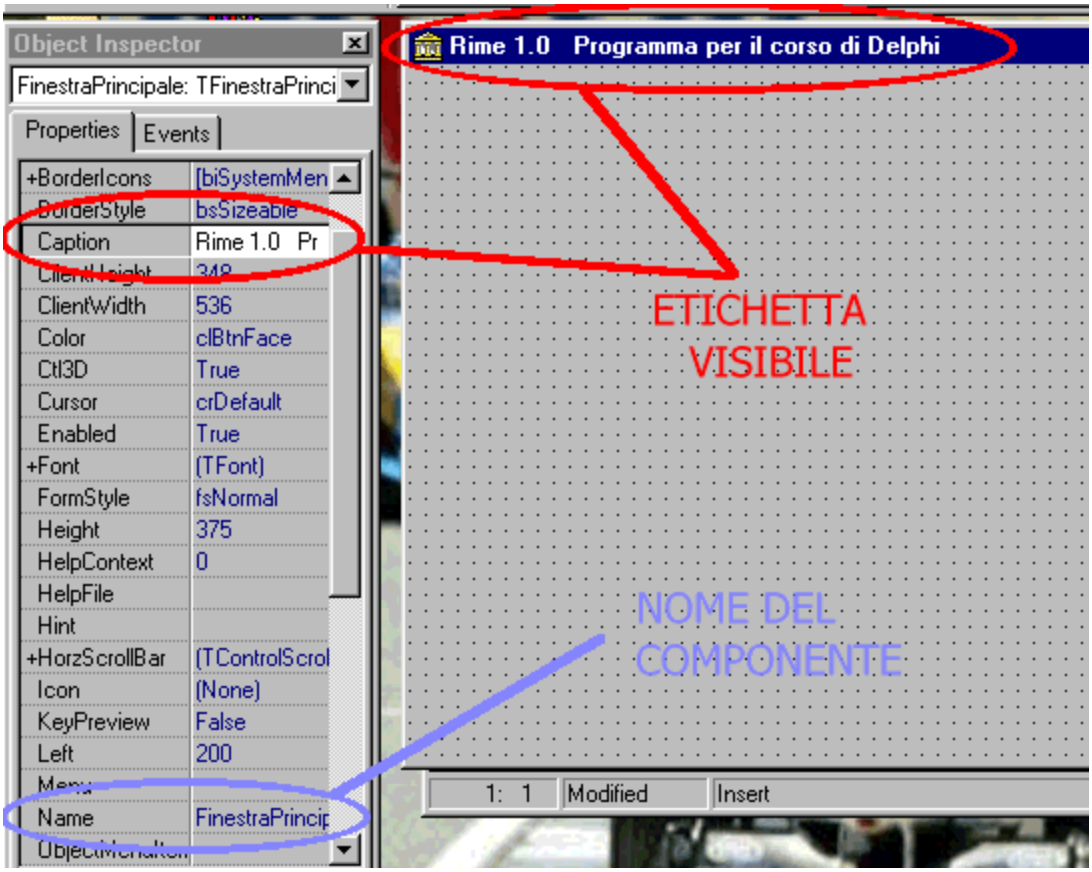
==========
CORSO PRATICO DI DELPHI
==========
6. EDIT E RICHEDIT: IL PROGRAMMA RIME 1.0
==========

Prima di tornare ad analizzare ogni componente, vediamo come agiscono insieme alcuni componenti importanti in un programma COMPLETO.

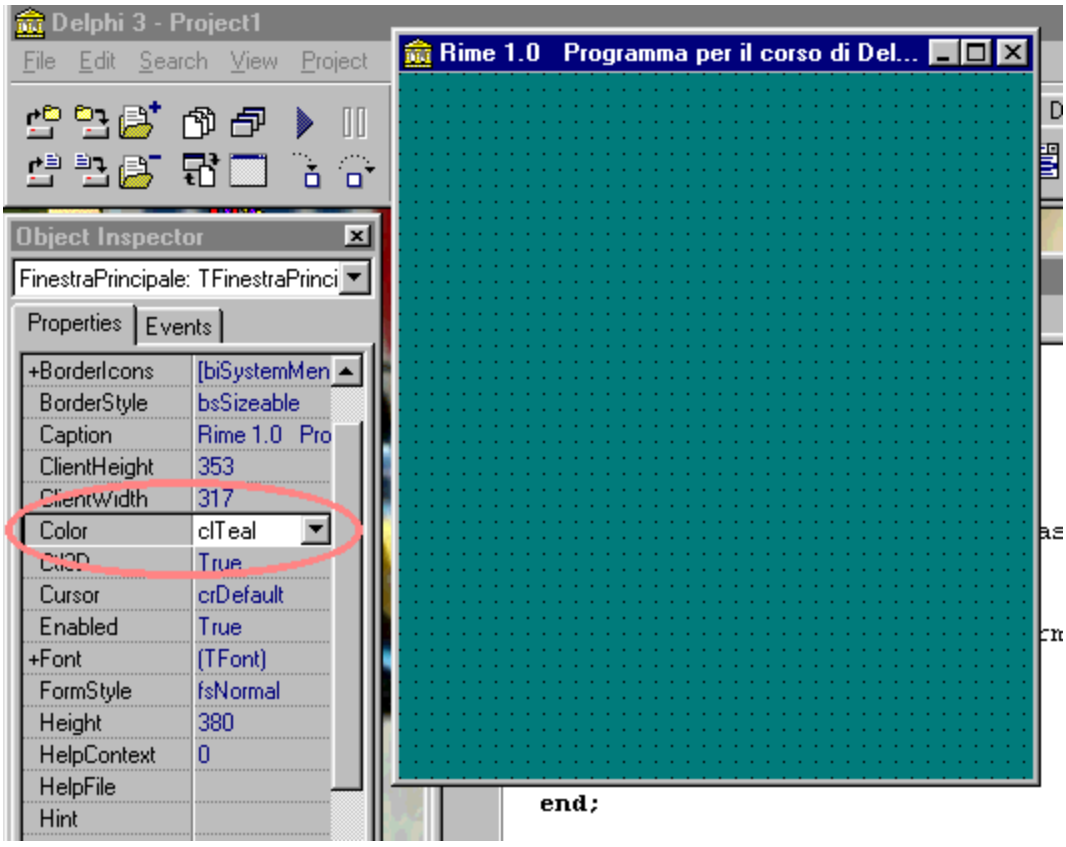
1. Avviare Delphi 3.

2. Scrivere per la proprietà "Name" (NOME) della finestra Form1 "FinestraPrincipale" e per la proprietà "Caption" (DIDASCALIA VISIBILE) "Rime 1.0 Programma per il corso di Delphi"

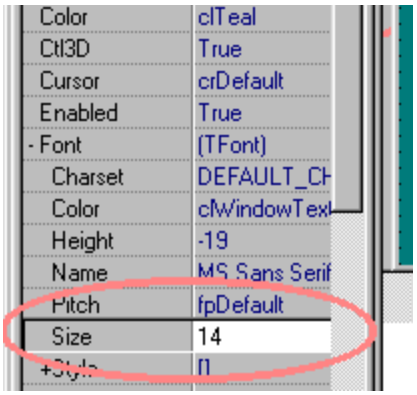


Rimpicciolire e spostare a piacimento la finestra;

Scegliere il colore "clTeal" (ALZAVOLA) per lo sfondo della finestra.



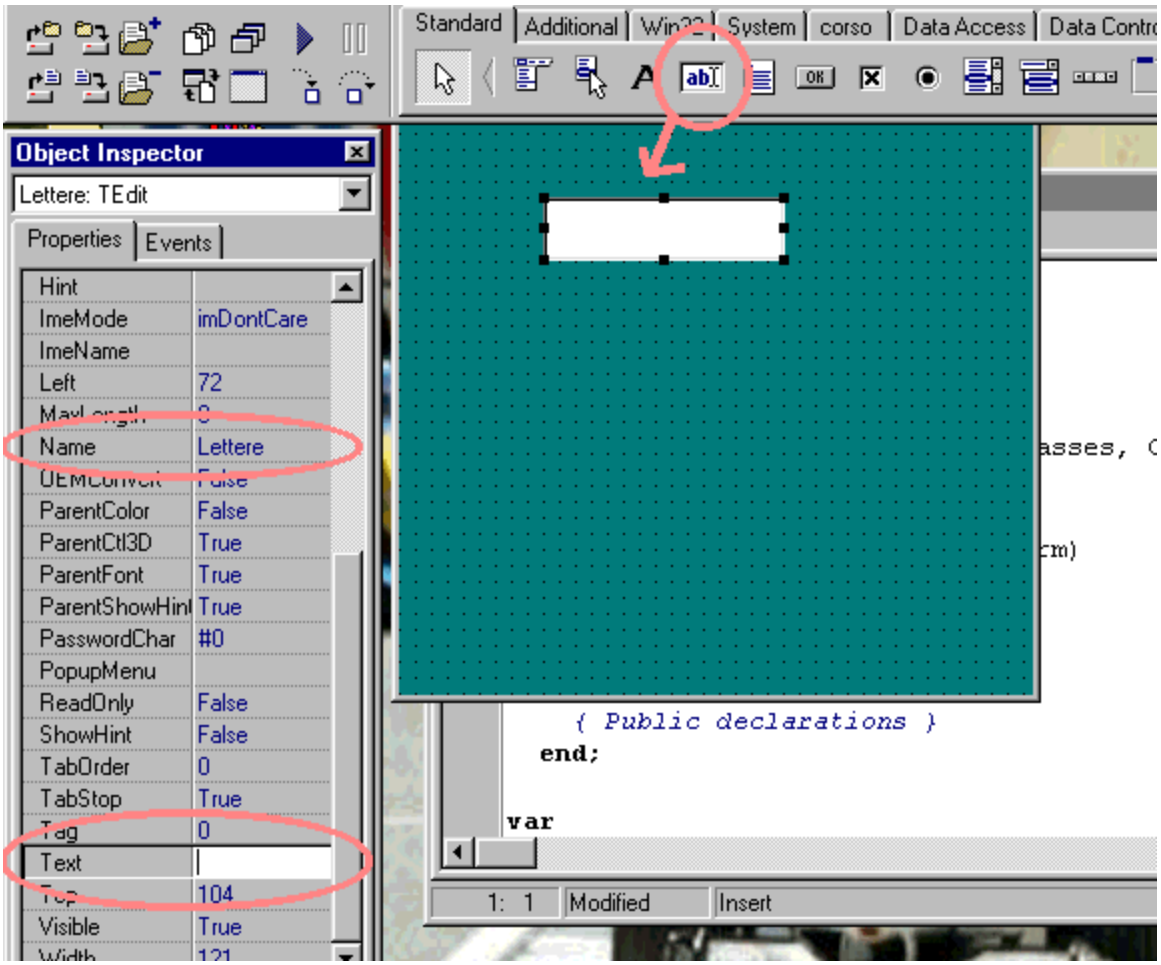
Impostare la proprietà "Font - Size" a "14"



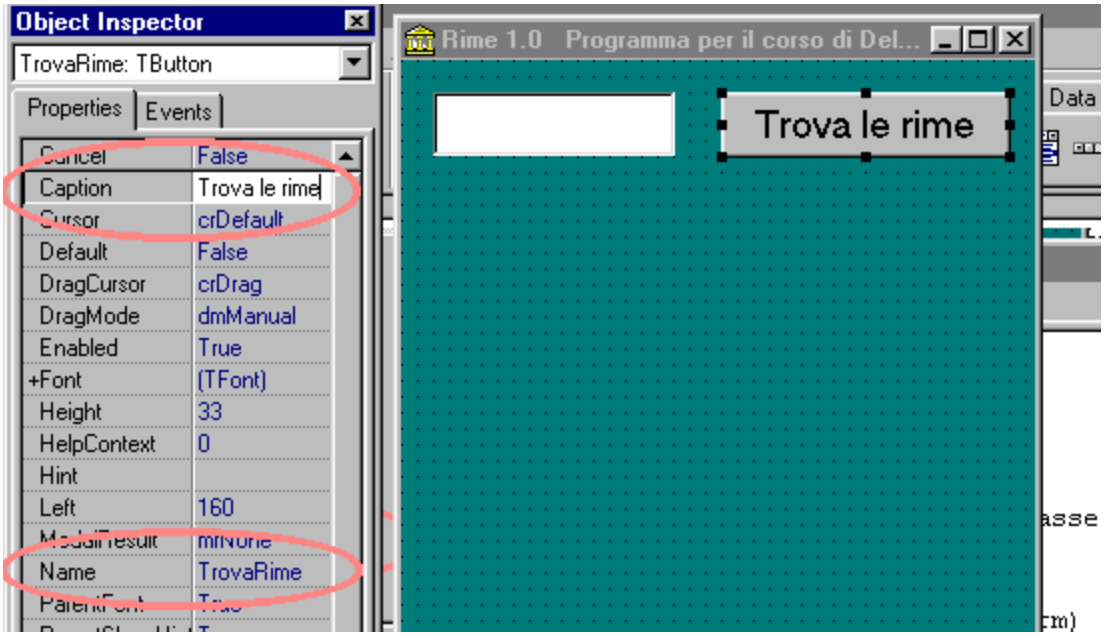
Adesso salvare il "lavoro" in una directory di nome "corso6";

1. File - Save project as; 2. navigare fino alla directory corso;
3. creare una directory "corso6"
4. Cliccare su "Salva" per salvare la prima unità\finestra (unit1)
5. Scrivere come nome progetto "Rime10" e cliccare ancora su "Salva"
6. IMPORTANTE: Copiare nella directory "corso6" il file "rime.txt" che trovate nel sito ftp (directory "delphi - corso6").

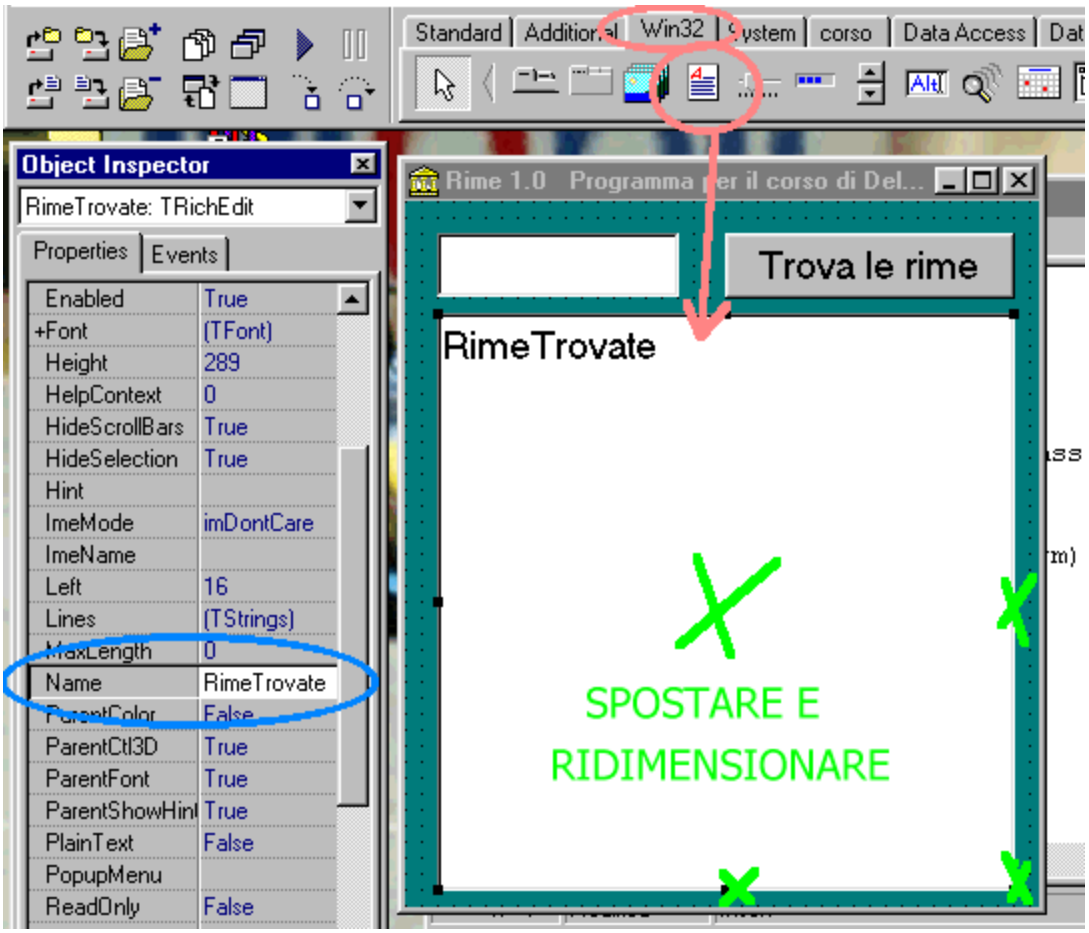
3. Inserire un componente Edit (TEdit) dalla cartella "Standard"; cambiare la proprietà "Name" da "Edit1" a "Lettere"; cambiare la proprietà "Text" da "Lettere" a "" (NIENTE).



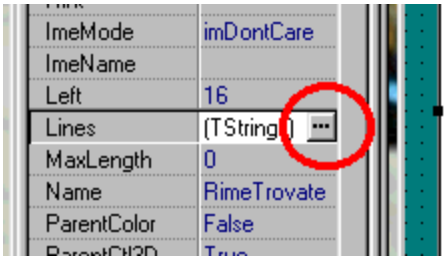
Spostare opportunamente il componente sulla finestra e inserire un componente Button (TButton) sempre dalla cartella "Standard";
cambiare la proprietà "Name" da "Button1" a "TrovaRime";
cambiare la proprietà "Caption" da "TrovaRime" a "Trova le rime".



Inserire un componente RichEdit (TRichEdit) dalla cartella "Win32", adattarlo alla finestra e allinearlo ai componenti già presenti;
scrivere "RimeTrovate" vicino alla proprietà "Name";

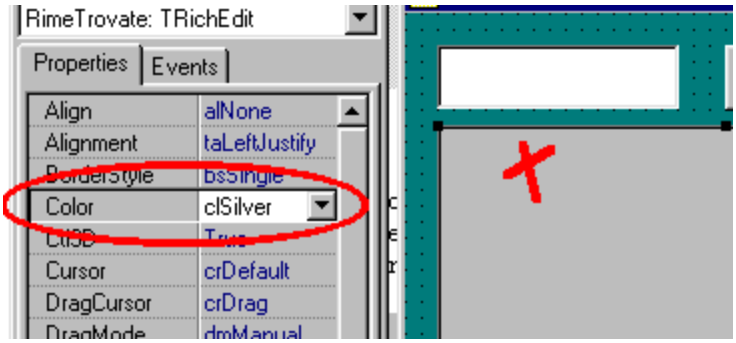


qui non c'è una proprietà "Caption", ma una proprietà "Lines" (cioè LINEE); ogni "line" in pratica è una riga del testo.
Cliccare sui puntini vicino a "Lines",

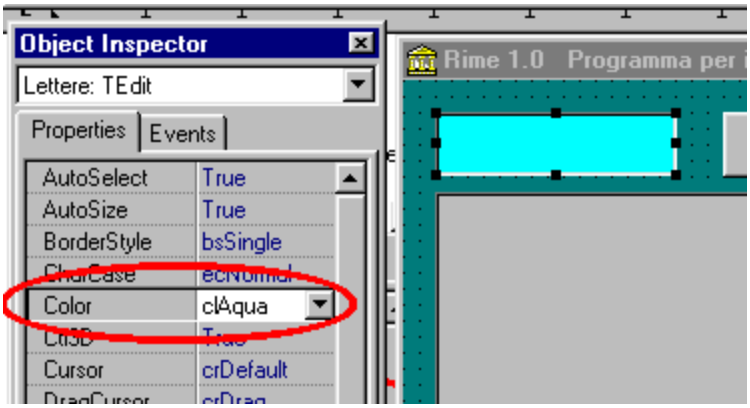


cancellare la riga presente e cliccare su "OK".

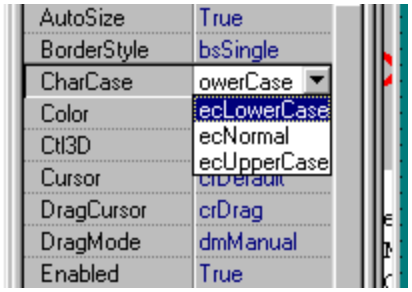
4. Cambiare la proprietà "Color" in "clSilver" (colore ARGENTO).



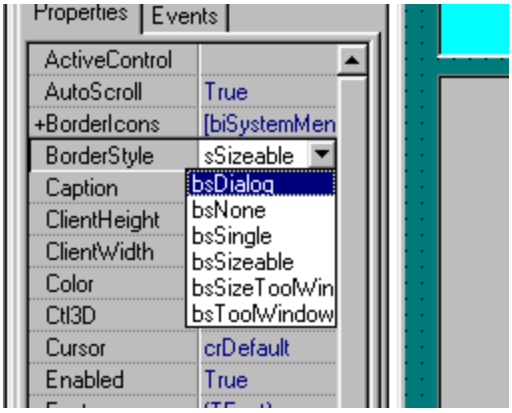
Click semplice sul componente "Lettere" e cambiare del colore da "clWindow" a "clAqua" (colore VERDE ACQUA);



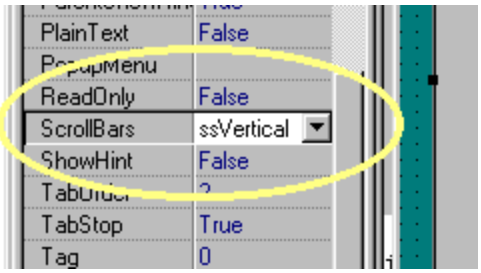
Cambiare la proprietà CharCase (CARATTERI MINUSCOLI/MAIUSCOLI): da "ecNormal" (NORMALE MINUSCOLE/MAIUSCOLE) a "ecLowerCase" (SOLO CARATTERI PICCOLI).



Cliccare su un punto della finestra "FinestraPrincipale" e impostare la proprietà "BorderStyle" (STILE DEL BORDO) a "bsDialog".

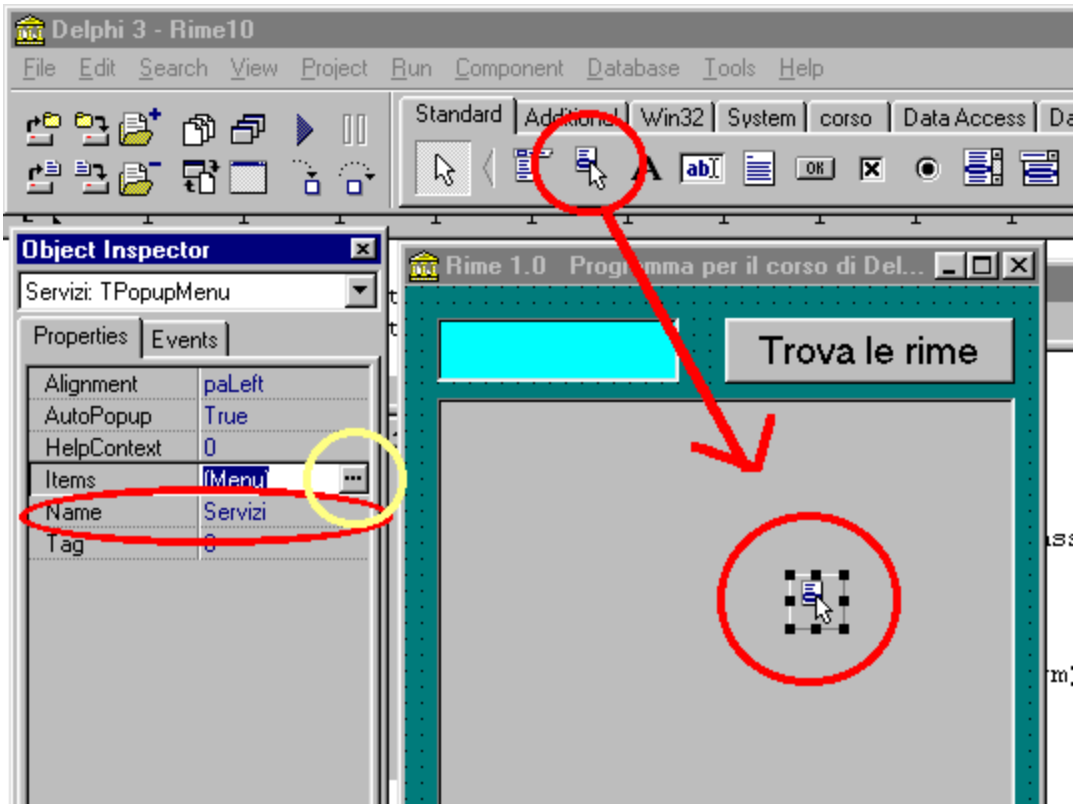


Impostare la proprietà "ScrollBars" (BARRE DI SCORRIMENTO) da "ssNone" (NESSUNA BARRA) a "ssVertical" (BARRE VERTICALI).

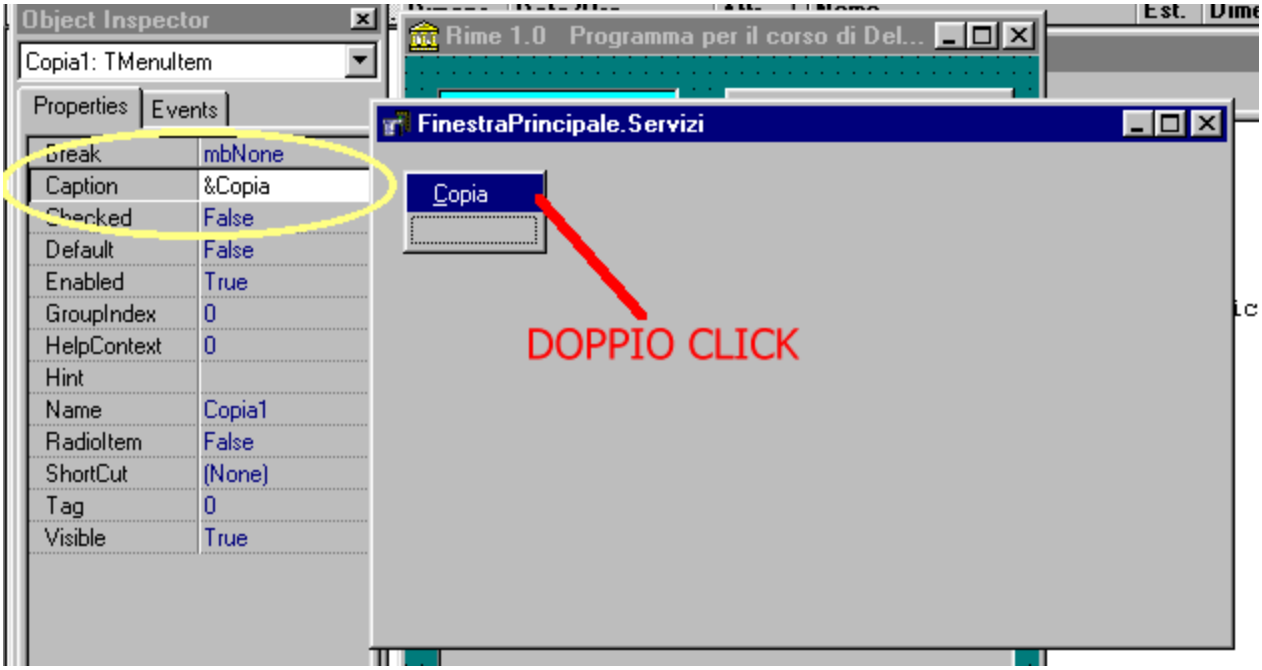


Aviare con F9 e controlliamo il risultato (da notare che la finestra si può solo spostare o chiudere).

5. Aggiungere un componente PopupMenu (TPopupMenu) dalla cartellina standard, cambiare la proprietà "Name" da "PopupMenu1" a "Servizi" e cliccare sui puntini vicino a "Items";



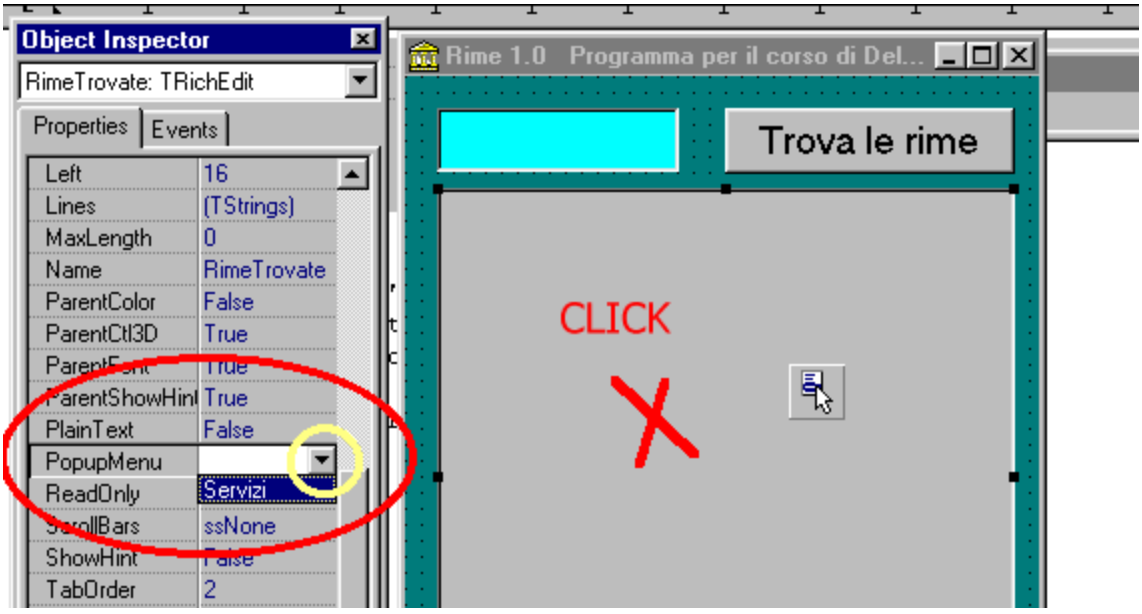
scrivere "&Copia" vicino alla proprietà "Caption" e doppio click sulla voce del menu:



tra "Begin" e "End" scrivere:

```
 RimeTrovate.SelectAll;  {Seleziona tutto il testo presente}
 RimeTrovate.CopyToClipboard;      {Copia in memoria il testo selezionato}
```

Chiudere la finestra e cliccare sul componente "RimeTrovate";
alla proprietà "PopupMenu" assegnare il menu "Servizi" che abbiamo appena creato.



In pratica all'avvio del programma, cliccando con il tasto destro sul testo, apparirà il menu "Servizi" con un'unica voce per la COPIA del testo in memoria.

6. Doppio click sul pulsante "TrovaRime" e scrivere il codice che segue:

   prima di "Begin" scrivere:

```
var          {definiamo le variabili che ci servono}
  F: TextFile;   {F è di tipo file di testo}
  S: string;   {S è di tipo stringa di testo}
  A: Integer;   {A è di tipo numero intero}
```

   tra "Begin" e "End" scrivere:

```
 if Length(Lettere.Text) > 1 then
    {se il testo inserito in "Lettere" ha più di 1 lettera allora:}
 begin
   RimeTrovate.Lines.Clear;
   {1. pulisci le linee di "LineeTrovate"}
   A := Length(Lettere.Text);
   {2. assegna alla variabile A la lunghezza del testo inserito in "Lettere"}
   AssignFile(F, 'rime.txt');
   {3. assegna a F il file "rime.txt"}
   Reset(F);
   {4. apri il file F}
   Repeat
   {5. ripeti...}
     Readln(F, S);
     {5a. leggi la linea del testo}
     if (pos(Lettere.Text, S) - 1 = Length(S) - A) and
       (Length(S) >= Length(Lettere.Text)) then
     {5b. se la posizione del testo inserito nella linea letta meno 1 è uguale alla
      lunghezza della linea meno la lunghezza del testo inserito
      e se la lunghezza della linea letta è maggiore uguale alla lunghezza del
      testo inserito, allora.....}
     begin
       RimeTrovate.Lines.Add(S);
       {.....aggiungi la linea letta al testo}
     end;
   until EOF(F);
   {...fino alla fine del file}
   CloseFile(F);
   {6. chiudi il file F}
 end;
```

7. Per chiarire le righe centrali, 2 esempi:
   1. se scriviamo "are" e viene letta la linea "potere":
        1a condizione   0 - 1 = 6 - 3   (NO!)
        2a condizione   6 >= 3   (SI!)
             la linea NON VIENE scritta
   2. se scriviamo "are" e viene letta la linea "giocare":
        1a condizione   5 - 1 = 7 - 3   (SI!)
        2a condizione   7 >= 3   (SI!)
             la linea VIENE scritta
   Salviamo il nostro "lavoro":   1. File - Save