

C#控件及常用设计整理

1、窗体

1、常用属性

(1) **Name** 属性：用来获取或设置窗体的名称，在应用程序中可通过 **Name** 属性来引用窗体。

(2) **WindowState** 属性：用来获取或设置窗体的窗口状态。取值有三种：**Normal**（窗体正常显示）、**Minimized**

（窗体以最小化形式显示）和 **Maximized**（窗体以最大化形式显示）。

(3) **StartPosition** 属性：用来获取或设置运行时窗体的起始位置。

(4) **Text** 属性：该属性是一个字符串属性，用来设置或返回在窗口标题栏中显示的文字。

(5) **Width** 属性：用来获取或设置窗体的宽度。

(6) **Height** 属性：用来获取或设置窗体的高度。

(7) **Left** 属性：用来获取或设置窗体的左边缘的 **x** 坐标（以像素为单位）。

(8) **Top** 属性：用来获取或设置窗体的上边缘的 **y** 坐标（以像素为单位）。

(9) **ControlBox** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示在该窗体的标题栏中是否显示控制框。值为 **true**

时将显示控制框，值为 **false** 时不显示控制框。

(10) **MaximizeBox** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示是否在窗体的标题栏中显示最大化按钮。值为 **true** 时显示最大化按钮，值为 **false** 时不显示最大化按钮。

(11) **MinimizeBox** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示是否在窗体的标题栏中显示最小化按钮。值为 **true** 时显示最小化按钮，值为 **false** 时不显示最小化按钮。

(12) **AcceptButton** 属性：该属性用来获取或设置一个值，该值是一个按钮的名称，当按 **Enter** 键时就相

当于单击了窗体上的该按钮。

(13) **CancelButton** 属性：该属性用来获取或设置一个值，该值是一个按钮的名称，当按 **Esc** 键时就相当

于单击了窗体上的该按钮。

(14) **Modal** 属性：该属性用来设置窗体是否为有模式显示窗体。如果有模式地显示该窗体，该属性值为 **true**；否则为 **false**。当有模式地显示窗体时，只能对模式窗体上的对象进行输入。必须隐藏或关闭模式窗体（通常是响应某个用户操作），然后才能对另一窗体进行输入。有模式显示的窗体通常用做应用程序中的对话框。

(15) **ActiveControl** 属性：用来获取或设置容器控件中的活动控件。窗体也是一种容器控件。

(16) **ActiveMdiChild** 属性：用来获取多文档界面（**MDI**）的当前活动子窗口。

(17) **AutoScroll** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示窗体是否实现自动滚动。如果此属性值设置为 **true**，则当任何控件位于窗体工作区之外时，会在该窗体上显示滚动条。另外，当自动滚动打开时，窗体的工作区自动滚动，以使具有输入焦点的控件可见。

(18) **BackColor** 属性：用来获取或设置窗体的背景色。

(19) **BackgroundImage** 属性：用来获取或设置窗体的背景图像。

(20) **Enabled** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示控件是否可以对用户交互作出响应。如果控件可

以对用户交互作出响应，则为 **true**；否则为 **false**。默认值为 **true**。

(21) **Font** 属性：用来获取或设置控件显示的文本的字体。

(22) **ForeColor** 属性：用来获取或设置控件的前景色。

(23) **IsMdiChild** 属性：获取一个值，该值指示该窗体是否为多文档界面 (MDI) 子窗体。值为 **true** 时，是子窗体，值为 **false** 时，不是子窗体。

(24) **IsMdiContainer** 属性：获取或设置一个值，该值指示窗体是否为多文档界面 (MDI) 中的子窗体的容器。值为 **true** 时，是子窗体的容器，值为 **false** 时，不是子窗体的容器。

(25) **KeyPreview** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示在将按键事件传递到具有焦点的控件前，窗体是否将接收该事件。值为 **true** 时，窗体将接收按键事件，值为 **false** 时，窗体不接收按键事件。

(26) **MdiChildren** 属性：数组属性。数组中的每个元素表示以此窗体作为父级的多文档界面 (MDI) 子窗体。

(27) **MdiParent** 属性：用来获取或设置此窗体的当前多文档界面 (MDI) 父窗体。

(28) **ShowInTaskbar** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示是否在 Windows 任务栏中显示窗体。

(29) **Visible** 属性：用于获取或设置一个值，该值指示是否显示该窗体或控件。值为 **true** 时显示窗体或控件，为 **false** 时不显示。

(30) **Capture** 属性：如果该属性值为 **true**，则鼠标就会被限定只由此控件响应，不管鼠标是否在此控件的

(31) **Opacity** 属性：设置窗体的透明度，如果为 100% 则为不透明，如果为 0 则为完全透明。范围内。

2、常用方法

下面介绍一些窗体的最常用方法。

(1) **Show** 方法：该方法的作用是让窗体显示出来，其调用格式为：

窗体名.Show();

其中窗体名是要显示的窗体名称。

(2) **Hide** 方法：该方法的作用是把窗体隐藏出来，其调用格式为：

窗体名.Hide();

其中窗体名是要隐藏的窗体名称。

(3) **Refresh** 方法：该方法的作用是刷新并重画窗体，其调用格式为：

窗体名.Refresh();

其中窗体名是要刷新的窗体名称。

(4) **Activate** 方法：该方法的作用是激活窗体并给予它焦点。其调用格式为：

窗体名.Activate();

其中窗体名是要激活的窗体名称。

(5) **Close** 方法：该方法的作用是关闭窗体。其调用格式为：

窗体名.Close();

其中窗体名是要关闭的窗体名称。

(6) **ShowDialog** 方法：该方法的作用是将窗体显示为模式对话框。其调用格式为：

窗体名.ShowDialog();

3. 常用事件

- (1) **Load** 事件：该事件在窗体加载到内存时发生，即在第一次显示窗体前发生。
- (2) **Activated** 事件：该事件在窗体激活时发生。
- (3) **Deactivate** 事件：该事件在窗体失去焦点成为不活动窗体时发生。
- (4) **Resize** 事件：该事件在改变窗体大小时发生。
- (5) **Paint** 事件：该事件在重绘窗体时发生。
- (6) **Click** 事件：该事件在用户单击窗体时发生。

- (7) **DoubleClick** 事件：该事件在用户双击窗体时发生。
- (8) **Closed** 事件：该事件在关闭窗体时发生。

文本框类控件

2、Label 控件

1、常用属性：

- (1) **Text** 属性：用来设置或返回标签控件中显示的文本信息。
- (2) **AutoSize** 属性：用来获取或设置一个值，该值指示是否自动调整控件的大小以完整显示其内容。取值为 **true** 时，控件将自动调整到刚好能容纳文本时的大小，取值为 **false** 时，控件的大小为设计时的大小。默认值为 **false**。
- (3) **Anchor** 属性：用来确定此控件与其容器控件的固定关系的。所谓容器控件指的是这样一种情况：往往在控件之中还有一个控件，例如最典型的就窗体控件中会包含很多的控件，像标签控件、文本框等。这时称包含控件的控件为容器控件或父控件，而父控件称为子控件。这时将遇到一个问题，即子控件与父控件的位置关系问题，即当父控件的位置、大小变化时，子控件按照什么样的原则改变其位置、大小。**Anchor** 属性就规定了这个原则。
对于 **Anchor** 属性，可以设定 **Top**、**Bottom**、**Right**、**Left** 中的任意几种，设置的方法是在属性窗口中单击 **Anchor** 属性右边的箭头，将会出现如图 9-6 的窗口，通过它可设置 **Anchor** 属性值。图 9-6 中选中变黑的方位即为设定的方位控制，即图中所示的为 **Left**、**Right**、**Bottom**。此时，如果父窗口变化，子窗口将保证其左边缘与容器左边的距离、上边缘与容器上边的距离、底边与容器底边的距离等不变，效果如图 9-7 所示。
可见随着窗体的大小变化，**Label** 控件也会随着变。而不变的则是 **Anchor** 中所规定的边缘与相应的父控件边缘的距离。
- (4) **BackColor** 属性：
用来获取或设置控件的背景色。当该属性值设置为 **Color.Transparent** 时，标签将透明显示，即背景色不再显示出来。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/158061110140006063>