用户名: 密码:
登陆 注册
加入收藏 | 设为首页 | 会员中心 | 我要投稿 | RSS



《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第一讲 桌面GIS应用程序框架的建立

时间：2009-03-30 10:29:00 来源：3SDN.Net 作者：3SDN原创 点击量： 6590

版权声明：
《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》为3SDN（http://www.3sdn.net）原创教程，版权所有。禁止商业用途转载（如需请联系作者），非商业用途转载请注明出处。教程采用C#语言，以VS2005为开发工具。

读者对象：

ArcGIS Engine（以下简称AE）开发初学者

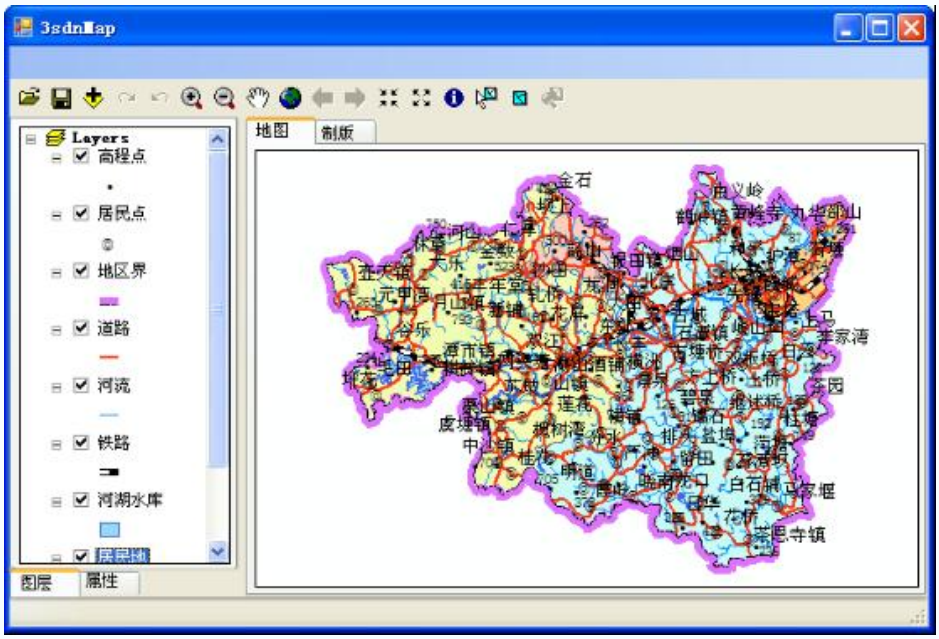
学习本教程的预备知识：

了解AE基本体系，了解C#基本语法，了解VS2005的基本使用方法。

预期学习效果：

进一步理解AE的体系结构与开发方法，掌握基本的GIS桌面应用程序的开发。

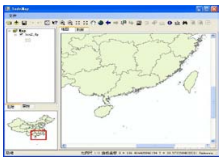
本讲主要是使用MapControl、PageLayoutControl、ToolbarControl、TOCControl四个控件建立起基本的桌面GIS应用程序框架。最终成果预览如下：

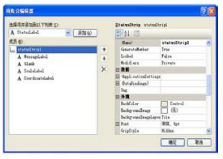


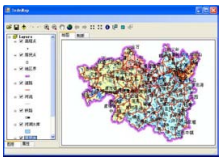
1、新建项目

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

推荐资讯


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


SOA助力GIS业务敏捷(S

相关文章

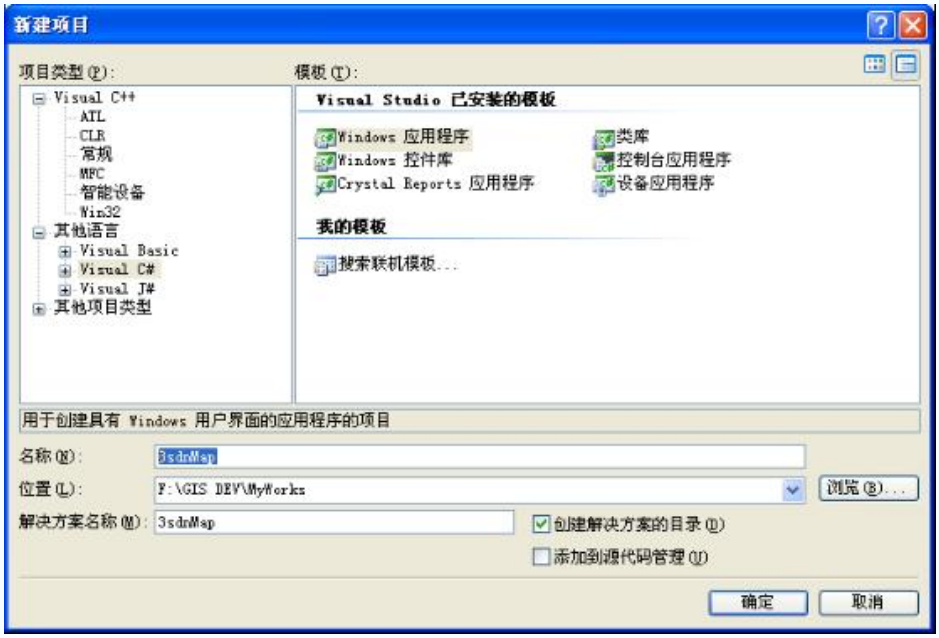
- AO开发客户化组件（DLL+ArcMap）入门实例
- 解决AO开发中的error C2011: 'enum' type redefini
- AO/AE中对象模型图(OMD)阅读指南
- 遥感图像处理入门(二) 遥感图像的几何校正与镶嵌
- 遥感图像处理入门(一) 认识PCI软件
- 在C#中启动另一个程序的实现方法
- C#分部方法(Partial Method)讨论
- C# 中的高性能计时器
- C# 中的关键字之：base、this
- MAPGIS二次开发技术问答

栏目更新

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- （连载三）VC、OpenGL、ArcG
- （连载二）VC、OpenGL、ArcG
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG

栏目热门

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TabPages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TOCControl控件，设置Dock属性为Fill。

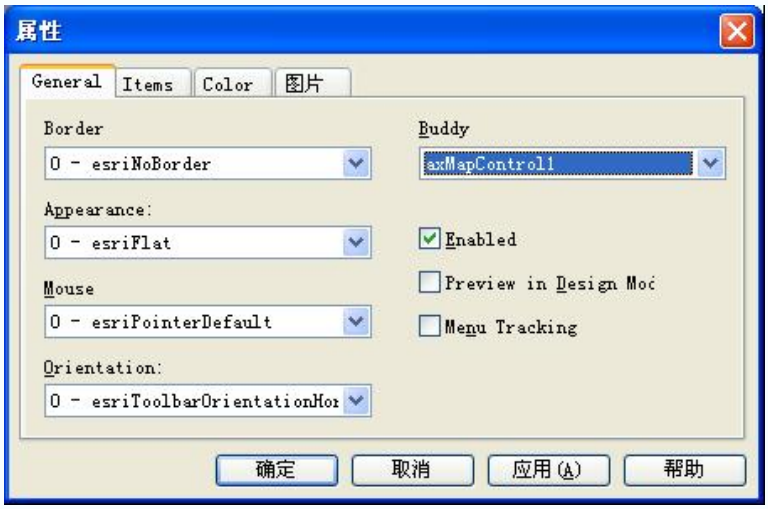
选择“属性”选项卡，拖入DataGridView控件，设置Dock属性为Fill。

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发
- ArcGIS Engine中的数据访问
- （连载一）VC、OpenGL、ArcG
- ArcGIS Engine的license部署

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

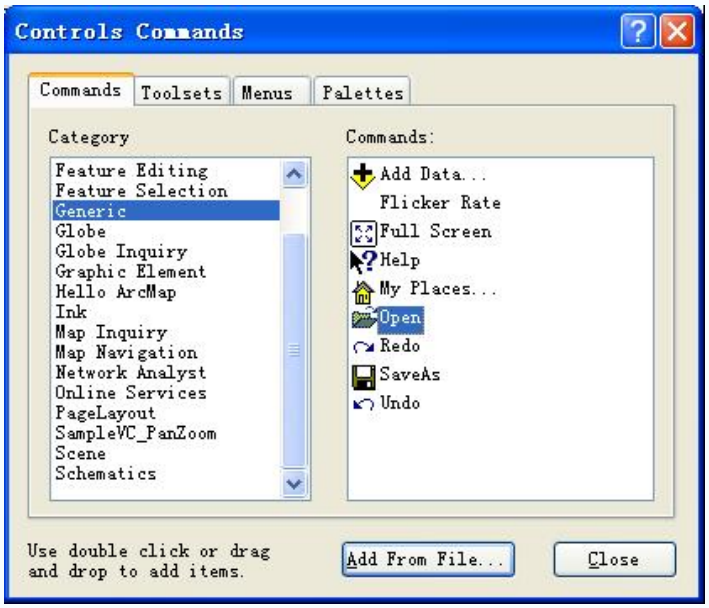
通过以上步骤添加的控件还只是单独存在，而我们的程序需要各控件间协同工作，因此要进行控件绑定。
分别右击ToolbarControl、TOCControl控件，将Buddy设置为axMapControl1，如下图所示。



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。

下一讲中将大家带来的是菜单的添加及其实现，敬请关注3SDN.NET。

53
来顶一下
返回首页

发表评论 共有 11条评论

用户名: 密码:
验证码: 4039 匿名发表

提交留言

站内搜索: 文章 搜索 高级搜索

网站首页 | 关于我们 | 服务条款 | 广告服务 | 联系我们 | 网站地图 | 免责声明 | 返回顶部

Copyright ? 2008-2009 3sdn.net, All rights reserved.

3sdnnet@Gmail.com