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》第二讲 菜单的添加及其实现

时间：2009-04-03 13:23:02 来源：3SDN.Net 作者：3SDN原创 点击量： 4171

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：

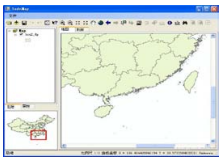
每创建一个菜单，请在其属性面板中设置 Name 属性，而且不要为中文，因此 Name 值将是此菜单响应函数的函数名的一部分，带中文的函数名，总是不好吧。

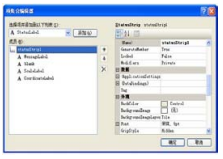
本讲中，我们将添加新建（ New ）、打开（ Open ）、添加数据（ AddData ）、保存（ Save ）、另存为（ SaveAs ）、退出（ Exit ）这些菜单，（）内为相应的 Name 属性值。

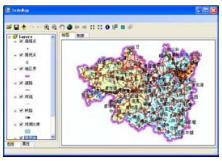
Tips:

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 O_pen ”，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，

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

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第一讲 桌面GIS应用
- 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
- 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
- 浮动窗体中的OpenGL多视图的实现
- 利用OpenGL实现内插算法可视化
- 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

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

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;
```

栏目热门

- 《**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

```
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_mapCo
ntrol.CheckMxFile(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.E
mpty);
// 用 PageLayout 中的文档替换当前文档中的 PageLayout 部分
mapDoc.ReplaceContents((IMxdContents)m_pageLayoutControl.Pa
geLayout);
// 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。

在下一讲中，我将给大家带来的是 MapControl 与 PageLayoutControl 两种视图同步的实现，敬请关注 3SDN.NET 。

18
来顶一下
返回首页

发表评论 共有 8条评论

用户名: 密码:

验证码: 4077 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