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》第四讲 状态栏信息的添加与实现

时间: 2009-04-07 00:24:26 来源: 3SDN.Net 作者: 3SDN原创 点击量: 2624

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

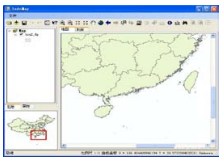
1、 添加状态栏项目

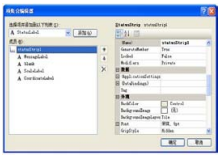
在设计视图中，点击窗体中的状态栏，在其属性面板中找到“ Items ”项，单击其右边的按钮，在下拉框中选择“ StatusLabel ”，单击“添加按钮”，依次添加四个 StatusLabel ，依次修改属性参数如下表所示:

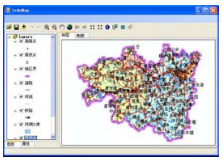
序号	Name 属性	Text 属性	Spring 属性	说明
1	MessageLabel	就绪	False	当前所用工具信息
2	Blank		True	占位
3	ScaleLabel	比例尺	False	当前比例尺
4	CoordinateLabel	当前坐标	False	当前坐标

设置好之后如下图所示:

推荐资讯


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实


《ArcGIS Engine+C#实

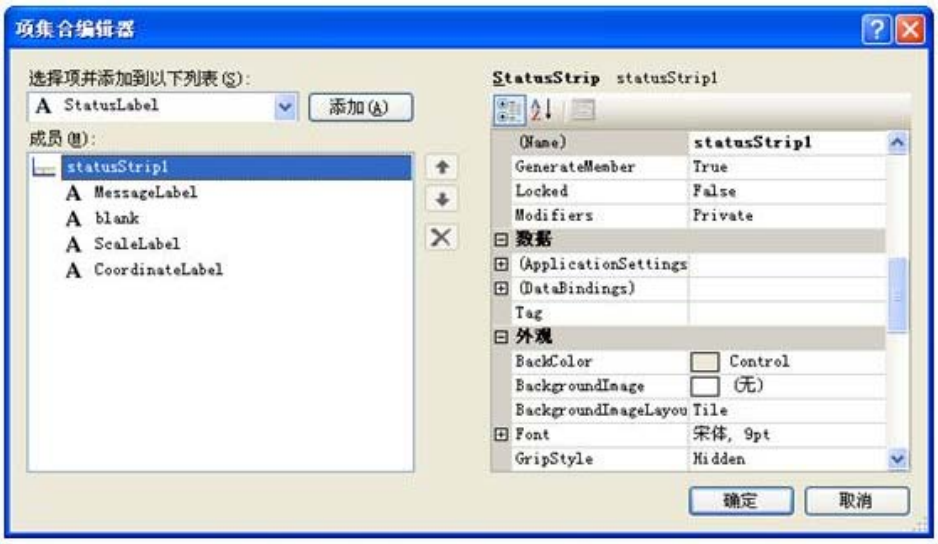

SOA助力GIS业务敏捷(S

相关文章

- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第三讲 MapControl与
- 《ArcGIS Engine+C#实例开发教程》第二讲 菜单的添加及
- 《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
- 我国地理信息系统市场发展概述

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



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_On
MouseMoveEvent 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 ToolbarItem

IToolbarItem toolbarItem = axToolbarControl1.GetItem(index);

// 设置状态栏信息

MessageLabel.Text = toolbarItem.Command.Message;

}

else

{

MessageLabel.Text = " 就绪 ";
```

（连载一）VC、OpenGL、ArcG

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

```
}

}
```

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_OnMous
eMoveEvent 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.ToStrin
g() + " " + 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_OnMap
ReplacedEvent 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。

在下一讲，我将给大家带来的是激动人心的鹰眼功能的实现，敬请关注 3SDN.Net 。

13
来顶一下
返回首页

发表评论 共有 1条评论

用户名: 密码:
验证码: 2988 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