

PROGRAMOVÁNÍ

Ing. Petr Stránský

DELPHI

komponenta LABEL

VY_32_INOVACE_08_3_13_PR



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

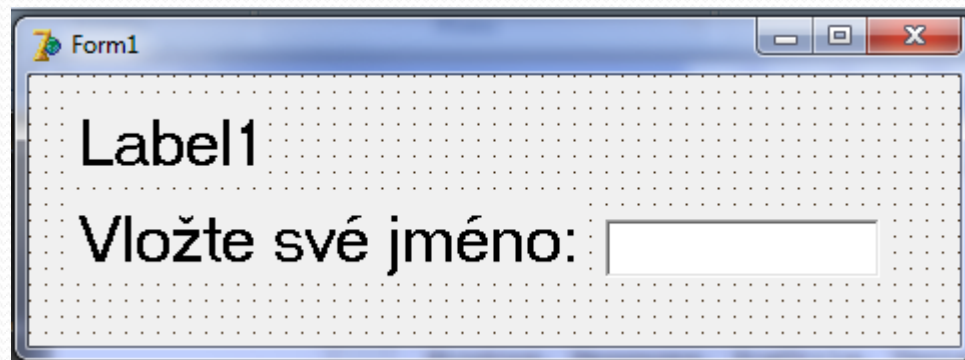
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Komponenta LABEL - popis

A

Komponenta **LABEL** se nachází v paletě objektů na záložce **Standard**.
Slouží pro vkládání textů do formuláře.

Můžeme pomocí ní informovat o funkci ostatních objektů, zobrazovat výsledky výpočtů a operací a chybová hlášení.



Komponenta LABEL – vlastnosti I

Align – automatické zarovnání komponenty label v rámci formuláře

Alignment – zarovnání textu v komponentě

Autosize – automatická změna velikosti s velikostí jejího obsahu

Caption – text, který bude v komponentě zobrazen

Color – barva pozadí komponenty

Cursor – určuje tvar kurzoru, který se objeví při najetí myši nad komponentu

Enabled – nastavení, zda je komponenta povolena či není

Font – určuje druh, barvu, velikost a řez písma v komponentě

Komponenta LABEL – vlastnosti II

Height – udává šířku komponenty

Left – pozice levého okraje komponenty vzhledem k formuláři

Name – jméno komponenty, slouží k přehledné práci s objekty

Top – pozice horního okraje komponenty vzhledem k formuláři

Visible – určuje, zda je komponenta viditelná, projeví se až při spuštění programu

Width – udává šířku komponenty

WordWrap – udává, jestli se text v komponentě může rozdělit do více řádků

Komponenta LABEL – události

OnClick – výchozí událost komponenty, zakládá obslužnou proceduru pro událost kliknutí na komponentu

OnDbClick – zakládá obslužnou proceduru pro událost poklepání na komponentu

Komponenta LABEL – příklad I

Sestavíme program, který po kliknutí na tlačítko ve formuláři nastaví některé často používané vlastnosti komponenty LABEL:

Na formulář vložte komponentu **label** a tlačítko **button**:



Komponenta LABEL – příklad I

Poklepejte na tlačítko Button1, založíte tím obslužnou proceduru Button1Click.

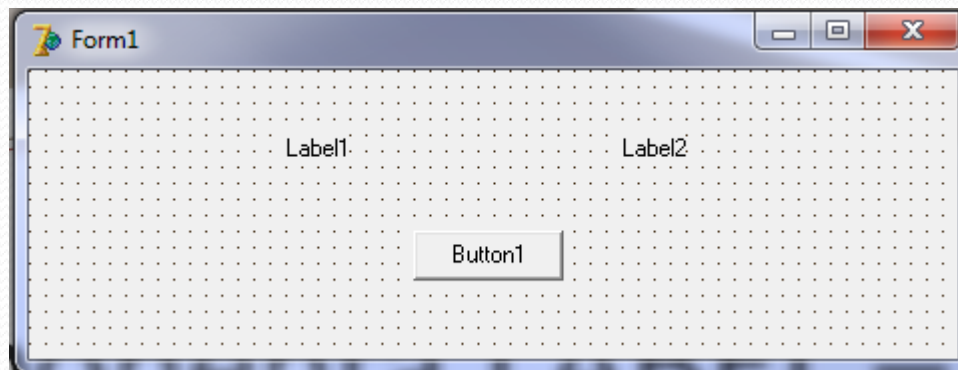
Do ní vložte následující kód:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Label1.Caption := 'Ahoj, světe!';    (* změna textu *)
  Label1.AutoSize := False;           (* vypnutí automatické změny velikosti *)
  Label1.Color := clAqua;             (* barva pozadí světle modrá *)
  Label1.Left := 10;                  (* levý okraj = 10 bodů od okraje formuláře *)
  Label1.Top := 10;                   (* horní okraj = 10 bodů od okraje formuláře *)
  Label1.Width := 400;                (* šířka = 400 bodů *)
  Label1.Height := 50;                (* výška = 50 bodů *)
  Label1.Alignment := taCenter;       (* zarovná text na střed *)
  Label1.Font.Color := clRed;         (* pozadí červené *)
  Label1.Font.Size := 30;             (* velikost písma 30 *)
  Label1.Font.Name := 'Verdana';      (* typ písma Verdana *)
end;
```

Komponenta LABEL – příklad II

Sestavíme program, který po kliknutí na tlačítko ve formuláři překopíruje text z jedné komponenty **label** do druhé komponenty **label**:

Na formulář vložte dvě komponenty **label** a tlačítko **button**:



Komponenta LABEL – příklad II

Nastavte vlastnost **Caption** komponenty Label1 na AHOJ.

Vymažte obsah vlastnosti **Caption** komponenty Label2.

Poklepejte na tlačítko Button1, založíte tím obslužnou proceduru Button1Click.

Do ní vložte následující kód:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Label2.Caption := Label1.Caption;  
end;
```