

# Примеры компонентов и их использования

---



# Компоненты для отображения текстовой информации



- **Label** (Standart) – надпись
  - **Caption**: `string` заголовок
  - **AutoSize**: `boolean` подбор размера в зависимости от содержимого компонента
  - **Transparent**: `boolean` прозрачный фон
  - **WordWrap**: `boolean` будет ли происходить разбиение на строки
- **StaticText** (Additional) – надпись с рамкой
  - **BorderStyle** рамка вокруг текста

# Компоненты для ввода текстовой информации



- **Edit** (Standart) – однострочный редактор
  - **Text**: `string` хранит текст
  - **MaxLength**: `integer` максимальная длина текстовой строки. Если значение 0, то длина не ограничена
  - **ReadOnly**: `boolean` можно ли изменять текст
  - **OnChange**: `TNotifyEvent` изменение текста
  - **Clear** очистка содержимого

# Компоненты для ввода текстовой информации



- **MaskEdit** (Additional) – однострочный редактор для ввода данных по шаблону
  - **EditMask**: `string` строка формата

# Компоненты для ввода текстовой информации



**Мемо** (Standart) – многострочный текстовый редактор

- **Lines**: `TStrings` массив строк
- **TStrings** - динамический массив строк

## **Свойства TStrings**

- **Count**: `integer`; количество строк
- **Strings** [`Index: Integer`]: `string`; массив строк. Каждая строка имеет свой индекс:  $0 \leq \text{Index} \leq \text{Count} - 1$ .
- **Text** : `string` – хранит весь текст в виде одной строки.

# Компоненты для ввода текстовой информации



## *Методы* TStrings

- **Append** (`S: string`) ; добавление строки `S` в конец массива
- **Insert** (`Index: Integer; S: string`) ; вставка строки `S` в массив под номером `Index`
- **Delete** (`Index: Integer`) ; удаление строки с номером `Index`
- **Clear**; очистка массива `Strings`

# Компоненты для ввода текстовой информации



## *Методы* TStrings

- **IndexOf** (S: string) : Integer номер указанной строки в массиве, если она там есть, если указанной строки в массиве нет , то функция возвращает -1
- **LoadFromFile** (FileName: string) ;  
прочитать из файла с именем FileName весь текст и загрузить его массив Strings
- **SaveToFile** (FileName: string) ;  
сохранить текст из массива Strings в файл с именем FileName.

# Компоненты для ввода текстовой информации



## *Свойства Метод*

- **SetStart** : `integer` – номер символа где начинается выделение.
- **SelLength** : `integer` – длина выделенного фрагмента в символах.
- **SelText** : `string` – содержит выделенный текст.



# Компоненты для ввода текстовой информации



- **RichEdit** (Win32) – многострочный редактор для форматирования

## *Свойства*

- **DefAttributes**: `TTextAttributes`; задает основной шрифт
- **SelAttributes**: `TTextAttributes`; задает шрифт фрагмента
- **Paragraph**: `TParaAttributes`; задает свойства абзаца

# Компоненты для ввода текстовой информации



## *Методы*

- **Print** (Caption: string); распечатка текста с сохранением его шрифтов и другого форматирования.
- **FindText** (SearchStr: string; StartPos, Length: Integer; Options: TSearchTypes): Integer;  
ПОИСК ТЕКСТА

# Компоненты для управления приложением кнопки



- **Button** (Standart) – кнопка

## *Свойство*

- `Caption: string` заголовок

## *Событие*

- `OnClick: TNotifyEvent` щелчок мыши

## *Метод*

- `Click` щелчок на кнопке

# Компоненты для управления приложением кнопки



- **BitBtn** (Additional) – кнопка с картинкой  
*Свойства*
  - **Glyph**: TBitmap картинка
  - **Kind**: TBitBtnKind= (bkOK, bkCancel, ...) стандартный вид кнопки

# Компоненты для управления приложением кнопки



- **SpeedButton** (Additional) – кнопка без фокуса ввода

## *Свойства*

- **Glyph**: `TBitmap` картинка
- **Down**: `boolean` кнопка нажата
- **GroupIndex**: `integer` индекс группы
- **AllowAllUp**: `boolean` разрешение отжатого состояния всех кнопок группы

# Компоненты для управления приложением кнопки



- **ToolBar** (Win32) – панель инструментов

Добавить новую кнопку - щелчок правой кнопкой мыши

## *Свойства*

- **Images**: `TImageList` библиотека с картинками
- **ShowHint**: `boolean` всплывающая подсказка

# Компоненты для управления приложением кнопки



- **ToggleButton** – кнопка панели инструментов

## *Свойства*

- **Style:** `TToggleButtonStyle = (tbsButton, tbsCheck, tbsDropDown, tbsSeparator, tbsDivider)` СТИЛЬ КНОПКИ
- **Down:** `boolean` кнопка нажата
- **Grouped:** `boolean` - позволяет работать кнопкам `tbsCheck` согласованно

# Компоненты для управления приложением кнопки



## • **ToolButton**

### *Свойства*

- **ImageIndex:** `integer` – номер картинки из библиотеки
- **MenuItem:** `TMenuItem` - позволяет связать кнопку с пунктом главного меню



# Компоненты для управления приложением



- **ImageList** (Win32) – коллекция изображений

# Компоненты для управления приложением меню



- **MainMenu** (Standart) – главное меню

## *Свойство*

- **Items** : `TMenuItem` - массив элементов (пунктов) меню
- **Images** : `TImageList` библиотека картинок

# Компоненты для управления приложением меню



- **TMenuItem** – элемент меню

## *Свойство*

- **Caption**: `string` заголовок
- **Enabled**: `boolean` доступность
- **Checked**: `boolean` отмечен галочкой
- **AutoCheck**: `boolean` автоматически изменяет свойства **Checked** на противоположное

# Компоненты для управления приложением меню



- **TMenuItem** – элемент меню

## *Свойство*

- **RadioItem**: `boolean` вид отметки (точка / галочка)
- **GroupIndex**: `integer` индекс группы

# Компоненты для управления приложением диалоги



- **OpenDialog** (Dialogs) – диалог открытия  
*Свойство*

- **FileName**: `string` имя выбранного файла
- **Title**: `string` заголовков
- **Filter**: `string` фильтр для отображения файлов
- **InitialDir**: `string` начальная директория

## *Метод*

- **Execute**: `boolean`; вызов окна диалога

# Компоненты для управления приложением диалоги



- **SaveDialog** (Dialogs) – диалог сохранения
- **OpenPictureDialog** (Dialogs) – диалог открытия картинок
- **SavePictureDialog** (Dialogs) – диалог сохранения картинок
- **FontDialog** (Dialogs) – диалог выбора шрифта
- **ColorDialog** (Dialogs) – диалог выбора цвета

# Компоненты для управления приложением меню



- **PopupMenu (Standart)** – контекстное меню

# Компоненты для управления приложением кнопки



- **RadioButton** (Standart) – радио кнопка (переключатель)

## *Свойства*

- **Checked**: `boolean` выбрана



# Компоненты для управления приложением кнопки



- **RadioGroup** (Standart) – контейнер для `RadioButton`

## *Свойства*

- **Items**: `TStrings` массив кнопок
- **ItemIndex**: `integer` номер выбранной кнопки

# Компоненты для управления приложением кнопки



- **CheckBox** (Standart) – флажок для множественного выбора

## *Свойство*

- **Checked**: `boolean` выбран