

Re: KeyDown, KeyPress, KeyUp Problem

Source:

<http://www.tech-archive.net/Archive/German/Entwicklung/microsoft.public.de.german.entwickler.dotnet.csharp/2006>

- *From:* Matthias Heise <MatthiasHeise@xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx>
 - *Date:* Wed, 11 Oct 2006 08:09:02 -0700
-

Hi Micha,

lustig von Dir hier im Forum zu hören. Schreib mir mal wie es Dir so geht.
Meine Email-Addy ist noch die alte.

Das Problem bei KeyPress hab ich noch immer, sofern zum Beispiel STRG gedrückt ist und Du zeitgleich C drückst. Ich bräuchte das jetzt für die Cut and Paste Befehle, aber leider geht das nicht. Solange ich aber nur einen normalen Buchstaben oder sowas drücke, geht es einwandfrei.

Hab da noch keine Lösung gefunden.

Matthias

"Michael Herms" wrote:

Hi Matze,

hast du ein snippet, wie du das nun gelöst hast?
Wie kommst du denn nun an den Event dran, wenn du einen control-char dabei gedrückt hast?

Gruß
Micha

Matthias Heise wrote:

Hallo,

ich beantworte mal selbst die Frage, damit andere auch was davon haben.

Das Problem war, daß KeyPress schon auch an das eigene Control gesendet wird, aber eben nur, wenn ein non-control Character gedrückt wurde. Drücke

Re: KeyDown, KeyPress, KeyUp Problem

ich also z.B. STRL, so empfangen ich den Event nicht.

Matthias

"Matthias Heise" wrote:

Hallo nochmals,

wenn ich an einem Control EventHandler auf KeyDown und KeyUp habe, bekomme ich nie selbst den KeyPress event. Gleiches gilt für MouseDown, MouseClick und MouseUp. Problem ist nun, daß ich aber dennoch den KeyPress Event brauche. Möglich ist es bisher nur über ein embedded Control, welches dann KeyPress automatisch ausgelöst bekommt. Problem hierbei ist, daß dieses Control visible sein muß.

Da ich in meinem Fall aber mit DirectX direct auf das erste Control rendere, kann und möchte ich kein embedded control haben und dennoch KeyPress Event abfangen.

Wie kann man das am besten angehen? Im Grunde geht es mir nur um den Char, welcher in den KeyPressEventArgs steht.

Danke

Matthias