

PROGRAMOVÁNÍ

Ing. Petr Stránský

DELPHI

vlastnosti komponent

VY_32_INOVACE_08_3_12_PR



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



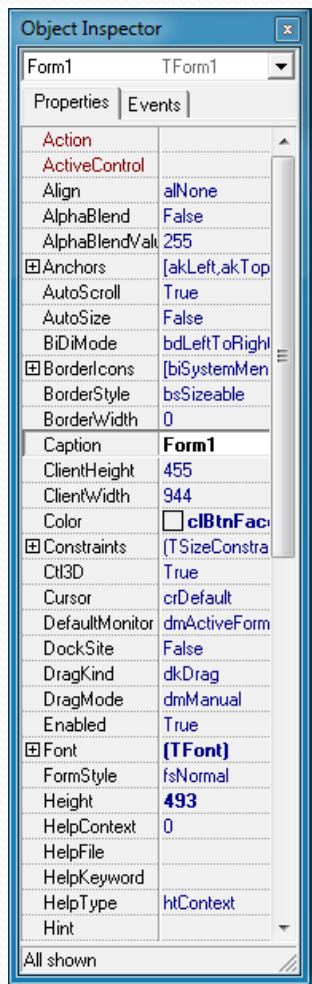
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Delphi – vlastnosti komponent



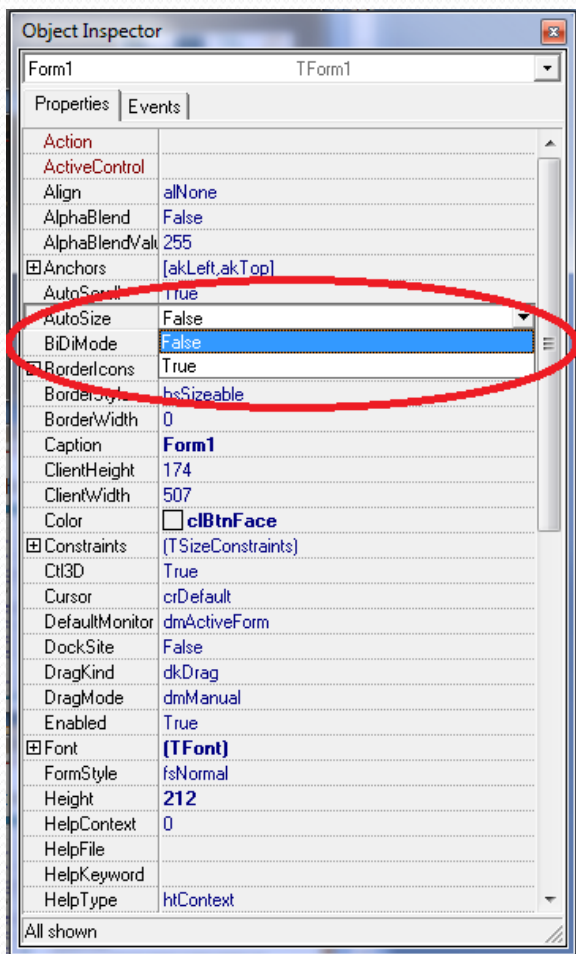
Komponenty v prostředí Delphi mají větší množství vlastností, které se mění v okně Object Inspector.

Většinu z nich lze měnit při tvorbě programu i za běhu programu.

Pokud je před vlastností uvedeno znaménko (+), skládá se vlastnost z několika podvlastností a tímto znaménkem lze jejich seznam zobrazit a nastavovat každou zvlášť.

Pokud je za vlastností tlačítko se třemi tečkami, lze jeho stisknutím vyvolat dialogové okno pro nastavení podvlastností.

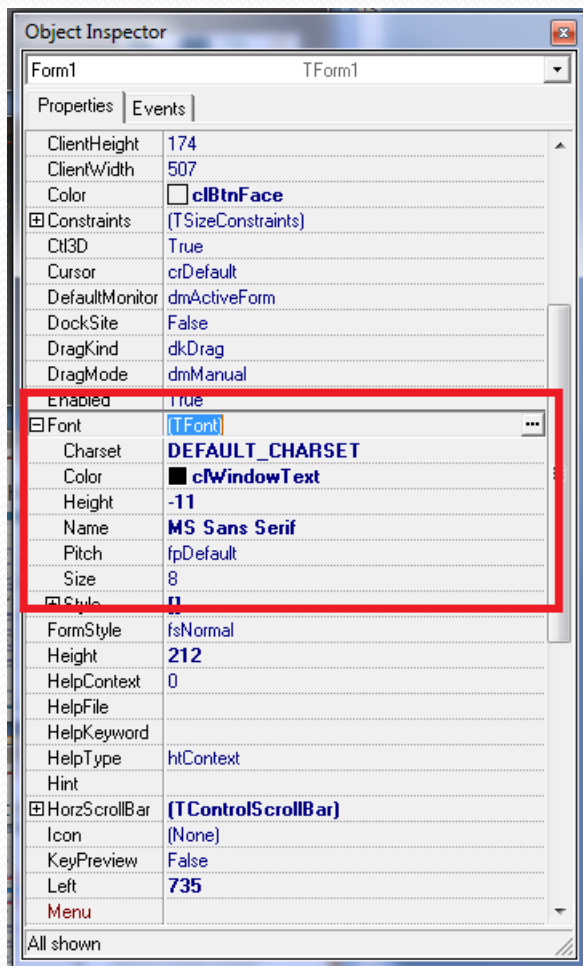
Vlastnosti – možnosti nastavení



Pokud je možno z rozbalovací nabídky u vlastnosti komponenty vybrat hodnotu **True** nebo **False**, povolujeme či zakazujeme tuto vlastnost komponenty.

Příkladem může být vlastnost **Visible**, kterou obsahuje několik komponent, kde nastavením vlastnosti na True bude komponenta po spuštění programu viditelná, nastavením vlastnosti na hodnotu False bude komponenta skrytá.

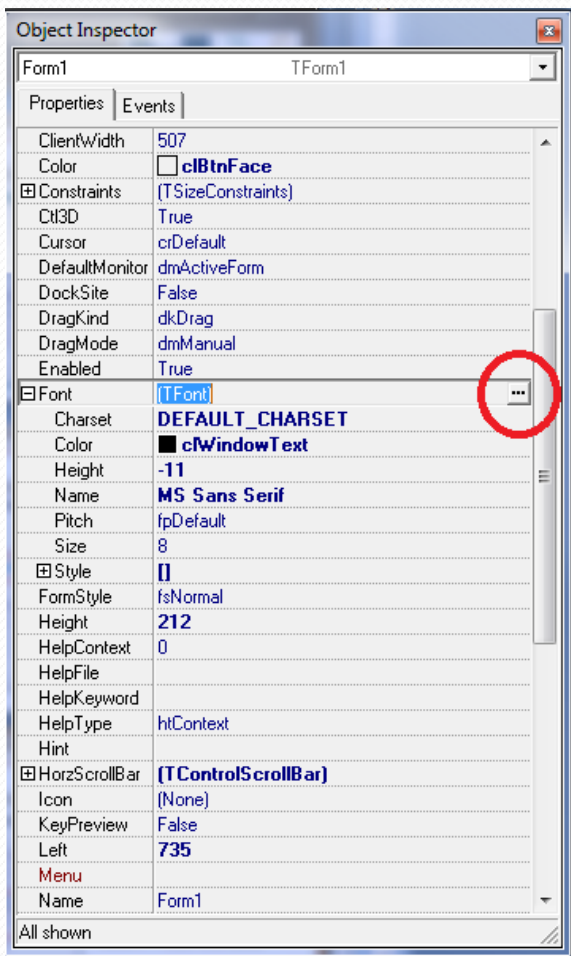
Vlastnosti – možnosti nastavení



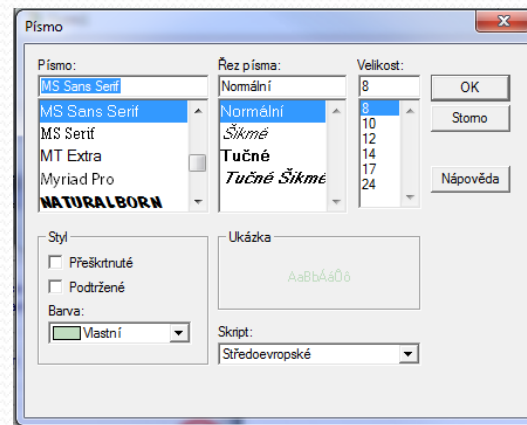
Pokud je před vlastností komponenty umístěno tlačítko (+), znamená to, že vlastnost obsahuje několik podvlastností, které lze nastavovat samostatně.

Pokud klepneme na znaménko (+) před vlastností komponenty, změní se na znaménko (-) a zobrazí se podvlastnosti.

Vlastnosti – možnosti nastavení



Pokud je za vlastností komponenty umístěno tlačítko se třemi tečkami, jeho stisknutím se vyvolá dialogové okno, ve kterém můžeme nastavovat podvlastnosti komponenty pohodlněji:



Vlastnosti – nastavení za běhu programu

Pokud chceme nastavovat vlastnost komponenty za běhu programu, musíme specifikovat, se kterou komponentou a vlastností chceme pracovat. Název komponenty a vlastnosti se od sebe oddělují tečkou.

Chceme-li například skrýt komponentu `Label1`, napíšeme do kódu programu následující příkaz:

```
Label1.Visible := False;
```

Vlastnosti – nastavení za běhu programu

Chceme-li přenést hodnotu vlastnosti jedné komponenty do druhé, opět musíme specifikovat, se kterou komponentou a vlastností chceme pracovat.

Jestliže zapíšeme do vlastnosti **Text** komponenty **Edit1** text 'Ahoj' a chceme jej editovat v komponentě Edit1, zapíšeme následující příkazy:

```
Label1.Caption := 'Ahoj';  
Edit1.Text := Label1.Caption;
```

Vlastnosti – nastavení za běhu programu

Chceme-li přenést hodnotu vlastnosti jedné komponenty do druhé, musí být kompatibilního typu. Pokud hodnoty nejsou kompatibilní, musíme je převést konverzními procedurami (StrToInt, IntToStr, FloatToStr, StrToFloat, ...).

Příklad: Sečteme hodnoty v komponentách Edit1 a Edit2 a výsledek zobrazíme v komponentě Label1:

```
Label1.Caption:=IntToStr(StrToInt(Edit1.Text)+StrToInt(Edit2.Text));
```