

PROGRAMOVÁNÍ

Ing. Petr Stránský

DELPHI

komponenta EDIT

VY_32_INOVACE_08_3_14_PR



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



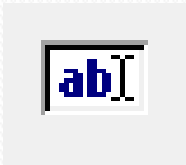
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

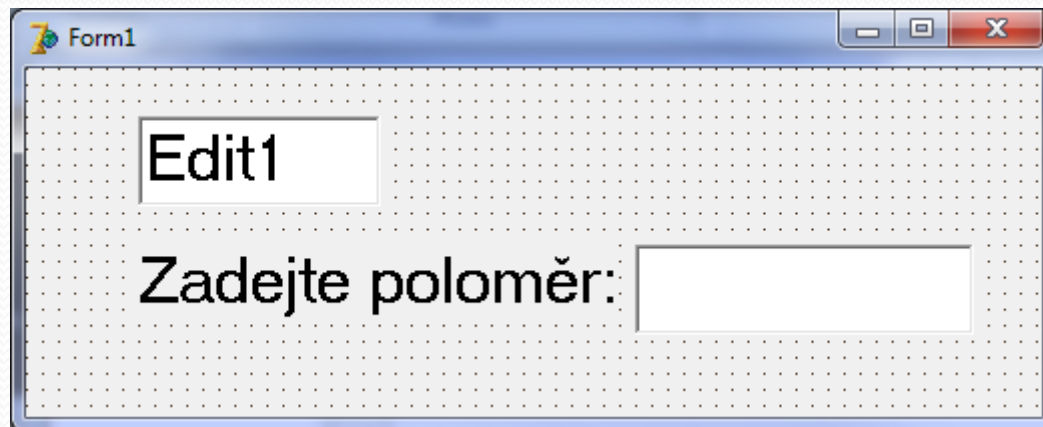
Komponenta EDIT - popis



Komponenta **EDIT** se nachází v paletě objektů na záložce **Standard**.

Slouží pro vkládání a editování textů do formuláře.

Můžeme pomocí ní vkládat a editovat vstupní data do formuláře.

A screenshot of a Windows application window titled 'Form1'. The window has a standard Windows XP-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area of the form is a grid with a dotted background. On the grid, there is a text box labeled 'Edit1' in the top left. Below it, the text 'Zadejte poloměr:' is displayed, followed by an empty text input field.

Komponenta EDIT – vlastnosti I

Autosize – automatická změna velikosti s velikostí jejího obsahu

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

Height – udává šířku komponenty

Left – pozice levého okraje komponenty vzhledem k formuláři

Komponenta EDIT – vlastnosti II

Name – jméno komponenty, slouží k přehledné práci s objekty

ReadOnly – povoluje či zakazuje editaci textu v komponentě

Text – text zobrazený v komponentě

Top – pozice horního okraje komponenty vzhledem k formuláři

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

Width – udává šířku komponenty

Komponenta EDIT – události

OnChange – výchozí událost komponenty, zakládá obslužnou proceduru pro událost změny textu v komponentě

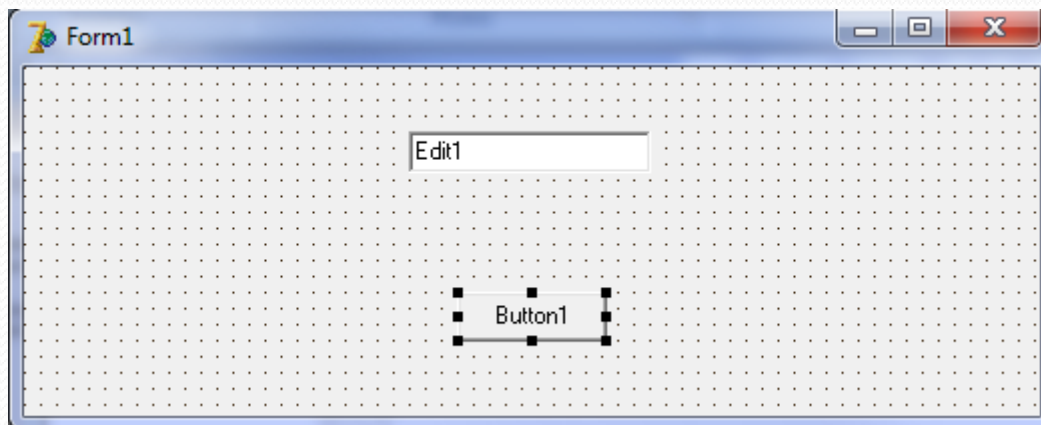
OnClick – zakládá obslužnou proceduru pro událost kliknutí na komponentu

OnDbClick – zakládá obslužnou proceduru pro událost poklepání na komponentu

Komponenta EDIT – příklad I

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

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



Komponenta EDIT – příklad I

Poklepejte na tlačítko Button1, založíte tím obslužnou proceduru Button1Click.

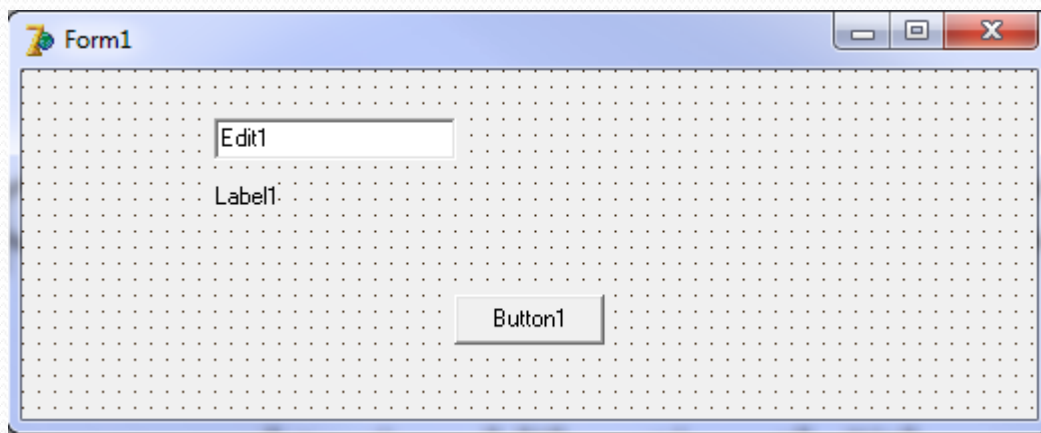
Do ní vložte následující kód:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
    Edit1.Text := 'Ahoj, světe!';           (* změna textu *)
    Edit1.AutoSize := False;                (* vypnutí automatické změny velikosti *)
    Edit1.Color := clAqua;                  (* barva pozadí světle modrá *)
    Edit1.Left := 10;                       (* levý okraj = 10 bodů od okraje formuláře *)
    Edit1.Top := 10;                        (* horní okraj = 10 bodů od okraje formuláře *)
    Edit1.Width := 400;                     (* šířka = 400 bodů *)
    Edit1.Height := 50;                     (* výška = 50 bodů *)
    Edit1.Font.Color := clRed;               (* pozadí červené *)
    Edit1.Font.Size := 30;                  (* velikost písma 30 *)
    Edit1.Font.Name := 'Verdana';           (* typ písma Verdana *)
end;
```

Komponenta EDIT – příklad II

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

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



Komponenta EDIT – příklad II

Vymažte obsah vlastnosti **Text** komponenty Edit1.

Vymažte obsah vlastnosti **Caption** komponenty Label1.

Poklepejte na tlačítko Button1, založíte tím obslužnou proceduru Button1Click.

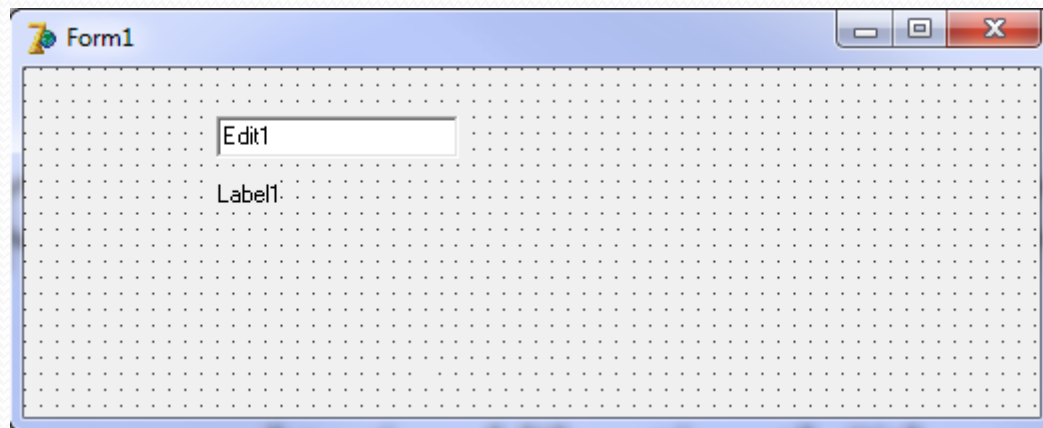
Do ní vložte následující kód:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Label1.Caption := Edit1.Text;  
end;
```

Komponenta EDIT – příklad III

Sestavíme program, který po změně textu v komponentě překopíruje text z komponenty **edit** do komponenty **label**:

Na formulář vložte komponentu **edit** a **label**:



Komponenta EDIT – příklad III

Vymažte obsah vlastnosti **Text** komponenty Edit1.

Vymažte obsah vlastnosti **Caption** komponenty Label1.

Poklepejte na komponentu **Edit1**, založíte tím obslužnou proceduru Edit1Change.

Do ní vložte následující kód:

```
procedure TForm1.Edit1Change(Sender: TObject);  
begin  
    Label1.Caption := Edit1.Text;  
end;
```

Při změně obsahu komponenty Edit1 se její obsah překopíruje do komponenty Label1.