private void axToolBarControl1_OnMouseMove(object sender, IToolBarControlEvents_OnMouseMoveEvent e)
{
    // 取得鼠标所在工具的索引号
    int index = axToolBarControl1.HitTest(e.x, e.y, false);
    if (index != -1)
    {
        // 取得鼠标所在工具的 ToolStripItem
        IToolStripItem toolStripItem = axToolBarControl1.GetItem(index);
        // 设置状态栏信息
        MessageLabel.Text = toolStripItem.Command.Message;
    }
    else
    {
        MessageLabel.Text = " 就绪 ";
    }
}
```

```
}  
}
```

### 3、显示当前比例尺

添加 axMapControl1 的 OnMouseMove 事件，其代码如下：

```
private void axMapControl1_OnMouseMove(object sender, IMapControlEvents2_OnMouseMoveEvent e)  
{  
    // 显示当前比例尺  
    ScaleLabel.Text = " 比例尺 1:" + ((long)this.axMapControl1.MapScale).ToString();  
}
```

### 4、显示当前坐标

显示当前坐标也是 axMapControl1 的 OnMouseMove 事件中响应，故只要在 axMapControl1\_OnMouseMove 函数中添加如下代码即可：

```
// 显示当前坐标  
CoordinateLabel.Text = " 当前坐标 X = " + e.mapX.ToString() + " Y = " + e.mapY.ToString() + " " + this.axMapControl1.MapUnits;
```

按 F5 编译运行，可以看到，我们的程序已经能够正常工作了。但是细心的你可能会发现，当前坐标的后面的坐标单位为“ esriUnknownUnits ”或“ esriMeters ”之类，即系统在正常单位的前面加上了“ esri ”，追求完美的我们自然看得不舒服。那就进行简单的替换吧。

首先定义个全局坐标单位变量 sMapUnits ，如下所示：

```
private string sMapUnits;
```

再 Form1\_Load 函数中进行初始化：

```
sMapUnits = "Unknown";
```

添加 axMapControl1 控件的 OnMapReplaced 事件，在事件响应函数中进行坐标单位替换，代码如下：

```
private void axMapControl1_OnMapReplaced(object sender, IMapControlEvents2_OnMapReplacedEvent e)  
{  
    esriUnits mapUnits = axMapControl1.MapUnits;  
    switch (mapUnits)  
    {  
        case esriUnits.esriCentimeters:  
            sMapUnits = "Centimeters";  
            break;  
        case esriUnits.esriDecimalDegrees:  
            sMapUnits = "Decimal Degrees";  
            break;  
        case esriUnits.esriDecimeters:  
            sMapUnits = "Decimeters";  
            break;  
        case esriUnits.esriFeet:  
            sMapUnits = "Feet";
```



```
break;
case esriUnits.esriInches:
    sMapUnits = "Inches";
    break;
case esriUnits.esriKilometers:
    sMapUnits = "Kilometers";
    break;
case esriUnits.esriMeters:
    sMapUnits = "Meters";
    break;
case esriUnits.esriMiles:
    sMapUnits = "Miles";
    break;
case esriUnits.esriMillimeters:
    sMapUnits = "Millimeters";
    break;
case esriUnits.esriNauticalMiles:
    sMapUnits = "NauticalMiles";
    break;
case esriUnits.esriPoints:
    sMapUnits = "Points";
    break;
case esriUnits.esriUnknownUnits:
    sMapUnits = "Unknown";
    break;
case esriUnits.esriYards:
    sMapUnits = "Yards";
    break;
}
}
```

## 5、编译运行

按 F5 编译运行程序。如果你足够细心的话，相信你已经成功了！

在本讲中，介绍中 **StatusStrip** 控件的基本使用方法和 AE 中当所用工具信息、当前比例尺和当前坐标的显示调用方法。

在上一讲中，我们实现了状态栏的相关信息显示，在这一讲中我们将要实现鹰眼功能。

所谓的鹰眼，就是一个缩略地图，上面有一个矩形框，矩形框区域就是当前显示的地图区域，拖动矩形框可以改变当前地图显示的位置，改变矩形框的大小，可以改变当前地图的显示区域大小，从起到导航的作用。鹰眼是地图浏览中常用的功能之一。

关于鹰眼的实现方式，最常用的是用一个 **MapControl** 控件显示地图全图，并在上面画一个红色矩形框表示当前地图的显示范围，并实现鹰眼 **MapControl** 与主窗体的 **MapControl** 互动。本讲最终效果如下所示：

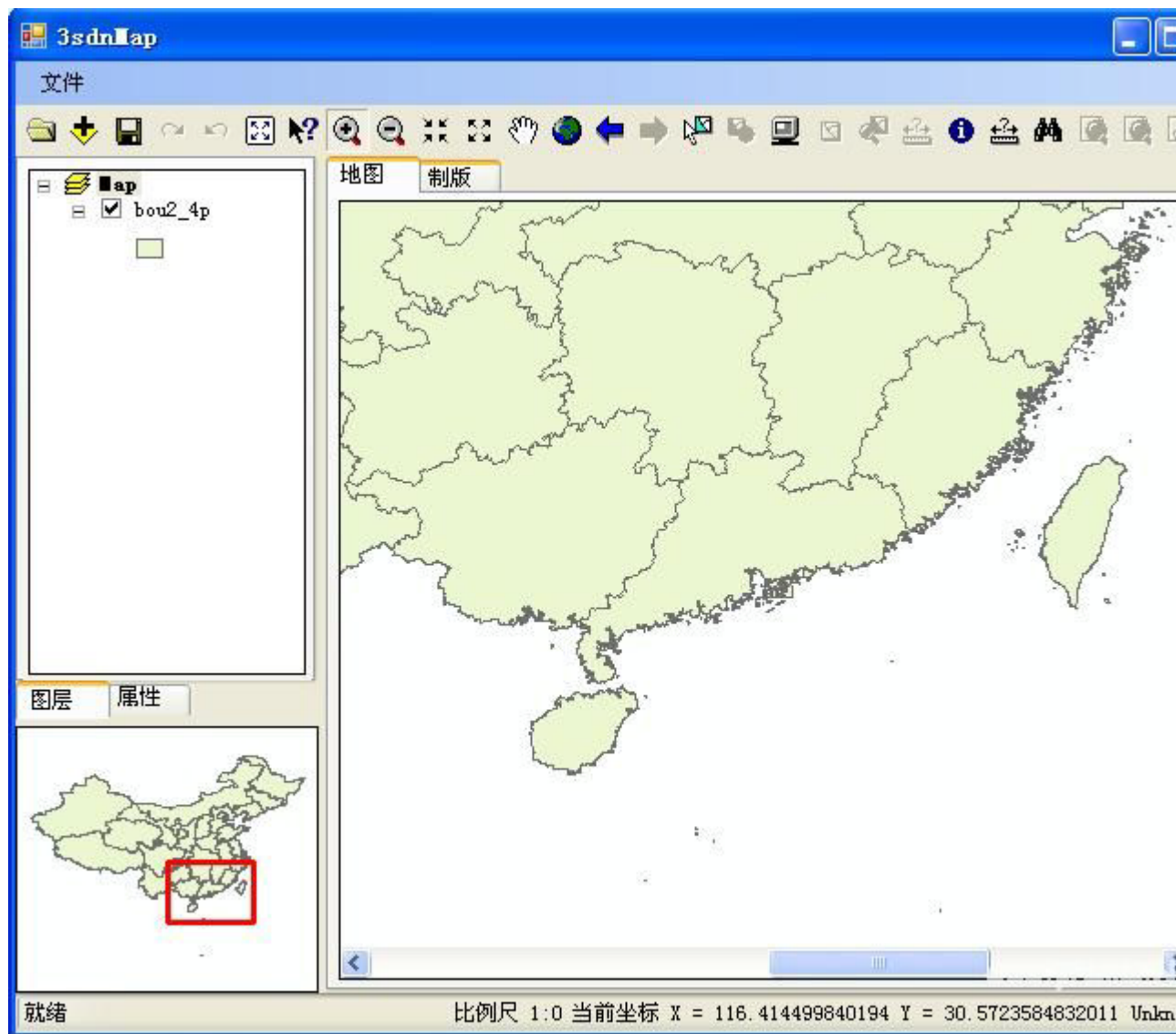


图 1 鹰眼效果

### 1、添加鹰眼控件

由于本教程在第一讲中没有预先考虑到鹰眼所放的位置，故我们要先稍微调整一下程序框架，并添加一个 MapControl 用于显示鹰眼。

在本教程中，我们将鹰眼放在图层控件的下方，调整方法如下：

（1）在设计视图中，选择 tabControl1 控件，即放图层和属性的那个容器，将其 Dock 属性设为 None，并用鼠标拖拽将其缩小。把工具箱中的 SplitContainer 控件拖到窗体的左窗格，即放在 tabControl1 控件的旁边。并将其 Orientation 属性设置为 Horizontal。

（2）选中 tabControl1 控件，按 Ctrl+X 剪切，再选中刚才粘贴到 SplitContainer2 的 Panel1 中，如图 2 所示。操作完成后效果如图 3 所示。

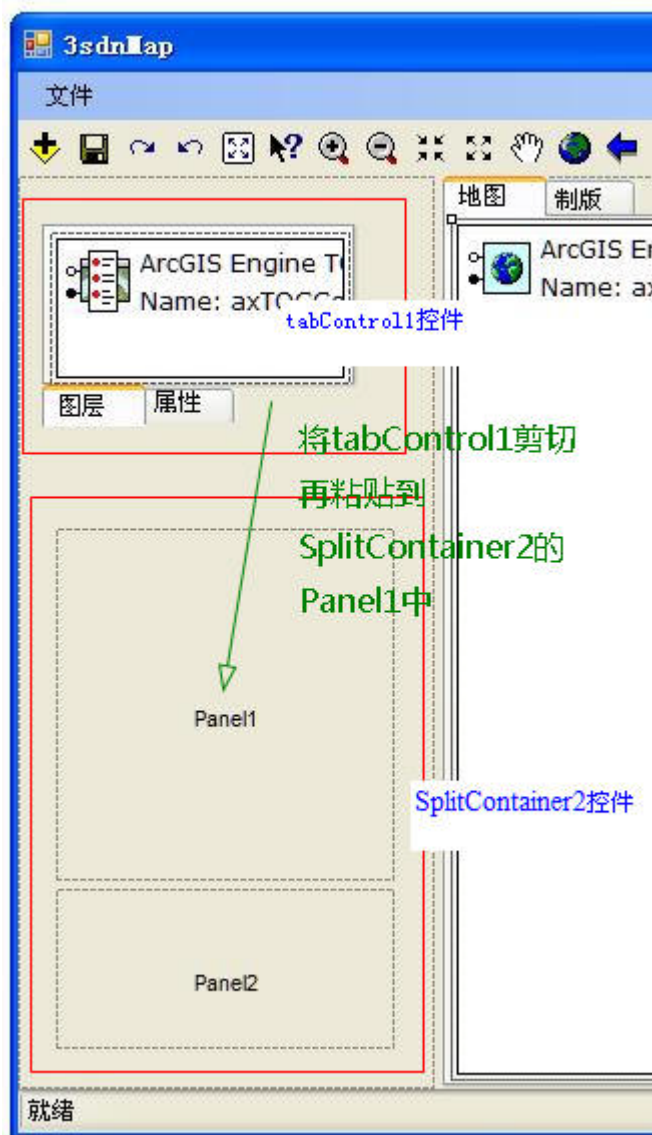


图 2

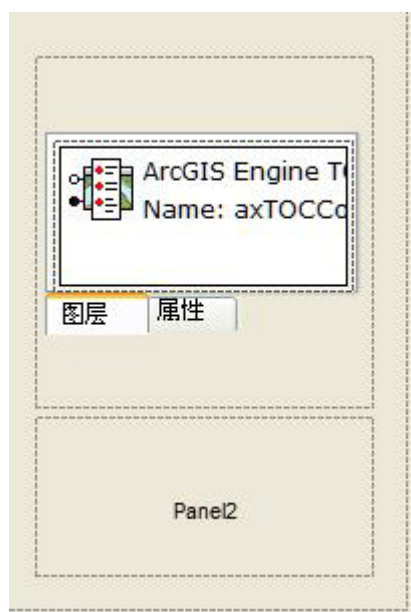


图 3

( 3 ) 再选中 SplitContainer2 控件 ( 如果不好选中, 直接以属性面板中选择 SplitContainer2 ), 将其 Dock 属性设置为 Fill 。再选中 tabControl1 , 将其 Dock 属性也设置为 Fill 。

( 4 ) 从工具箱中选择 MapControl 控件并拖到 SplitContainer2 的 Panel2 , 作为鹰眼控件。最终效果如图 4 所示。

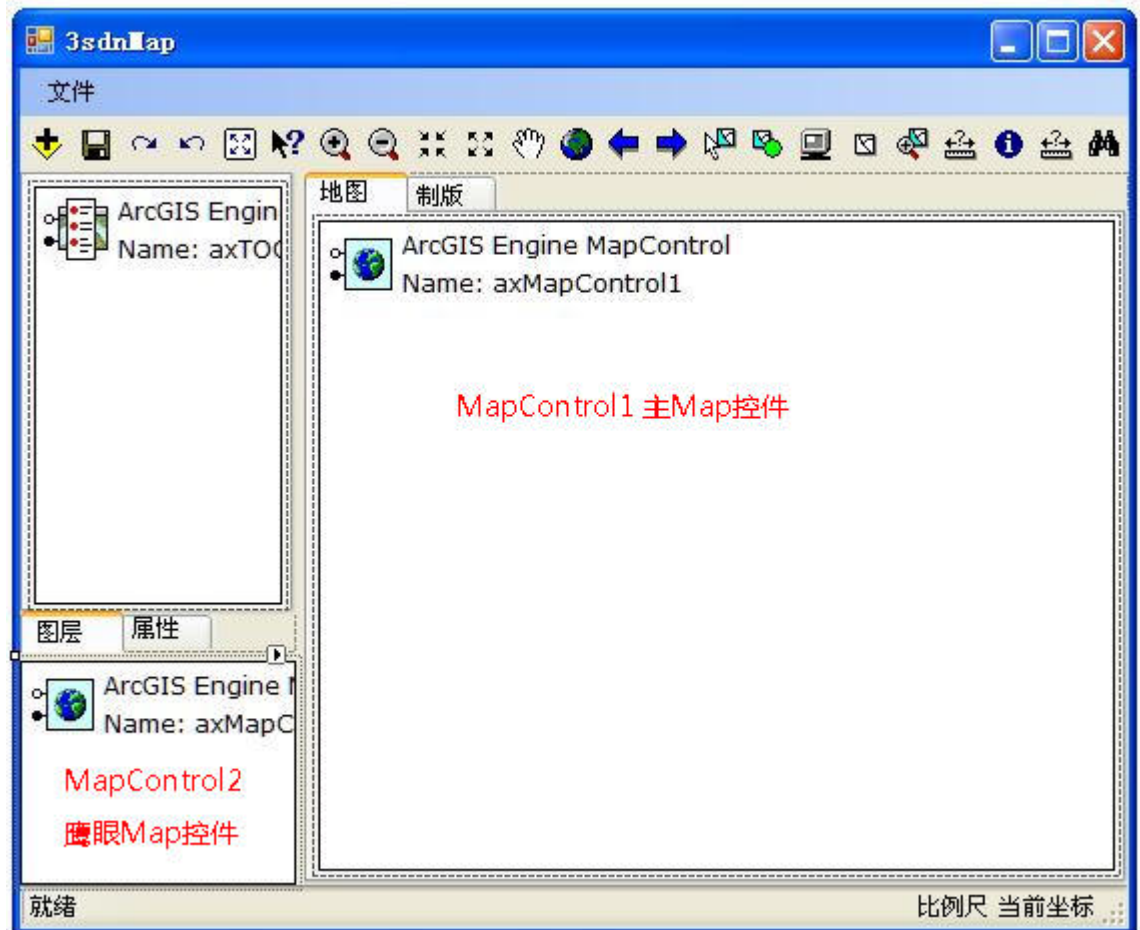


图 4

## 2、鹰眼的实现

( 1 ) 载入地图到鹰眼控件

当地图载入到主 Map 控件时, 同时也载入到鹰眼控件, 在 axMapControl1\_OnMapReplaced 事件响应函数 ( 此函数上一讲中已经添加了 ) 中添加如下代码:

```
private void axMapControl1_OnMapReplaced(object sender,
IMapControlEvents2_OnMapReplacedEvent e)
{
    // 前面代码省略
    // 当主地图显示控件的地图更换时, 鹰眼中的地图也跟随更换
    this.axMapControl2.Map = new MapClass();
}
```

```

// 添加主地图控件中的所有图层到鹰眼控件中
for (int i = 1; i <= this.axMapControl1.LayerCount; i++)
{
    this.axMapControl2.AddLayer(this.axMapControl1.get_Layer(this.axMapControl1.LayerCount - i));
}
// 设置 MapControl 显示范围至数据的全局范围
this.axMapControl2.Extent = this.axMapControl1.FullExtent;
// 刷新鹰眼控件地图
this.axMapControl2.Refresh();
}

```

## （ 2 ）绘制鹰眼矩形框

为鹰眼控件 MapControl1 添加 OnExtentUpdated 事件，此事件是在主 Map 控件的显示范围改变时响应，从而相应更新鹰眼控件中的矩形框。其响应函数代码如下：

```

private void axMapControl1_OnExtentUpdated(object sender,
IMapControlEvents2_OnExtentUpdatedEvent e)
{
    // 得到新范围
    IEnvelope pEnv = (IEnvelope)e.newEnvelope;
    IGraphicsContainer pGra = axMapControl2.Map as IGraphicsContainer;
    IActiveView pAv = pGra as IActiveView;
    // 在绘制前，清除 axMapControl2 中的任何图形元素
    pGra.DeleteAllElements();
    IRectangleElement pRectangleEle = new RectangleElementClass();
    IElement pEle = pRectangleEle as IElement;
    pEle.Geometry = pEnv;
    // 设置鹰眼图中的红线框
    IRgbColor pColor = new RgbColorClass();
    pColor.Red = 255;
    pColor.Green = 0;
    pColor.Blue = 0;
    pColor.Transparency = 255;
    // 产生一个线符号对象
    ILineSymbol pOutline = new SimpleLineSymbolClass();
    pOutline.Width = 2;
    pOutline.Color = pColor;
    // 设置颜色属性
}

```

```

pColor = new RgbColorClass();
pColor.Red = 255;
pColor.Green = 0;
pColor.Blue = 0;
pColor.Transparency = 0;
// 设置填充符号的属性
IFillSymbol pFillSymbol = new SimpleFillSymbolClass();
pFillSymbol.Color = pColor;
pFillSymbol.Outline = pOutline;
IFillShapeElement pFillShapeEle = pEle as IFillShapeElement;
pFillShapeEle.Symbol = pFillSymbol;
pGra.AddElement((IElement)pFillShapeEle, 0);
// 刷新
pAv.PartialRefresh(esriViewDrawPhase.esriViewGraphics, null, null);
}
( 3 ) 鹰眼与主 Map 控件互动
为鹰眼控件 MapControl2 添加 OnMouseDown 事件，代码如下：
private void axMapControl2_OnMouseDown(object sender,
IMapControlEvents2_OnMouseDownEvent e)
{
if (this.axMapControl2.Map.LayerCount != 0)
{
// 按下鼠标左键移动矩形框
if (e.button == 1)
{
IPoint pPoint = new PointClass();
pPoint.PutCoords(e.mapX, e.mapY);
IEnvelope pEnvelope = this.axMapControl1.Extent;
pEnvelope.CenterAt(pPoint);
this.axMapControl1.Extent = pEnvelope;
this.axMapControl1.ActiveView.PartialRefresh(esriViewDrawPhase.esriViewGeography,
null, null);
}
// 按下鼠标右键绘制矩形框
else if (e.button == 2)
{
IEnvelope pEnvelop = this.axMapControl2.TrackRectangle();

```



```

        this.axMapControl1.Extent = pEnvelop;
        this.axMapControl1.ActiveView.PartialRefresh(esriViewDrawPhase.esriViewGeography,
null, null);
    }
}
}

```

为鹰眼控件 MapControl2 添加 OnMouseMove 事件, 主要实现按下鼠标左键的时候移动矩形框, 同时也改变主的图控件的显示范围。代码如下:

```

private void axMapControl2_OnMouseMove(object sender,
IMapControlEvents2_OnMouseMoveEvent e)
{
    // 如果不是左键按下就直接返回
    if (e.button != 1) return;
    IPoint pPoint = new PointClass();
    pPoint.PutCoords(e.mapX, e.mapY);
    this.axMapControl1.CenterAt(pPoint);
    this.axMapControl1.ActiveView.PartialRefresh(esriViewDrawPhase.esriViewGeography,
null, null);
}

```

## 1、 编译运行

按 F5 编译运行程序。

期待的鹰眼功能你已经实现了, 按下左键在鹰眼窗口中移动, 或者按下右键在鹰眼窗口中画一个矩形, 主地图窗口的显示范围都会跟着变化。主地图窗口中的地图经放大缩小等操作后, 鹰眼窗口的矩形框大小也会随着改变。

在上一讲中, 我们完成了鹰眼功能, 在这一讲中, 大家将实现 TOCControl 控件和主地图控件的右键菜单。

在 AE 开发中, 右键菜单有两种实现方式, 一是使用 VS2005 自带的 ContextMenuStrip 控件, 二是用 AE 封装的 IToolbarMenu 接口。相比较而言, 后者更为简单实用, 本文采用后者的实现方法。

## 1、创建右键菜单

在 Form1 类里面添加如下变量的定义:

```

//TOCControl 控件变量
private ITOCControl2 m_tocControl = null;
//TOCControl 中 Map 菜单

```

```
private IToolbarMenu m_menuMap = null;
//TOCControl 中图层菜单
private IToolbarMenu m_menuLayer = null;
    在 Form1_Load 函数进行初始化，即菜单的创建：
m_menuMap = new ToolbarMenuClass();
m_menuLayer = new ToolbarMenuClass();
```

## 2、添加菜单项

第 1 步中创建的菜单可认为是菜单容器，里面什么都没有，具体的命令或工具作为菜单项添加到菜单容器才能工作。一般情况下，启动程序就要完成菜单项的添加，故此工作在 Form1\_Load 函数完成。

当然，添加菜单项之前，必须实现相应命令或工具。这里的命令或工具可以 AE 内置的也可以是自定义的。AE 内置了许多可以直接调用的常用命令和工具，如 ControlsAddDataCommandClass，在 ESRI.ArcGIS.Controls 命名空间中，大家可以对象浏览器中查看。当然，这里也可以直接调用 AE 内置的菜单，如 ControlsFeatureSelectionMenu。另外，本讲也实现三自定义命令，以做示范。它们分别为图层可视控制命令（用于控制图层显示与否）、移除图层和放大到整个图层命令。实现方法也很简单，就是右击 3sdnMap 项目，选择“添加|类”，选择 C#普通的类模板，用以下代码覆盖系统自己生成的所有代码。

图层可视控制类 LayerVisibility 代码：

```
using ESRI.ArcGIS.ADF.BaseClasses;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.SystemUI;
namespace _sdnMap
{
    /// <summary>
    /// 图层可视控制
    /// </summary>
    public sealed class LayerVisibility : BaseCommand, ICommandSubType
    {
        private IHookHelper m_hookHelper = new HookHelperClass();
        private long m_subType;
        public LayerVisibility()
        {
        }

        public override void OnClick()
        {
            for (int i=0; i <= m_hookHelper.FocusMap.LayerCount - 1; i++)
            {
```

```

        if (m_subType == 1) m_hookHelper.FocusMap.get_Layer(i).
Visible = true;
        if (m_subType == 2) m_hookHelper.FocusMap.get_Layer(i).
Visible = false;
    }
    m_hookHelper.ActiveView.PartialRefresh(esriViewDrawPhase.esr
iViewGeography,null,null);
    }

    public override void OnCreate(object hook)
    {
        m_hookHelper.Hook = hook;
    }

    public int GetCount()
    {
        return 2;
    }

    public void SetSubType(int SubType)
    {
        m_subType = SubType;
    }

    public override string Caption
    {
        get
        {
            if (m_subType == 1) return "Turn All Layers On";
            else return "Turn All Layers Off";
        }
    }

    public override bool Enabled
    {
        get
        {
            bool enabled = false; int i;
            if (m_subType == 1)
            {
                for (i=0;i<=m_hookHelper.FocusMap.LayerCount - 1;i+
+)
                {
                    if (m_hookHelper.ActiveView.FocusMap.get_Layer

```

```

(i).Visible == false)
        {
            enabled = true;
            break;
        }
    }
    else
    {
        for (i=0;i<=m_hookHelper.FocusMap.LayerCount - 1;i++)
        {
            if (m_hookHelper.ActiveView.FocusMap.get_Layer
(i).Visible == true)
            {
                enabled = true;
                break;
            }
        }
        return enabled;
    }
}
}
}

```

移除图层类 RemoveLayer 代码:

```

using ESRI.ArcGIS.ADF.BaseClasses;
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
namespace _sdnMap
{
    /// <summary>
    /// 删除图层
    /// </summary>
    public sealed class RemoveLayer : BaseCommand
    {
        private IMapControl3 m_mapControl;
        public RemoveLayer()
        {
            base.m_caption = "Remove Layer";
        }
        public override void OnClick()
        {
            ILayer layer = (ILayer)m_mapControl.CustomProperty;

```

```

        m_mapControl.Map.DeleteLayer(layer);
    }
    public override void OnCreate(object hook)
    {
        m_mapControl = (IMapControl3)hook;
    }
}

```

放大至整个图层类 ZoomToLayer:

```

using ESRI.ArcGIS.ADF.BaseClasses;
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
namespace _sdnMap
{
    /// <summary>
    /// 放大至整个图层
    /// </summary>
    public sealed class ZoomToLayer : BaseCommand
    {
        private IMapControl3 m_mapControl;
        public ZoomToLayer()
        {
            base.m_caption = "Zoom To Layer";
        }
        public override void OnClick()
        {
            ILayer layer = (ILayer)m_mapControl.CustomProperty;
            m_mapControl.Extent = layer.AreaOfInterest;
        }
        public override void OnCreate(object hook)
        {
            m_mapControl = (IMapControl3)hook;
        }
    }
}

```

以上三个工具或命令的实现代码比较简单，在此不过多的分析，请读者自行理解。

下面在 **Form1\_Load** 函数中进行菜单项的添加，代码如下：

```

//添加自定义菜单项到 TOCCOntrol 的 Map 菜单中
//打开文档菜单
m_menuMap.AddItem(new OpenNewMapDocument(m_controlsSynchronize
r), -1, 0, false, esriCommandStyles.esriCommandStyleIconAndText);
//添加数据菜单
m_menuMap.AddItem(new ControlsAddDataCommandClass(), -1, 1, false,
esriCommandStyles.esriCommandStyleIconAndText);

```

```

//打开全部图层菜单
m_menuMap.AddItem(new LayerVisibility(), 1, 2, false, esriCommandStyles.
esriCommandStyleTextOnly);
//关闭全部图层菜单
m_menuMap.AddItem(new LayerVisibility(), 2, 3, false, esriCommandStyles.
esriCommandStyleTextOnly);
//以二级菜单的形式添加内置的“选择”菜单
m_menuMap.AddSubMenu("esriControls.ControlsFeatureSelectionMenu", 4,
true);
//以二级菜单的形式添加内置的“地图浏览”菜单
m_menuMap.AddSubMenu("esriControls.ControlsMapViewMenu",5, true);
//添加自定义菜单项到 TOCCControl 的图层菜单中
m_menuLayer = new ToolbarMenuClass();
//添加“移除图层”菜单项
m_menuLayer.AddItem(new RemoveLayer(), -1, 0, false, esriCommandStyl
es.esriCommandStyleTextOnly);
//添加“放大到整个图层”菜单项
m_menuLayer.AddItem(new ZoomToLayer(), -1, 1, true, esriCommandStyle
s.esriCommandStyleTextOnly);
//设置菜单的 Hook
m_menuLayer.SetHook(m_mapControl);
m_menuMap.SetHook(m_mapControl);

```

### 3、

#### 弹出右键菜单

顾名思义，右键菜单是在鼠标右键按下时候弹出，所以我们要添加 TOCCControl1 控件的 OnMouseDown 事件，实现代码如下：

```

private void axTOCCControl1_OnMouseDown(object sender, ITOCCControlEvents_OnMou
seDownEvent e)
{
    //如果不是右键按下直接返回
    if (e.button != 2) return;
    esriTOCCControlItem item = esriTOCCControlItem.esriTOCCControlItemNon
e;
    IBasicMap map = null;
    ILayer layer = null;
    object other = null;
    object index = null;
    //判断所选菜单的类型
    m_tocControl.HitTest(e.x, e.y, ref item, ref map, ref layer, ref other, ref
index);
    //确定选定的菜单类型，Map 或是图层菜单
    if (item == esriTOCCControlItem.esriTOCCControlItemMap)
        m_tocControl.SelectItem(map, null);
}

```

```

else
    m_tocControl.SelectItem(layer, null);
//设置 CustomProperty 为 layer (用于自定义的 Layer 命令)
m_mapControl.CustomProperty = layer;
//弹出右键菜单
if (item == esriTOCControlItem.esriTOCControlItemMap)
    m_menuMap.PopupMenu(e.x, e.y, m_tocControl.hWnd);
if (item == esriTOCControlItem.esriTOCControlItemLayer)
    m_menuLayer.PopupMenu(e.x, e.y, m_tocControl.hWnd);
}

```

同样的方法，我们也可以实现主地图控件的右键菜单，以方便地图浏览。添加 MapControl1 控件的 OnMouseDown 事件，实现代码如下：

```

/// <summary>
/// 主地图控件的右键响应函数
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void axMapControl1_OnMouseDown(object sender, IMapControlEvents2_OnMouseDownEvent e)
{
    if (e.button == 2)
    {
        //弹出右键菜单
        m_menuMap.PopupMenu(e.x,e.y,m_mapControl.hWnd);
    }
}

```

#### 4、编译运行

按 F5 编译运行程序，你会发现，原来右键菜单实现起来是这么的简单啊！

到第六讲为止已经发现的教程 Bug 及解决方法如下：

##### 1、在第二讲可能会出现变量未定义。

原因：第二讲与第三讲联系紧密，我为控制篇幅才将其分为两讲，某些变量是在第三讲才进行定义，请大家注意。

##### 2、第六讲弹不出 TOCControl 的右键菜单

原因：没有取得 m\_tocControl 的指针，即没有把 m\_tocControl 指针与 axTOCControl1 控件绑定，导致调用 m\_menuMap.PopupMenu(e.x, e.y, m\_tocControl.hWnd);时 m\_tocControl.hWnd 为 NULL，故无法弹出菜单。

解决方法：在 Form1\_Load()函数中，添加如下代码：

```

m_tocControl = (ITOCControl2)this.axTOCControl1.Object;

```

目前已经发现的优化方案如下：

1、教程第四讲，坐标单位前面的 `esri`，原用 `switch` 语句逐一替换，其实直接用取子串 (`Substring`) 的方法截去更方便。

修改代码如下：

```
CoordinateLabel.Text = " 当前坐标 X = " + e.mapX.ToString() + " Y = " + e.mapY.ToString() + " " + this.axMapControl1.MapUnits.ToString().Substring(4);
```

2、教程第四讲，固定状态栏中的比例尺和当前坐标项目的宽度以防止闪烁。

方法如下：

选中状态栏中的比例尺或当前坐标项目，把其 `autoSize` 属性设为 `False`，再在 `Size` 属性里设置宽度。经测试，比例尺宽度为 150，当前坐标宽度为 400 比较合适。

第八讲 属性数据表的查询显示

-----

在上一讲中，我们实现了右键菜单 (`ContextMenu`) 的添加与实现，在最后我预留给下一讲的问题是 `TOCControl` 控件图层拖拽的实现。后来发现此功能的实现异常简单，只要在 `TOCControl` 的属性页中，勾选 “`Enable Layer Drag and Drop`” 即可。

这一讲，我们要实现的是图层符号选择器，与 `ArcMap` 中的 `Symbol Selector` 的类似。本讲较前几讲而言，些许有些复杂，不过只要仔细琢磨，认真操作，你就很容易实现如下所示的符号选择器。因为本讲篇幅较长，故我将其分成两个阶段，本文是第一阶段。



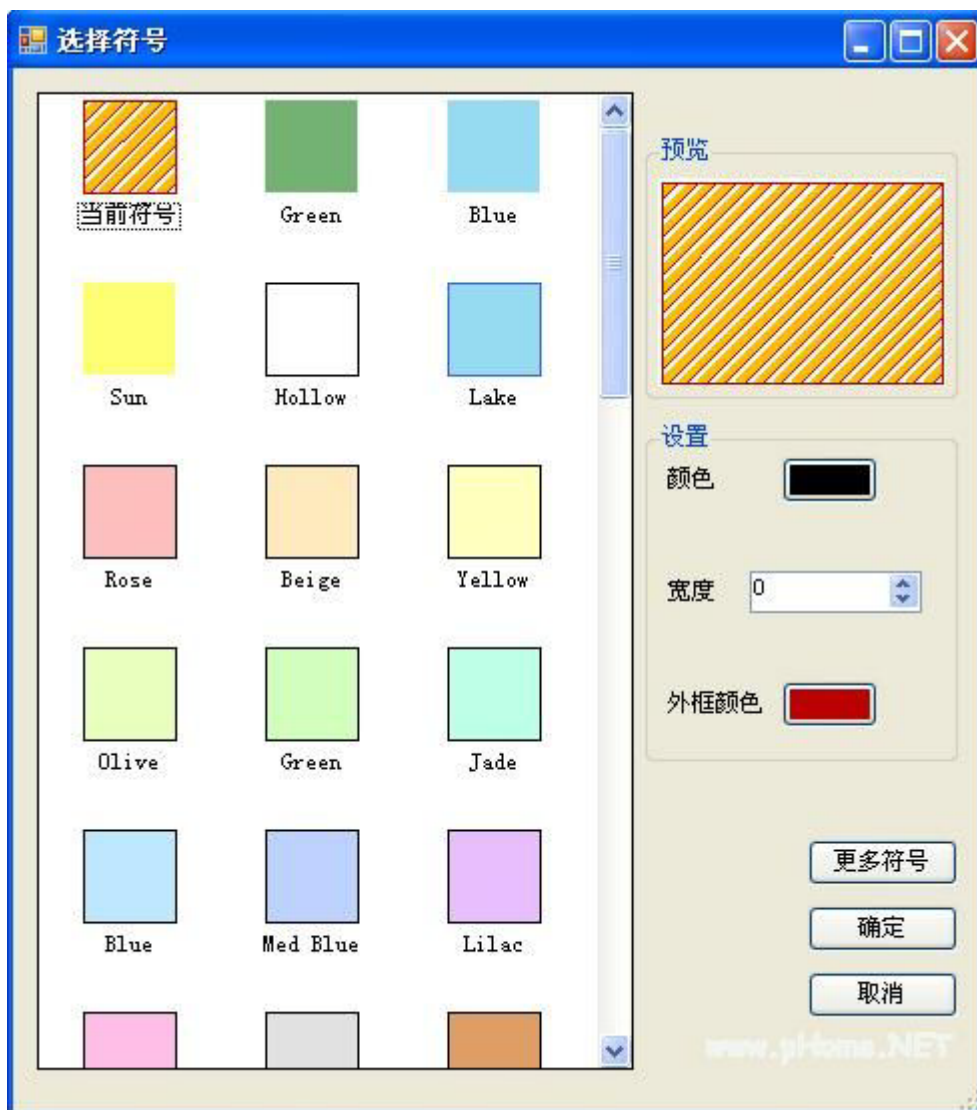


图 1

在 AE 开发中，符号选择器有两种实现方式。

一是在程序中直接调用 ArcMap 中的符号选择器，如下所示：

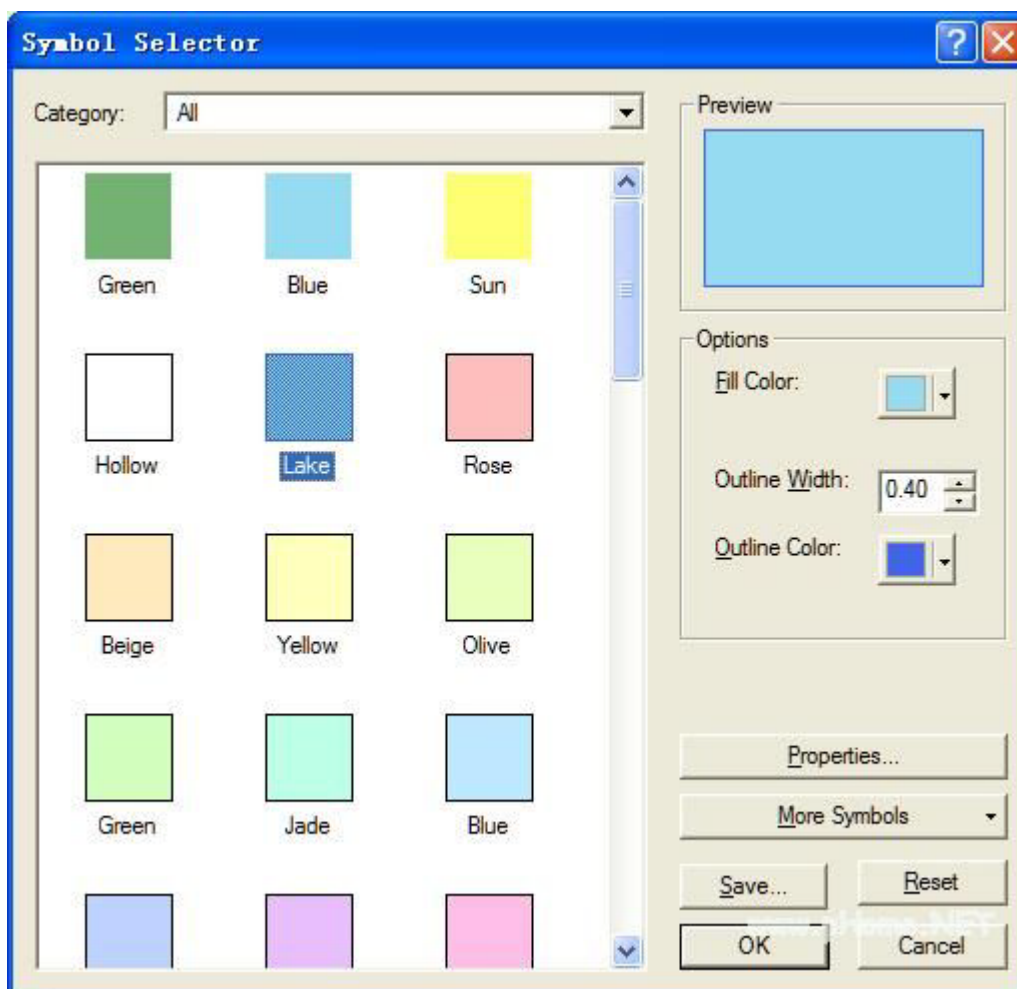


图 2

二是自定义符号选择器，如图 1 所示。

由于第一种方式前提是必须安装 ArcGIS Desktop，其界面还是英文的，而对二次开发来说，大部分用户希望应该是中文界面。因此开发人员通常选择第二种方式，本讲也着重讲解第二种方式。

通过对《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》前六讲的学习，我已经假定你已经基本熟悉 C#语言和 VS2005 的操作，故在下面的教程中，我不准备说明每一步骤的具体操作方法，而只是说明操作步骤，以节省时间和篇幅。

## 1. 直接调用 ArcMap 中的符号选择器

(1) 添加 ESRI.ArcGIS.DisplayUI 的引用。

分别在解决方案管理器和代码中添加引用。

(2) 添加 TOCControl 的 Double\_Click 事件。

(3) 实现 TOCControl 的 Double\_Click 事件。

因为种方法不是本讲的重点，故不对代码进行分析，有兴趣的读者请自行理解或结合后面的内容理解。代码如下：

```
private void axTOCControl1_OnDoubleClick(object sender, ITOCControlEvents_OnDoubleClickEvent e)
```

```

{
    esriTOCControlItem toccItem = esriTOCControlItem.esriTOCControlItemNone;
    ILayer iLayer = null;
    IBasicMap iBasicMap = null;
    object unk = null;
    object data = null;
    if (e.button == 1)
    {
        axTOCControl1.HitTest(e.x, e.y, ref toccItem, ref iBasicMap, ref iLayer, ref
unk,
        ref data);
        System.Drawing.Point pos = new System.Drawing.Point(e.x, e.y);
        if (toccItem == esriTOCControlItem.esriTOCControlItemLegendClass)
        {
            ESRI.ArcGIS.Carto.ILegendClass pLC = new LegendClassClass();
            ESRI.ArcGIS.Carto.ILegendGroup pLG = new LegendGroupClass();
            if (unk is ILegendGroup)
            {
                pLG = (ILegendGroup)unk;
            }
            pLC = pLG.get_Class((int)data);
            ISymbol pSym;
            pSym = pLC.Symbol;
            ESRI.ArcGIS.DisplayUI.ISymbolSelector pSS = new
                ESRI.ArcGIS.DisplayUI.SymbolSelectorClass();
            bool bOK = false;
            pSS.AddSymbol(pSym);
            bOK = pSS.SelectSymbol(0);
            if (bOK)
            {
                pLC.Symbol = pSS.GetSymbolAt(0);
            }
            this.axMapControl1.ActiveView.Refresh();
            this.axTOCControl1.Refresh();
        }
    }
}

```

## 2. 自定义符号选择器

AE9.2 提供了 SymbologyControl 控件，极大的方便了图层符号选择器的制作。本讲实现的符号选择器有如下功能。

用户双击 TOCControl 控件中图层的符号时，弹出选择符号对话框，对话框能够根据图层类型自动加载相应的符号，如点、线、面。用户可以调整符号的颜色、线宽、角度等参数。还可以打开自定义的符号文件 (\*.ServerStyle)，加载更多的符号。

2.1 新建符号选择器窗体

新建 Winodws 窗体，命名为 SymbolSelectorFrm，修改窗体的 Text 属性为“选择符号”。并添加 SymboloryControl、PictureBox、Button、Label、NumericUpDown、GroupBox、ColorDialog、OpenFileDialog、ContextMenuStrip 控件。控件布局如下所示：

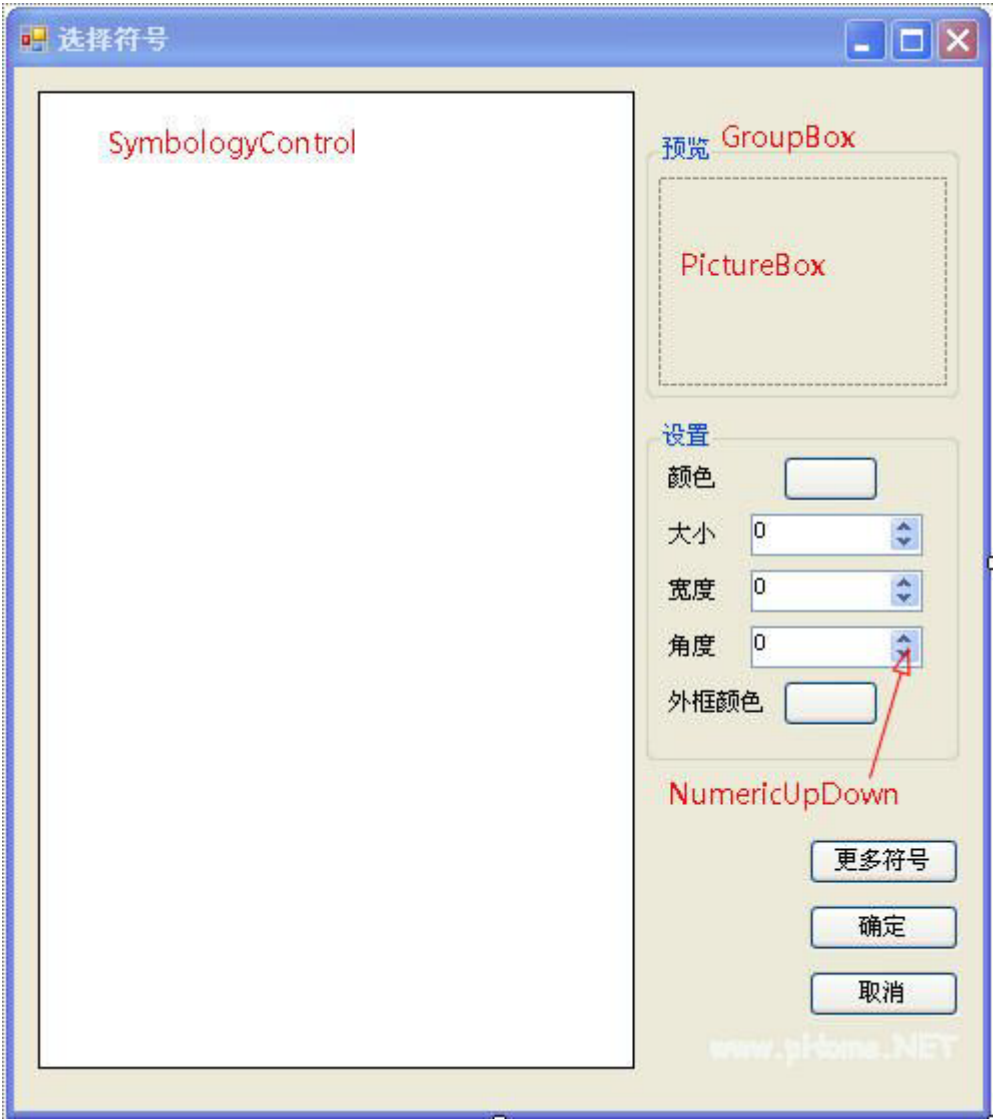


图 3

2.2 设置控件属性

设置相应控件的相关属性，如下表所示(空则不用修改)：

控件	Name 属性	Text 属	其它
----	---------	--------	----

		性	
SymbologyControl	axSymbologyControl		
PictureBox	ptbPreview		
Label	lblColor	颜色	
Label	lblSize	大小	
Label	lblWidth	线宽	
Label	lblAngle	角度	
Label	lblOutlineColor	外框颜色	
NumericUpDown	nudSize		
NumericUpDown	nudWidth		
NumericUpDown	nudAngle		
Button	btnColor	(设置为空)	
Button	btnOutlineColor	(设置为空)	
Button	btnMoreSymbols	更多符号	
Button	btnOK	确定	DialogResult 属性设为 OK
Button	btnCancel	取消	
GroupBox	groupBox1	预览	
GroupBox	groupBox2	设置	
ColorDialog	colorDialog		
OpenFileDialog	openFileDialog		Filter 属性设置为: Styles 文件  *.ServerStyle
ContextMenuStrip	contextMenuStripMoreSymbol		

### . 3 添加引用

在解决方案资源管理器中添加 ArcGIS Engine 的 ESRI.ArcGIS.Geodatabase 引用，在 SymbolSelectorFrm.cs 文件中添加如下引用代码：

```
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Display;
```

```
using ESRI.ArcGIS.esriSystem;
using ESRI.ArcGIS.SystemUI;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
using ESRI.ArcGIS.Geodatabase;
```

## 2.4 初始化

- (1) 添加 SymbolSelectorFrm 的全局变量，代码如下：

```
private IStyleGalleryItem pStyleGalleryItem;
private ILegendClass pLegendClass;
private ILayer pLayer;
public ISymbol pSymbol;
public Image pSymbolImage;
```

- (2) 修改 SymbolSelectorFrm 的构造函数，传入图层和图例接口。代码如下：

```
/// <summary>
/// 构造函数,初始化全局变量
/// </summary>
/// <param name="tempLegendClass">TOC 图例</param>
/// <param name="tempLayer">图层</param>
public SymbolSelectorFrm(ILegendClass tempLegendClass, ILayer tempLayer)
{
    InitializeComponent();
    this.pLegendClass = tempLegendClass;
    this.pLayer = tempLayer;
}
```

- (3) 添加 SymbolControl 的 SymbologyStyleClass 设置函数 SetFeatureClassStyle(), 代码如下：

```
/// <summary>
/// 初始化 SymbologyControl 的 StyleClass,图层如果已有符号,则把符号添加到 SymbologyControl 中的第一个符号,并选中
/// </summary>
/// <param name="symbologyStyleClass"></param>
private void SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass symbologyStyleClass)
{
    this.axSymbologyControl.StyleClass = symbologyStyleClass;
    ISymbologyStyleClass pSymbologyStyleClass = this.axSymbologyControl.GetStyleClass(symbologyStyleClass);
    if (this.pLegendClass != null)
    {
        IStyleGalleryItem currentStyleGalleryItem = new ServerStyleGalleryItem();
        currentStyleGalleryItem.Name = "当前符号";
        currentStyleGalleryItem.Item = pLegendClass.Symbol;
```

```

        pSymbologyStyleClass.AddItem(currentStyleGalleryItem,0);
        this.pStyleGalleryItem = currentStyleGalleryItem;
    }
    pSymbologyStyleClass.SelectItem(0);
}

```

- (4) 添加注册表读取函数 ReadRegistry(), 此函数从注册表中读取 ArcGIS 的安装路径, 代码如下:

```

/// <summary>
/// 从注册表中取得指定软件的路径
/// </summary>
/// <param name="sKey"></param>
/// <returns></returns>
private string ReadRegistry(string sKey)
{
    //Open the subkey for reading
    Microsoft.Win32.RegistryKey rk = Microsoft.Win32.Registry.LocalMachine.OpenSubKey(sKey, true);
    if (rk == null) return "";
    // Get the data from a specified item in the key.
    return (string)rk.GetValue("InstallDir");
}

```

- (5) 添加 SymbolSelectorFrm 的 Load 事件。根据图层类型为 SymbologyControl 导入相应的符号样式文件, 如点、线、面, 并设置控件的可视性。代码如下:

```

private void SymbolSelectorFrm_Load(object sender, EventArgs e)
{
    //取得 ArcGIS 安装路径
    string sInstall = ReadRegistry("SOFTWARE\\ESRI\\CoreRuntime");
    //载入 ESRI.ServerStyle 文件到 SymbologyControl
    this.axSymbologyControl.LoadStyleFile(sInstall + "\\Styles\\ESRI.ServerStyle");
    //确定图层的类型(点线面),设置好 SymbologyControl 的 StyleClass,设置好各控件的可见性(visible)
    IGeoFeatureLayer pGeoFeatureLayer = (IGeoFeatureLayer)pLayer;
    switch (((IFeatureLayer)pLayer).FeatureClass.ShapeType)
    {
        case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryPoint:
            this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassMarkerSymbols);
            this.lblAngle.Visible = true;
            this.nudAngle.Visible = true;
            this.lblSize.Visible = true;
            this.nudSize.Visible = true;
            this.lblWidth.Visible = false;
            this.nudWidth.Visible = false;
            this.lblOutlineColor.Visible = false;

```

```

        this.btnOutlineColor.Visible = false;
        break;
    case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryPolyline:
        this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassLineSymbols);
        this.lblAngle.Visible = false;
        this.nudAngle.Visible = false;
        this.lblSize.Visible = false;
        this.nudSize.Visible = false;
        this.lblWidth.Visible = true;
        this.nudWidth.Visible = true;
        this.lblOutlineColor.Visible = false;
        this.btnOutlineColor.Visible = false;
        break;
    case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryPolygon:
        this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbols);
        this.lblAngle.Visible = false;
        this.nudAngle.Visible = false;
        this.lblSize.Visible = false;
        this.nudSize.Visible = false;
        this.lblWidth.Visible = true;
        this.nudWidth.Visible = true;
        this.lblOutlineColor.Visible = true;
        this.btnOutlineColor.Visible = true;
        break;
    case ESRI.ArcGIS.Geometry.esriGeometryType.esriGeometryMultiPatch:
        this.SetFeatureClassStyle(esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbols);
        this.lblAngle.Visible = false;
        this.nudAngle.Visible = false;
        this.lblSize.Visible = false;
        this.nudSize.Visible = false;
        this.lblWidth.Visible = true;
        this.nudWidth.Visible = true;
        this.lblOutlineColor.Visible = true;
        this.btnOutlineColor.Visible = true;
        break;
    default:
        this.Close();
        break;
}
}

```

(6) 双击确定按钮和取消按钮，分别添加如下代码：

```
/// <summary>
```



```

/// 确定按钮
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void btnOK_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //取得选定的符号
    this.pSymbol = (ISymbol)pStyleGalleryItem.Item;
    //更新预览图像
    this.pSymbolImage = this.ptbPreview.Image;
    //关闭窗体
    this.Close();
}
/// <summary>
/// 取消按钮
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void btnCancel_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.Close();
}

```

- (7) 为了操作上的方便，我们添加 **SymbologyControl** 的 **DoubleClick** 事件，当双击符号时同按下确定按钮一样，选定符号并关闭符号选择器窗体。代码如下：

```

/// <summary>
/// 双击符号同单击确定按钮，关闭符号选择器。
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void axSymbologyControl_OnDoubleClick(object sender, ESRI.ArcGIS.Controls.ISymbologyControlEvents_OnDoubleClickEvent e)
{
    this.btnOK.PerformClick();
}

```

- (8) 再添加符号预览函数，当用户选定某一符号时，符号可以显示在 **PictureBox** 控件中，方便预览，函数代码如下：

```

/// <summary>
/// 把选中并设置好的符号在 picturebox 控件中预览
/// </summary>
private void PreviewImage()
{
    stdole.IPictureDisp picture = this.axSymbologyControl.GetStyleClass(this.axSymbologyControl.StyleClass).PreviewItem(pStyleGalleryItem, this.ptbPreview.Width, this.ptbP

```

```
review.Height);
        System.Drawing.Image image = System.Drawing.Image.FromHbitmap(new System.IntPtr(picture.Handle));
        this.ptbPreview.Image = image;
    }
}
```

- (9) 当 SymbolologyControl 的样式改变时，需要重新设置符号参数调整控件的可视性，故要添加 SymbolologyControl 的 OnStyleClassChanged 事件，事件代码与 Load 事件类似，如下：

```
/// <summary>
/// 当样式（Style）改变时，重新设置符号类型和控件的可视性
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void axSymbolologyControl_OnStyleClassChanged(object sender, ESRI.ArcGIS.Controls.ISymbolologyControlEvents_OnStyleClassChangedEvent e)
{
    switch ((esriSymbolologyStyleClass)(e.symbolologyStyleClass))
    {
        case esriSymbolologyStyleClass.esriStyleClassMarkerSymbols:
            this.lblAngle.Visible = true;
            this.nudAngle.Visible = true;
            this.lblSize.Visible = true;
            this.nudSize.Visible = true;
            this.lblWidth.Visible = false;
            this.nudWidth.Visible = false;
            this.lblOutlineColor.Visible = false;
            this.btnOutlineColor.Visible = false;
            break;
        case esriSymbolologyStyleClass.esriStyleClassLineSymbols:
            this.lblAngle.Visible = false;
            this.nudAngle.Visible = false;
            this.lblSize.Visible = false;
            this.nudSize.Visible = false;
            this.lblWidth.Visible = true;
            this.nudWidth.Visible = true;
            this.lblOutlineColor.Visible = false;
            this.btnOutlineColor.Visible = false;
            break;
        case esriSymbolologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbols:
            this.lblAngle.Visible = false;
            this.nudAngle.Visible = false;
            this.lblSize.Visible = false;
            this.nudSize.Visible = false;
            this.lblWidth.Visible = true;
    }
}
```

```

        this.nudWidth.Visible = true;
        this.lblOutlineColor.Visible = true;
        this.btnOutlineColor.Visible = true;
        break;
    }
}

```

## 2.5 调用自定义符号选择器

通过以上操作，本符号选择器雏形已经完成，我们可以 3sdnMap 主窗体中调用并进行测试。如果您已经完成“直接调用 ArcMap 中的符号选择器”这一节，请注释 axTOCControl1\_OnDoubleClick 事件响应函数里的代码，并添加如下代码。如果您是直接学习自定义符号选择器这一节的，请先添加 axTOCControl1 控件的 OnDoubleClick 事件，再添加如下事件响应函数代码：

```

/// <summary>
    /// 双击 TOCControl 控件时触发的事件
    /// </summary>
    /// <param name="sender"></param>
    /// <param name="e"></param>
    private void axTOCControl1_OnDoubleClick(object sender, ITOCControlEvents_OnDoubleClickEvent e)
    {
        esriTOCControlItem itemType = esriTOCControlItem.esriTOCControlItemNone;
        IBasicMap basicMap = null;
        ILayer layer = null;
        object unk = null;
        object data = null;
        axTOCControl1.HitTest(e.x, e.y, ref itemType, ref basicMap, ref layer, ref unk, ref data);
        if (e.button == 1)
        {
            if(itemType==esriTOCControlItem.esriTOCControlItemLegendClass)
            {
                //取得图例
                ILegendClass pLegendClass = ((ILegendGroup)unk).get_Class((int)data);
                //创建符号选择器 SymbolSelector 实例
                SymbolSelectorFrm SymbolSelectorFrm = new SymbolSelectorFrm(pLegendClass, layer);
                if (SymbolSelectorFrm.ShowDialog() == DialogResult.OK)
                {
                    //局部更新主 Map 控件
                    m_mapControl.ActiveView.PartialRefresh(esriViewDrawPhase.esriViewGeography, null, null);
                }
            }
        }
    }

```

```

        //设置新的符号
        pLegendClass.Symbol = SymbolSelectorFrm.pSymbol;
        //更新主 Map 控件和图层控件
        this.axMapControl1.ActiveView.Refresh();
        this.axTOCControl1.Refresh();
    }
}
}

```

按 F5 编译运行，相信你已经看到自己新手打造的符号选择器已经出现在眼前了。当然，它还比较简陋，下面我们将一起把它做得更完美些。

## 2.6 符号参数调整

在地图整饰中，符号参数的调整是必须的功能。下面我们将实现符号颜色、外框颜色、线宽、角度等参数的调整。

- (1) 添加 SymbologyControl 的 OnItemSelected 事件，此事件在鼠标选中符号时触发，此时显示出选定符号的初始参数，事件响应函数代码如下：

```

/// <summary>
/// 选中符号时触发的事件
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void axSymbologyControl_OnItemSelected(object sender, ESRI.ArcGIS.Controls.ISymbologyControlEvents_OnItemSelectedEvent e)
{
    pStyleGalleryItem = (IStyleGalleryItem)e.styleGalleryItem;
    Color color;
    switch (this.axSymbologyControl.StyleClass)
    {
        //点符号
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassMarkerSymbols:
            color = this.ConvertIRgbColorToColor(((IMarkerSymbol)pStyleGalleryItem.Item).Color as IRgbColor);
            //设置点符号角度和大小初始值
            this.nudAngle.Value = (decimal)((IMarkerSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Angle;
            this.nudSize.Value = (decimal)((IMarkerSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Size;
            break;
        //线符号
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassLineSymbols:

```

```

        color = this.ConvertIRgbColorToColor(((ILineSymbol)pStyleGalleryItem.Item).Color as IRgbColor);
        //设置线宽初始值
        this.nudWidth.Value = (decimal)((ILineSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Width;
        break;
        //面符号
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbols:
            color = this.ConvertIRgbColorToColor(((IFillSymbol)pStyleGalleryItem.Item).Color as IRgbColor);
            this.btnOutlineColor.BackColor = this.ConvertIRgbColorToColor(((IFillSymbol)pStyleGalleryItem.Item).Outline.Color as IRgbColor);
            //设置外框线宽度初始值
            this.nudWidth.Value = (decimal)((IFillSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Outline.Width;
            break;
        default:
            color = Color.Black;
            break;
    }
    //设置按钮背景色
    this.btnColor.BackColor = color;
    //预览符号
    this.PreviewImage();
}

```

## (2) 调整点符号的大小

添加 nudSize 控件的 ValueChanged 事件，即在控件的值改变时响应此事件，然后重新设置点符号的大小。代码如下：

```

/// <summary>
/// 调整符号大小-点符号
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void nudSize_ValueChanged(object sender, EventArgs e)
{
    ((IMarkerSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Size = (double)this.nudSize.Value;
    this.PreviewImage();
}

```

## (3) 调整点符号的角度

添加 nudAngle 控件的 ValueChanged 事件，以重新设置点符号的角度。代码如下：

```

/// <summary>
/// 调整符号角度-点符号
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void nudAngle_ValueChanged(object sender, EventArgs e)
{
    ((IMarkerSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Angle = (double)this.nudAngle.Value;
    this.PreviewImage();
}

```

#### (4) 调整线符号和面符号的线宽

添加 nudWidth 控件的 ValueChanged 事件,以重新设置线符号的线宽和面符号的外框线的线宽。代码如下:

```

/// <summary>
/// 调整符号宽度-限于线符号和面符号
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void nudWidth_ValueChanged(object sender, EventArgs e)
{
    switch (this.axSymbologyControl.StyleClass)
    {
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassLineSymbols:
            ((ILineSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Width = Convert.ToDouble(this.nudWidth.Value);
            break;
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbols:
            //取得面符号的轮廓线符号
            ILineSymbol pLineSymbol = ((IFillSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Outline;
            pLineSymbol.Width = Convert.ToDouble(this.nudWidth.Value);
            ((IFillSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Outline = pLineSymbol;
            break;
    }
    this.PreviewImage();
}

```

#### (5) 颜色转换

在ArcGIS Engine中,颜色由IRgbColor接口实现,而在.NET框架中,颜色则由Color结构表示。故在调整颜色参数之前,我们必须完成以上两种不同颜色表示方式的转换。

关于这两种颜色结构的具体信息，请大家自行查阅相关资料。下面添加两个颜色转换函数。

ArcGIS Engine中的IRgbColor接口转换至.NET中的Color结构的函数：

```
/// <summary>
/// 将ArcGIS Engine中的IRgbColor接口转换至.NET中的Color结构
/// </summary>
/// <param name="pRgbColor">IRgbColor</param>
/// <returns>.NET 中的 System.Drawing.Color 结构表示 ARGB 颜色</returns>
public Color ConvertIRgbColorToColor(IRgbColor pRgbColor)
{
    return ColorTranslator.FromOle(pRgbColor.RGB);
}
```

.NET中的Color结构转换至于ArcGIS Engine中的IColor接口的函数：

```
/// <summary>
/// 将.NET中的Color结构转换至于ArcGIS Engine中的IColor接口
/// </summary>
/// <param name="color">.NET 中的 System.Drawing.Color 结构表示 ARGB 颜色
</param>
/// <returns>IColor</returns>
public IColor ConvertColorToIColor(Color color)
{
    IColor pColor = new RgbColorClass();
    pColor.RGB = color.B * 65536 + color.G * 256 + color.R;
    return pColor;
}
```

#### (6) 调整所有符号的颜色

选择颜色时，我们调用.NET 的颜色对话框 ColorDialog，选定颜色后，修改颜色按钮的背景色为选定的颜色，以方便预览。双击 btnColor 按钮，添加如下代码：

```
/// <summary>
/// 颜色按钮
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void btnColor_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //调用系统颜色对话框
    if (this.colorDialog.ShowDialog() == DialogResult.OK)
    {
        //将颜色按钮的背景颜色设置为用户选定的颜色
        this.btnColor.BackColor = this.colorDialog.Color;
        //设置符号颜色为用户选定的颜色
        switch (this.axSymbologyControl.StyleClass)
        {

```

```

        //点符号
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassMarkerSymbols:
            ((IMarkerSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Color = this.ConvertColorToIColor(this.colorDialog.Color);
            break;
        //线符号
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassLineSymbols:
            ((ILineSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Color = this.ConvertColorToIColor(this.colorDialog.Color);
            break;
        //面符号
        case esriSymbologyStyleClass.esriStyleClassFillSymbols:
            ((IFillSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Color = this.ConvertColorToIColor(this.colorDialog.Color);
            break;
    }
    //更新符号预览
    this.PreviewImage();
}
}

```

#### (7) 调整面符号的外框线颜色

同上一步类似，双击 btnOutlineColor 按钮，添加如下代码：

```

/// <summary>
/// 外框颜色按钮
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void btnOutlineColor_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (this.colorDialog.ShowDialog() == DialogResult.OK)
    {
        //取得面符号中的外框线符号
        ILineSymbol pLineSymbol = ((IFillSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Outline;
        //设置外框线颜色
        pLineSymbol.Color = this.ConvertColorToIColor(this.colorDialog.Color);
        //重新设置面符号中的外框线符号
        ((IFillSymbol)this.pStyleGalleryItem.Item).Outline = pLineSymbol;
        //设置按钮背景颜色
        this.btnOutlineColor.BackColor = this.colorDialog.Color;
        //更新符号预览
    }
}

```



```

        this.PreviewImage();
    }
}

```

至此，你可以编译运行程序，看看效果如何，是不是感觉很不错了？我们已经能够修改符号的参数，自定义符号了。

但是，SymbolologyControl 默认加载的是 ESRI.ServerStyle 文件的样式，用过 ArcMap 的你可能已经注意到，ArcMap 中的 Symbol Selector 有一个“More Symbols”按钮，可以加载其它的符号和 ServerStyle 文件。3sbnMap 当然“一个都不能少”。

## 2.7 添加更多符号菜单

还记得我们在开始的时候添加了ContextMenuStrip控件吗？现在它终于派上用场了。我们要实现的功能是：单击“更多符号”弹出菜单（ContextMenu），菜单中列出了ArcGIS自带的其它符号，勾选相应的菜单项就可以在SymbolologyControl中增加相应的符号。在菜单的最后一项是“添加符号”，选择这一项时，将弹出打开文件对话框，我们可以由此选择其它的ServerStyle文件，以加载更多的符号。

### （1） 定义全局变量

在 SymbolSelectorFrm 中定义如下全局变量，用于判断菜单是否已经初始化。

```

//菜单是否已经初始化标志
bool contextMenuMoreSymbolInitiated = false;

```

### （2） 双击“更多符号”按钮，添加 Click 事件。

在此事件响应函数中，我们要完成 ServerStyle 文件的读取，将其文件名作为菜单项名称生成菜单并显示菜单。代码如下：

```

/// <summary>
/// “更多符号”按下时触发的事件
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void btnMoreSymbols_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (this.contextMenuMoreSymbolInitiated == false)
    {
        string sInstall = ReadRegistry("SOFTWARE\\ESRI\\CoreRuntime");
        string path = System.IO.Path.Combine(sInstall, "Styles");
        //取得菜单项数量
        string[] styleNames = System.IO.Directory.GetFiles(path, "*.ServerStyle");
        ToolStripMenuItem[] symbolContextMenuItems = new ToolStripMenuItem[styleNames.Length + 1];
        //循环添加其它符号菜单项到菜单
    }
}

```

```

        for (int i = 0; i < styleNames.Length; i++)
        {
            symbolContextMenuItem[i] = new ToolStripMenuItem();
            symbolContextMenuItem[i].CheckOnClick = true;
            symbolContextMenuItem[i].Text = System.IO.Path.GetFileNameWithoutExtension(styleNames[i]);
            if (symbolContextMenuItem[i].Text == "ESRI")
            {
                symbolContextMenuItem[i].Checked = true;
            }
            symbolContextMenuItem[i].Name = styleNames[i];
        }
        //添加“更多符号”菜单项到菜单最后一项
        symbolContextMenuItem[styleNames.Length] = new ToolStripMenuItem();
        symbolContextMenuItem[styleNames.Length].Text = "添加符号";
        symbolContextMenuItem[styleNames.Length].Name = "AddMoreSymbol";
        //添加所有的菜单项到菜单
        this.contextMenuStripMoreSymbol.Items.AddRange(symbolContextMenuItem);
        this.contextMenuStripMoreSymbolInitiated = true;
    }
    //显示菜单
    this.contextMenuStripMoreSymbol.Show(this.btnMoreSymbols.Location);
}

```

(3) 添加 contextMenuStripMoreSymbol 控件的 ItemClicked 事件。

当单击某一菜单项时响应 ItemClicked 事件，将选中的 ServerStyle 文件导入到 SymbologyControl 中并刷新。当用户单击“添加符号”菜单项时，弹出打开文件对话框，供用户选择其它的 ServerStyle 文件。代码如下：

```

/// <summary>
/// “更多符号”按钮弹出的菜单项单击事件
/// </summary>
/// <param name="sender"></param>
/// <param name="e"></param>
private void contextMenuStripMoreSymbol_ItemClicked(object sender, ToolStripItemClickedEventArgs e)
{
    ToolStripMenuItem pToolStripMenuItem = (ToolStripMenuItem)e.ClickedItem;
    //如果单击的是“添加符号”
    if (pToolStripMenuItem.Name == "AddMoreSymbol")

```

```

        {
            //弹出打开文件对话框
            if (this.openFileDialog.ShowDialog() == DialogResult.OK)
            {
                //导入 style file 到 SymbologyControl
                this.axSymbologyControl.LoadStyleFile(this.openFileDialog.FileName);

                //刷新 axSymbologyControl 控件
                this.axSymbologyControl.Refresh();
            }
        }
        else//如果是其它选项
        {
            if (pToolStripMenuItem.Checked == false)
            {
                this.axSymbologyControl.LoadStyleFile(pToolStripMenuItem.Name);

                this.axSymbologyControl.Refresh();
            }
            else
            {
                this.axSymbologyControl.RemoveFile(pToolStripMenuItem.Name);

                this.axSymbologyControl.Refresh();
            }
        }
    }
}

```

## 2.8 编译运行

相信你已经盼这一步很久了吧，按照惯例，按下 F5 吧！大功造成。

以上代码在 AE9.2+VS2005+XP 中编译通过。

在上一讲中，我们完成了图层符号选择器的制作。这一讲中，我们将实现图层属性数据表的查询显示。

在 ArcMap 中，单击图层右键菜单中的“Open Attribute Table”命令，便可弹出属性数据表。本讲将完成类似的功能，效果如下：

	FID	Shape	FNODE_	TNODE_
	0	Polyline	258	259
	1	Polyline	260	261
	2	Polyline	262	263
▶	3	Polyline	264	264
	4	Polyline	265	266
	5	Polyline	267	268
	6	Polyline	269	270
	7	Polyline	271	270
	8	Polyline	265	272
	9	Polyline	273	274
	10	Polyline	275	276
	11	Polyline	277	278
	12	Polyline	276	279

图 1

数据表显示，我们用了 DataGridView 控件。DataGridView 控件提供一种强大而灵活的以表格形式显示数据的方式。可以使用 DataGridView 控件来显示少量数据的只读视图，也可以对其进行缩放以显示特大数据集的可编辑视图。我们可以很方便地把一个 DataTable 作为数据源绑定到 DataGridView 控件中。

本讲的思路大体如下：首先根据图层属性中的字段创建一个空的 DataTable，然后根据数据内容一行行填充 DataTable 数据，再将 DataTable 绑定到 DataGridView 控件，最后调用并显示属性表窗体。

### 1.创建属性表窗体

新建一个 Windows 窗体，命名为“AttributeTableFrm.cs”。

从工具箱拖一个 DataGridView 控件到窗体，并将其 Dock 属性设置为“Fill”。

添加如下引用：

```
using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Controls;
using ESRI.ArcGIS.esriSystem;
using ESRI.ArcGIS.SystemUI;
using ESRI.ArcGIS.Geometry;
using ESRI.ArcGIS.Geodatabase;
```

### 2.创建空 DataTable

首先传入 ILayer，再查询到 ITable，从 ITable 中的 Fileds 中获得每个 Field，再根据 Filed 设置 DataTable 的 DataColumn，由此创建一个只含图层字段的空 DataTable。实现函数如下：

```
/// <summary>
/// 根据图层字段创建一个只含字段的空 DataTable
```

```

/// </summary>
/// <param name="pLayer"></param>
/// <param name="tableName"></param>
/// <returns></returns>
private static DataTable CreateDataTableByLayer(ILayer pLayer, string tableName)
{
    //创建一个 DataTable 表
    DataTable pDataTable = new DataTable(tableName);
    //取得 ITable 接口
    ITable pTable = pLayer as ITable;
    IField pField = null;
    DataColumn pDataColumn;
    //根据每个字段的属性建立 DataColumn 对象
    for (int i = 0; i < pTable.Fields.FieldCount; i++)
    {
        pField = pTable.Fields.get_Field(i);
        //新建一个 DataColumn 并设置其属性
        pDataColumn = new DataColumn(pField.Name);
        if (pField.Name == pTable.OIDFieldName)
        {
            pDataColumn.Unique = true; //字段值是否唯一
        }
        //字段值是否允许为空
        pDataColumn.AllowDBNull = pField.IsNullable;
        //字段别名
        pDataColumn.Caption = pField.AliasName;
        //字段数据类型
        pDataColumn.DataType = System.Type.GetType(ParseFieldType(pField.Type));
        //字段默认值
        pDataColumn.DefaultValue = pField.DefaultValue;
        //当字段为 String 类型是设置字段长度
        if (pField.VarType == 8)
        {
            pDataColumn.MaxLength = pField.Length;
        }
        //字段添加到表中
        pDataTable.Columns.Add(pDataColumn);
        pField = null;
        pDataColumn = null;
    }
    return pDataTable;
}

```

因为 GeoDatabase 的数据类型与 .NET 的数据类型不同，故要进行转换。转换函数如下：

```

/// <summary>

```

```

/// 将 GeoDatabase 字段类型转换成.Net 相应的数据类型
/// </summary>
/// <param name="fieldType">字段类型</param>
/// <returns></returns>
public static string ParseFieldType(esriFieldType fieldType)
{
    switch (fieldType)
    {
        case esriFieldType.esriFieldTypeBlob:
            return "System.String";
        case esriFieldType.esriFieldTypeDate:
            return "System.DateTime";
        case esriFieldType.esriFieldTypeDouble:
            return "System.Double";
        case esriFieldType.esriFieldTypeGeometry:
            return "System.String";
        case esriFieldType.esriFieldTypeGlobalID:
            return "System.String";
        case esriFieldType.esriFieldTypeGUID:
            return "System.String";
        case esriFieldType.esriFieldTypeInteger:
            return "System.Int32";
        case esriFieldType.esriFieldTypeOID:
            return "System.String";
        case esriFieldType.esriFieldTypeRaster:
            return "System.String";
        case esriFieldType.esriFieldTypeSingle:
            return "System.Single";
        case esriFieldType.esriFieldTypeSmallInteger:
            return "System.Int32";
        case esriFieldType.esriFieldTypeString:
            return "System.String";
        default:
            return "System.String";
    }
}

```

### 3.装载 DataTable 数据

从上一步得到的 DataTable 还没有数据，只有字段信息。因此，我们要通过 ICursor 从 ITable 中逐一取出每一行数据，即 IRow。再创建 DataTable 中相应的 DataRow，根据 IRow 设置 DataRow 信息，再将所有的 DataRow 添加到 DataTable 中，就完成了 DataTable 数据的装载。

为保证效率，一次最多只装载 2000 条数据到 DataGridView。函数代码如下：

```

/// <summary>

```

```

/// 填充 DataTable 中的数据
/// </summary>
/// <param name="pLayer"></param>
/// <param name="tableName"></param>
/// <returns></returns>
public static DataTable CreateDataTable(ILayer pLayer, string tableName)
{
    //创建空 DataTable
    DataTable pDataTable = CreateDataTableByLayer(pLayer, tableName);
    //取得图层类型
    string shapeType = getShapeType(pLayer);
    //创建 DataTable 的行对象
    DataRow pDataRow = null;
    //从 ILayer 查询到 ITable
    ITable pTable = pLayer as ITable;
    ICursor pCursor = pTable.Search(null, false);
    //取得 ITable 中的行信息
    IRow pRow = pCursor.NextRow();
    int n = 0;
    while (pRow != null)
    {
        //新建 DataTable 的行对象
        pDataRow = pDataTable.NewRow();
        for (int i = 0; i < pRow.Fields.FieldCount; i++)
        {
            //如果字段类型为 esriFieldTypeGeometry, 则根据图层类型设置字段值
            if (pRow.Fields.get_Field(i).Type == esriFieldType.esriFieldTypeGeometry)
            {
                pDataRow[i] = shapeType;
            }
            //当图层类型为 Annotation 时, 要素类中会有 esriFieldTypeBlob 类型的数据,
            //其存储的是标注内容, 如此情况需将对应的字段值设置为 Element
            else if (pRow.Fields.get_Field(i).Type == esriFieldType.esriFieldTypeBlob)
            {
                pDataRow[i] = "Element";
            }
            else
            {
                pDataRow[i] = pRow.get_Value(i);
            }
        }
        //添加 DataRow 到 DataTable
        pDataTable.Rows.Add(pDataRow);
        pDataRow = null;
    }
}

```

```

n++;
//为保证效率，一次只装载最多条记录
if (n == 2000)
{
    pRow = null;
}
else
{
    pRow = pCursor.NextRow();
}
}
return pDataTable;
}

```

上面的代码中涉及到一个获取图层类型的函数 `getShapeType`，此函数是通过 `ILayer` 判断图层类型的，代码如下：

```

/// <summary>
/// 获得图层的 Shape 类型
/// </summary>
/// <param name="pLayer">图层</param>
/// <returns></returns>
public static string getShapeType(ILayer pLayer)
{
    IFeatureLayer pFeatLyr = (IFeatureLayer)pLayer;
    switch (pFeatLyr.FeatureClass.ShapeType)
    {
        case esriGeometryType.esriGeometryPoint:
            return "Point";
        case esriGeometryType.esriGeometryPolyline:
            return "Polyline";
        case esriGeometryType.esriGeometryPolygon:
            return "Polygon";
        default:
            return "";
    }
}

```

#### 4.绑定 DataTable 到 DataGridView

通过以上步骤，我们已经得到了一个含有图层属性数据的 `DataTable`。现定义一个 `AttributeTableFrm` 类的成员变量：

```
public DataTable attributeTable;
```

通过以下函数，我们很容易将其绑定到 `DataGridView` 控件中。

```

/// <summary>
/// 绑定 DataTable 到 DataGridView
/// </summary>

```



```

    /// <param name="player"></param>
    public void CreateAttributeTable(ILayer player)
    {
        string tableName;
        tableName = getValidFeatureClassName(player.Name );
        attributeTable = CreateDataTable(player,tableName );
        this.dataGridView1.DataSource = attributeTable ;
        this.Text = "属性表[" + tableName + "]" + "记录数: "+attributeTable.Rows.Count .ToString();
    }
    因为 DataTable 的表名不允许含有“.”，因此我们用“_”替换。函数如下：
    /// <summary>
    /// 替换数据表名中的点
    /// </summary>
    /// <param name="FCname"></param>
    /// <returns></returns>
    public static string getValidFeatureClassName(string FCname)
    {
        int dot = FCname.IndexOf(".");
        if (dot != -1)
        {
            return FCname.Replace(".", "_");
        }
        return FCname;
    }
}

```

## 5.调用属性表窗体

通过 1-4 步骤，我们封装了一个 AttributeTableFrm 类，此类能够由 ILayer 显示图层中的属性表数据。那怎么调用 AttributeTableFrm 呢？

前面已经提到，我们是在 TOCControl 选中图层的右键菜单中弹出属性表窗体的，因此我们需要添加一个菜单项到 TOCControl 中 Layer 的右键菜单。而在第六讲中，我们采用的是 AE 中的 IToolbarMenu 实现右键菜单的，故我们还需自定义一个 Command，实现打开属性表的功能。

以 ArcGIS 的 Base Command 为模板新建项“OpenAttributeTable.cs”。

**注意：**新建 Base Command 模板时，会弹出一个对话框让我们选择模板适用对象，这时我们要选择 MapControl、PageLayoutControl，即选择第二项或者倒数第二项。

添加如下引用：

```

using ESRI.ArcGIS.Carto;
using ESRI.ArcGIS.Display;
using ESRI.ArcGIS.esriSystem;

```

添加成员变量：

```
private ILayer m_pLayer;
```

修改构造函数为：

```

public OpenAttributeTable(ILayer pLayer)
{
    //
    // TODO: Define values for the public properties
    //
    base.m_category = ""; //localizable text
    base.m_caption = "打开属性表"; //localizable text
    base.m_message = "打开属性表"; //localizable text
    base.m_toolTip = "打开属性表"; //localizable text
    base.m_name = "打开属性表"; //unique id, non-localizable (e.g. "MyCategory_MyCom
mand")
    m_pLayer = pLayer;
    try
    {
        //
        // TODO: change bitmap name if necessary
        //
        string bitmapResourceName = GetType().Name + ".bmp";
        base.m_bitmap = new Bitmap(GetType(), bitmapResourceName);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        System.Diagnostics.Trace.WriteLine(ex.Message, "Invalid Bitmap");
    }
}

```

再在 On\_Click 函数中添加如下代码，以创建并打开属性表窗体。

```

/// <summary>
/// Occurs when this command is clicked
/// </summary>
public override void OnClick()
{
    // TODO: Add OpenAttributeTable.OnClick implementation
    AttributeTableFrm attributeTable = new AttributeTableFrm();
    attributeTable.CreateAttributeTable(m_pLayer);
    attributeTable.ShowDialog();
}

```

至此，我们完成了 OpenAttributeTable 命令。显然，我们要在 TOCControl 的 OnMouseDown 事件中调用此命令。

因为，当前选中的图层参数，即 ILayer 是通过 OpenAttributeTable 的构造函数传入的，而选中的 ILayer 是动态变化的，所以我们无法在窗体初始化的 Form1\_Load 事件中就添加 OpenAttributeTable 菜单项到右键菜单。但我们可以在 OnMouseDown 事件中动态添加 OpenAttributeTable 菜单项。

要注意的是，最后我们必须移除添加的 `OpenAttributeTable` 菜单项，不然每次按下右键都会添加此菜单项，将造成右键菜单中含有多个 `OpenAttributeTable` 菜单项。

修改 `TOCControl` 的 `OnMouseDown` 事件的部分代码如下：

```
private void axTOCControl1_OnMouseDown(object sender, ITOCControlEvents_OnMouseDownEvent e)
{
    //.....
    //弹出右键菜单
    if (item == esriTOCControlItem.esriTOCControlItemMap)
        m_menuMap.PopupMenu(e.x, e.y, m_tocControl.hWnd);
    if (item == esriTOCControlItem.esriTOCControlItemLayer)
    {
        //动态添加 OpenAttributeTable 菜单项
        m_menuLayer.AddItem(new OpenAttributeTable(layer), -1, 2, true, esriCommandStyles.esriCommandStyleTextOnly);
        m_menuLayer.PopupMenu(e.x, e.y, m_tocControl.hWnd);
        //移除 OpenAttributeTable 菜单项，以防止重复添加
        m_menuLayer.Remove(2);
    }
}
```

## 6.编译运行

按下 `F5`，编译运行程序，相信你已经实现了开篇处展示的属性表效果了吧！

以上代码在 `Windows XP Sp3 + VS2005 + AE9.2` 环境下编译通过。