

Etape 1 : ouvrir un fichier image et afficher l'image

Composants à prévoir :

On va charger une image à partir d'un fichier : il faut donc :

- un **MenuStrip menu** permettant d'ajouter pour l'instant un menu « Fichier » et un sous-menu « Ouvrir » ;
- un **OpenFileDialog ouvreFichier** pour choisir le fichier ;
- et une **PictureBox boiteImage** pour afficher l'image.

Ouverture de fichier et affichage :

- Définir le filtre (jpg) de **ouvreFichier**.
- Créer et définir la méthode de réponse **menuItemOuvrir_Click**. Celle-ci appellera la méthode **ShowDialog** de **ouvreFichier** puis, en cas de succès, une méthode **void ChargerImage(string nom_fic)** qui essaiera de calculer les dimensions de **boiteImage** pour que les proportions de l'image soient conservées, et de mettre l'image dans **boiteImage**. En cas d'échec **MessageBox.ShowDialog("bla...");**
- Si le résultat est décevant, voir la propriété **SizeMode** de **boiteImage**.