

23.4.5 Klasse Moviebox

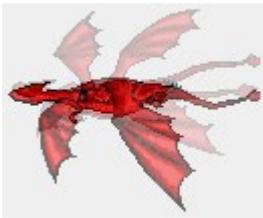


Abbildung 23.4.5.1: GIF-Bild auf der Website <http://gambasdoc.org/help/comp/gb.qt/moviebox>

Die Klasse `MovieBox` (`gb.qt4`) bietet ein Steuerelement, das animierte GIF-Bilder (Graphics Interchange Format) anzeigt. GIF-Bilder bestehen aus mehreren Einzelbildern, die wie bei einem Film hintereinander für eine einstellbare Zeitdauer angezeigt werden.

23.4.5.1 Eigenschaften

Die Klasse `MovieBox` verfügt über diese wesentlichen Eigenschaften:

Eigenschaft	Datentyp	Beschreibung
<code>Animation</code>	<code>Animation</code>	Gibt das anzuzeigende animierte Bild zurück oder legt es fest.
<code>Border</code>	<code>Integer</code>	Gibt den Rahmentyp des Steuerelements zurück oder setzt ihn.
<code>Padding</code>	<code>Integer</code>	Gibt den inneren Abstand (in Pixeln) um den Bildinhalt an oder setzt ihn.
<code>Playing</code>	<code>Boolean</code>	Gibt an, ob der Film abgespielt wird oder setzt den Wert.
<code>Stretch</code>	<code>Boolean</code>	Zeigt an, dass das vom Steuerelement angezeigte Bild gestreckt wird, um es an seinen Inhalt anzupassen.

Tabelle 23.4.5.1 : Eigenschaften der Klasse `Moviebox`

23.4.5.2 Klasse Animation

Die Klasse `Animation` verfügt über diese Methoden:

Methode	Rückgabotyp	Beschreibung
<code>Start()</code>	-	Startet die Wiedergabe der Animation.
<code>Pause()</code>	-	Die Animation anhalten.
<code>Stop()</code>	-	Stoppt die Animation und spult sie an den Anfang zurück.
<code>Rewind()</code>	-	Setzt die Animation auf den Anfang zurück.
<code>Load (Path As String)</code>	<code>Animation</code>	Lädt ein animierten Bild. <code>`Path`</code> ist der Pfad des zu ladenden Bildes. Das Format GIF wird unterstützt. Die Funktion ist statisch.

Tabelle 23.4.5.2 : Methoden der Klasse `Animation`

Die boolsche Eigenschaft `Animation.Playing` gibt an, ob die Animation aktuell abgespielt wird.

Das Ereignis `Animation_Change()` wird jedes Mal ausgelöst, wenn ein neues Animationsbild angezeigt werden muss. Verwenden Sie die Eigenschaft `Animation.Image`, um das anzuzeigende Bild abzurufen.

23.4.5.3 Projekt

In dem folgenden Programm können Sie eine animierte Grafik im GIF-Format starten und stoppen:

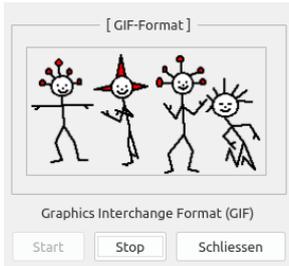


Abbildung 23.4.5.2: Moviebox – Animation einer GIF-Datei

23.4.5.4 Quelltext

```
' Gambas class file

Public Sub Form_Open()

    MovieBox1.Animation = Animation.Load("images/tanzen.gif")
    MovieBox1.Stretch = True
    MovieBox1.Visible = True
    MovieBox1.Border = Border.Solid
    MovieBox1.Animation.Play()

    btnStart.Enabled = False

End

Public Sub btnStart_Click()

    If Not MovieBox1.Playing Then MovieBox1.Animation.Play()
    btnStart.Enabled = False
    btnStopp.Enabled = True

End

Public Sub btnStopp_Click()

    MovieBox1.Playing = False
    btnStopp.Enabled = False
    btnStart.Enabled = True

End

Public Sub btnClose_Click()

    If MovieBox1.Animation.Playing Then MovieBox1.Animation.Stop()
    btnStart.Enabled = False
    Wait 0.6

    FMain.Close()

End
```