

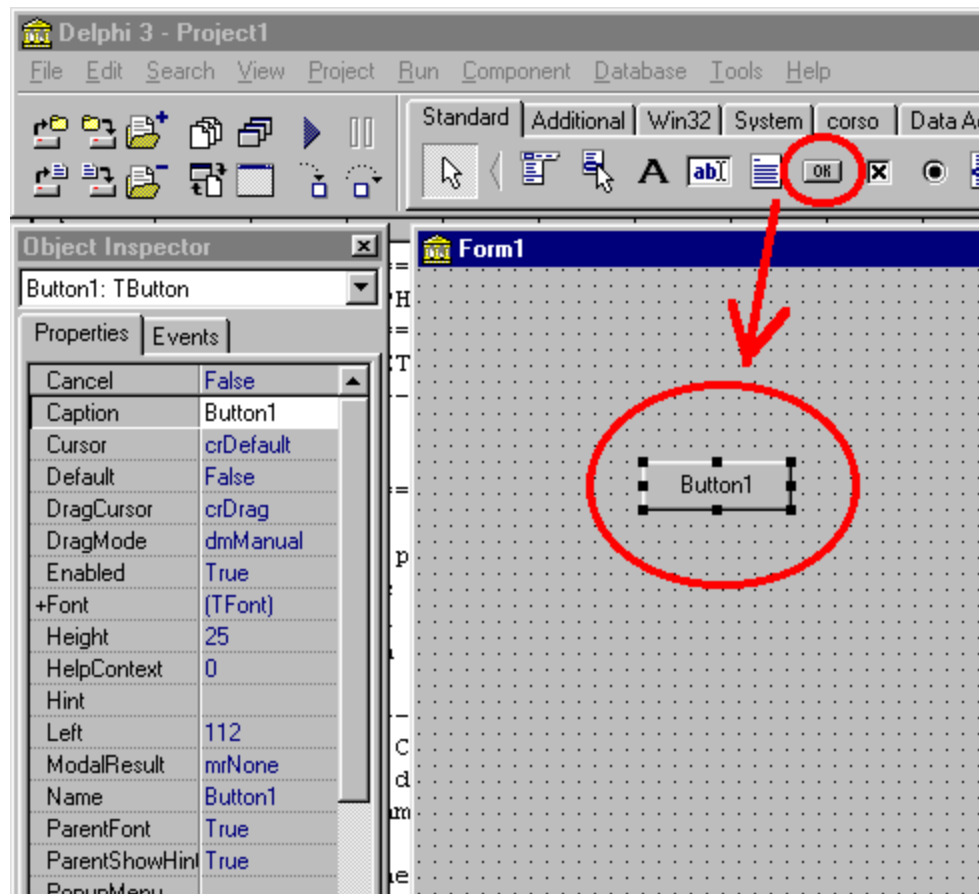
3. PROPRIETA' DEI PULSANTI - PARTE SECONDA

=====

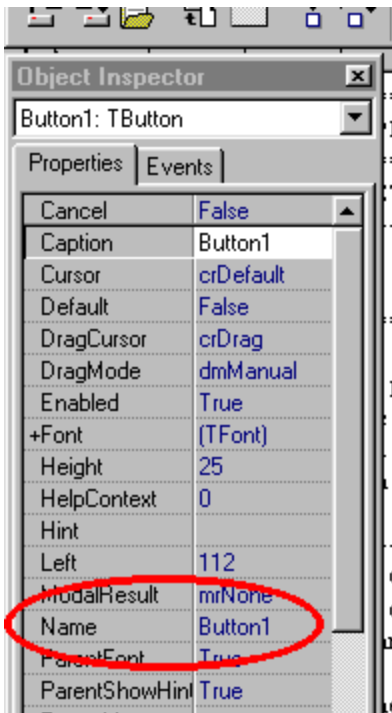
Ancora sull'uso dei pulsanti (componente TButton).

Molte PROPRIETA' dei pulsanti sono comuni ad altri componenti e ne vedremo subito alcune.

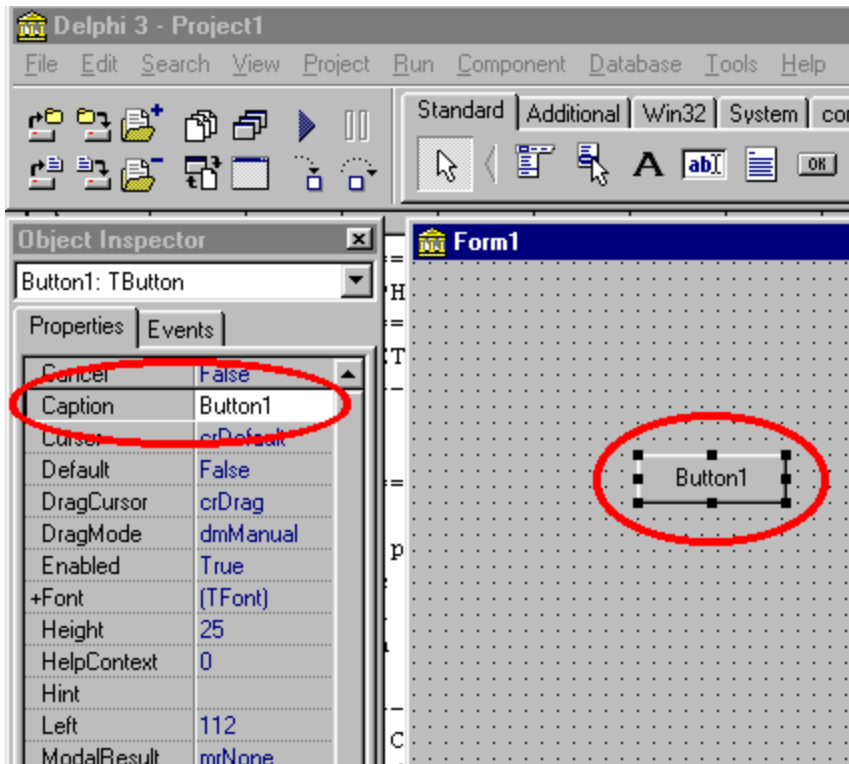
1. Avviare Delphi 3
2. Inserire sulla finestra un componente "Button" dalla cartellina "Standard"



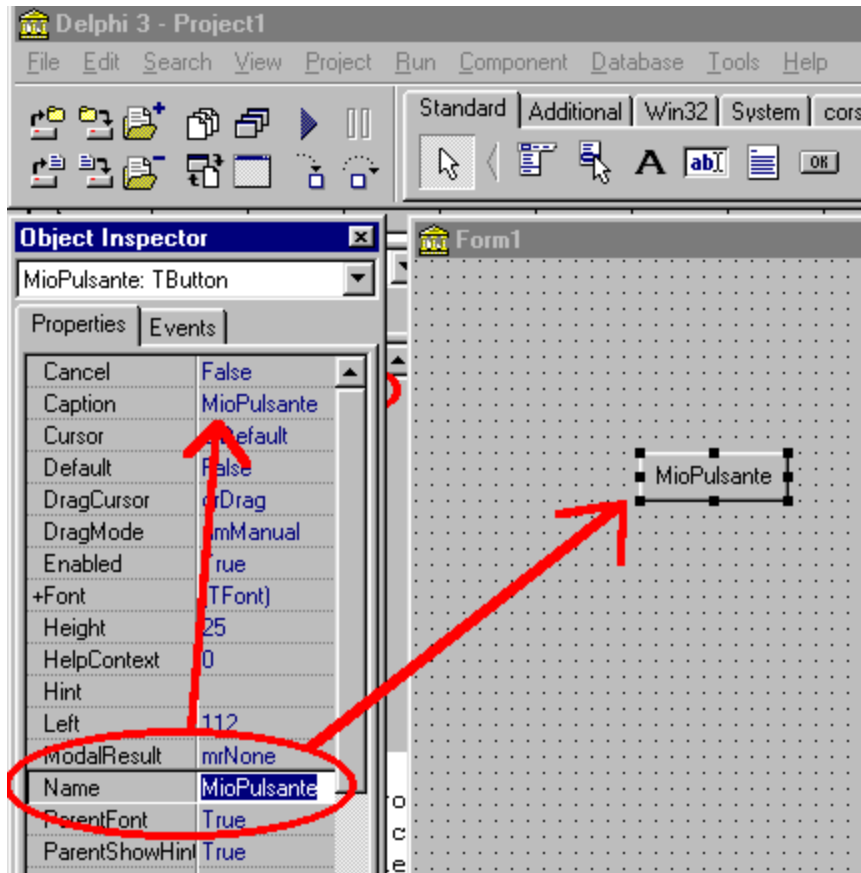
3. Modifichiamo alcune proprietà di questo componente... Il componente ha assunto automaticamente il nome ("name") Button1 ed è di tipo TButton;



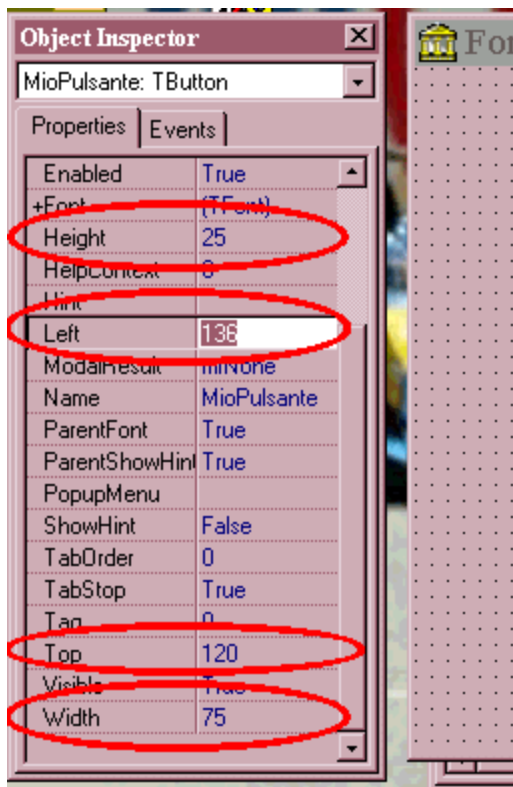
il pulsante presenta anche una didascalia visibile, che può essere modificata scrivendo un testo diverso per la proprietà "Caption"



Se si cambia la proprietà "Caption", il nome non cambia; se si cambia la proprietà "Name", cambia automaticamente anche la proprietà "Caption". Cambiare la proprietà "Name" in "MioPulsante"; la didascalia visibile cambia automaticamente in "MioPulsante".



4. Proprietà "Height", "Left", "Top", "Width": determinano la posizione e la grandezza di un componente in una finestra:



"Height" è la dimensione verticale (cioè l'altezza) in pixel di un componente;
"Width" è la dimensione orizzontale (cioè la larghezza) in pixel di un componente;
"Left" è la coordinata orizzontale (sempre in pixel) a sinistra del componente e relativamente alla finestra in cui si trova; si tratta in pratica del punto più a sinistra; se il componente si trova in un altro componente, come un pannello (TPanel), allora le misure fanno riferimento a questo;
"Top" è la coordinata verticale (sempre in pixel) sopra componente e relativamente alla finestra in cui si trova; si tratta in pratica del punto più in alto; se il componente si trova in un altro componente, come un pannello (TPanel), allora le misure fanno riferimento a questo.

Dopo la teoria, la PRATICA...

Modifichiamo nell'Object Inspector i valori di queste 4 proprietà (devono essere valori numerici interi): impostiamo:

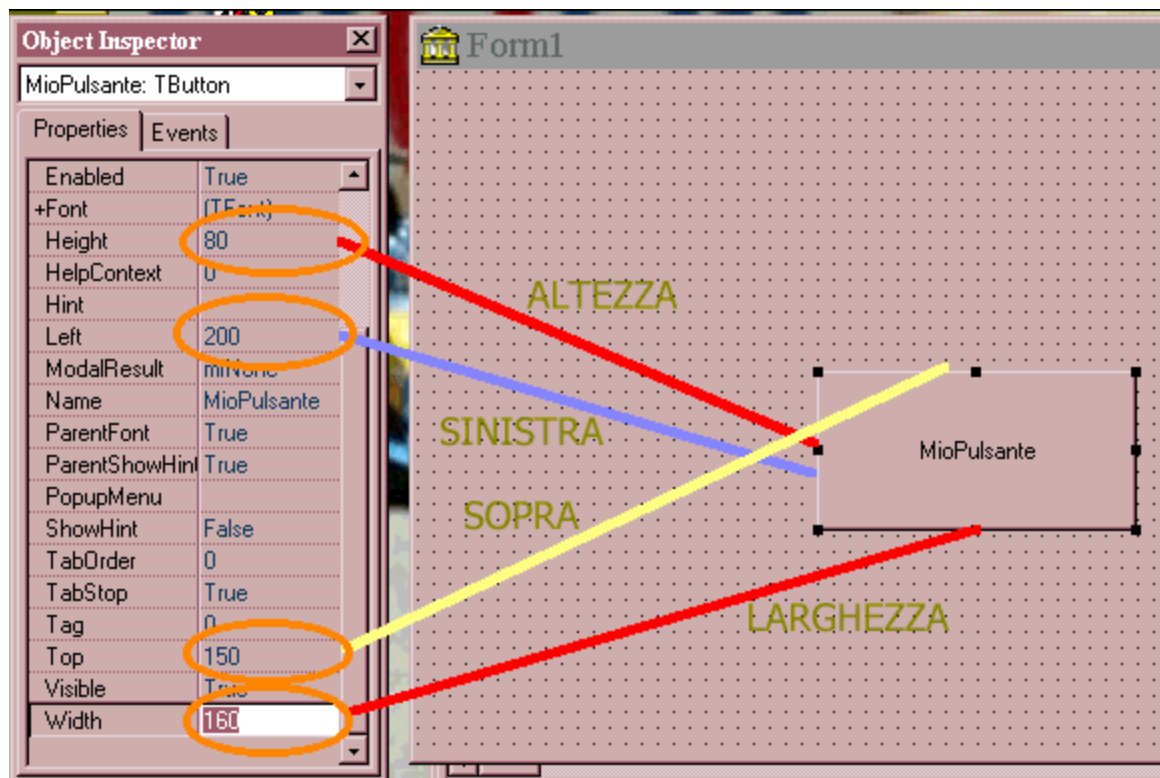
Height = 80

Width = 160

Left = 200

Top = 200

i cambiamenti si vedono subito, senza bisogno di avviare l'applicazione.



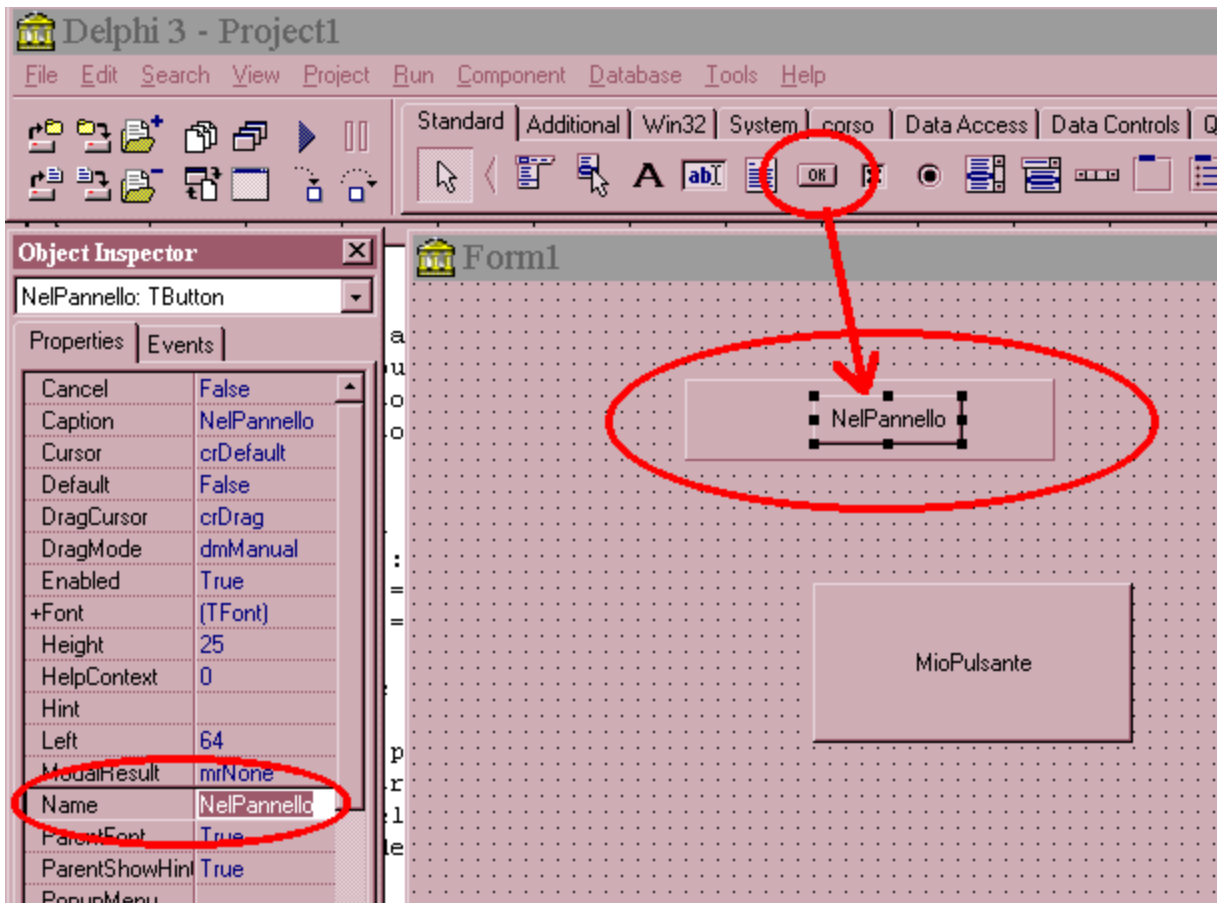
Cambiare i valori adesso tramite codice.

Doppio click sul pulsante e scriviamo questo SEMPLICISSIMO codice tra "Begin" e "End" (come detto il codice pascal di Delphi è molto logico e DISCORSIVO, quindi molto adatto a chi non vuole perdersi in altri linguaggi più complicati):

```
MioPulsante.Height := 120;  
MioPulsante.Width := 80;  
MioPulsante.Left := 100;  
MioPulsante.Top := 200;
```

Dare F9 e cliccare sul pulsante e verificare i cambiamenti.

Ora aggiungere un pannello dalla cartellina "Standard" e chiamarlo "MioPannello";
posizionare un altro pulsante (Button o TButton) dalla cartellina "Standard" sul
pannello "MioPannello" e chiamarlo "NelPannello"; posizionare il pulsante più
o meno al centro del pannello.



Doppio click sul pulsante "MioPulsante" (IMPORTANTE: se fate doppio click su un
pulsante sbagliato, NON vi preoccupate: non scrivete nulla e avviate F9: il
riferimento verrà cancellato automaticamente da Delphi);
alle linee già presenti aggiungere queste:

```
NelPannello.Height := 25;  
NelPannello.Width := 100;  
NelPannello.Top := 0;  
NelPannello.Left := 0;
```

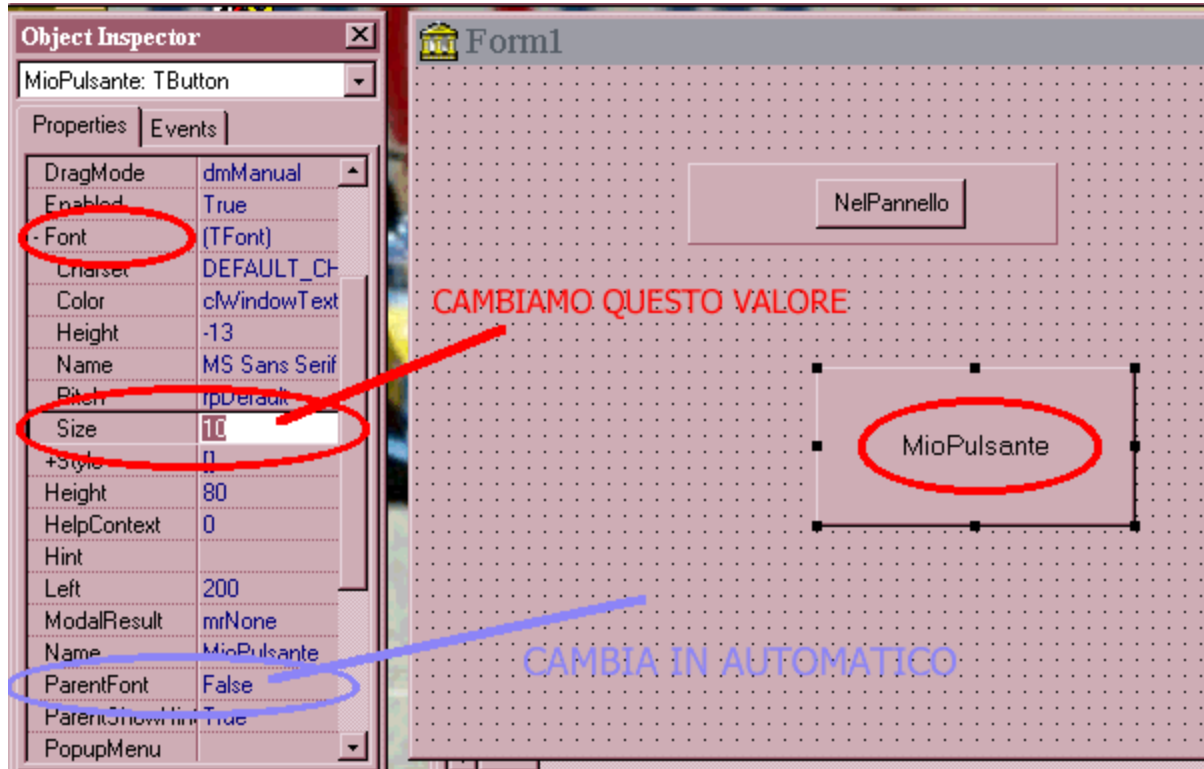
Dare F9 e cliccare sul pulsante e verificare i cambiamenti.

Adesso salviamo il nostro "lavoro" in una directory di nome "corso3";

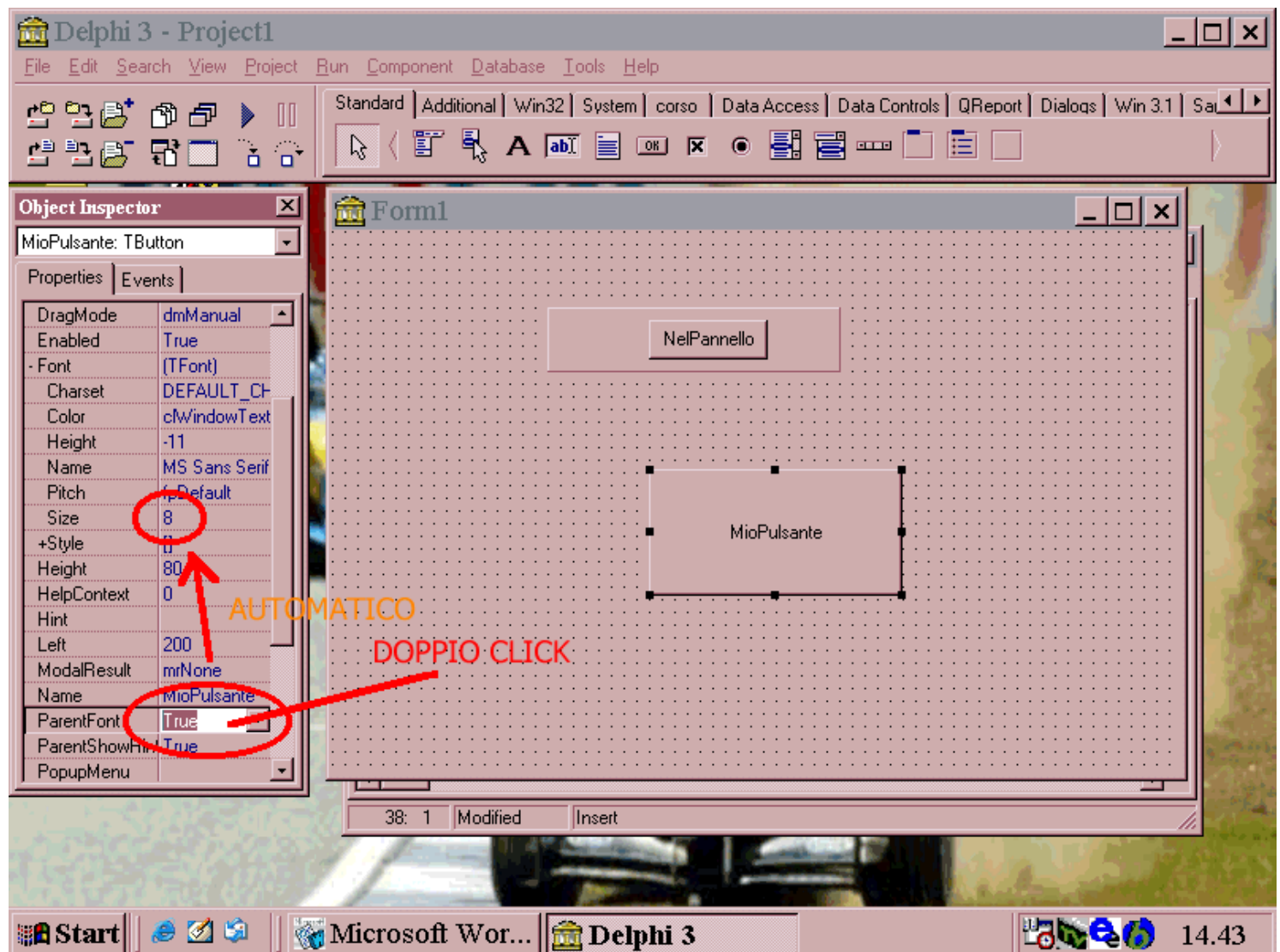
1. File - Save project as
2. navigare fino alla directory corso;
3. creare una directory "corso3"
4. Cliccare su "Salva"
5. Scrivere come nome progetto "Corso3" e cliccare ancora su "Salva"

5. Torniamo un attimo sui font (i caratteri);
se la proprietà "ParentFont" (= CARATTERE DEL COMPONENTE GENITORE)
è impostata a "True", il componente prende le informazioni
sui caratteri dal componente genitore, in questo caso
la finestra "Form1":
cioè il pulsante "MioPulsante" prende all'inizio
il font della finestra "Form1".
Se si cambia il font (sappiamo già farlo...),
la proprietà "ParentFont" viene cambiata AUTOMATICAMENTE
da "True" a "False".

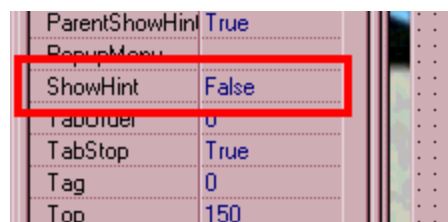
Facciamo una prova: doppio click su "Font"; cambiamo "Size" (la grandezza del
carattere) da "8" a "10"; noteremo che "ParentFont" ha assunto il valore "False";



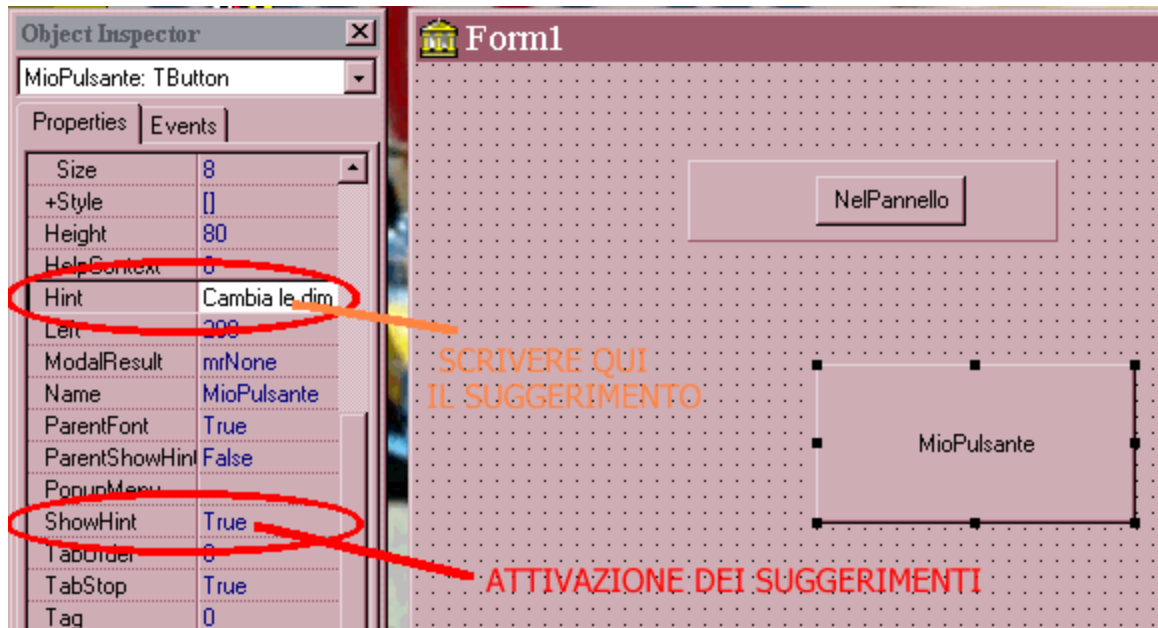
Riportiamo ora le proprietà ai valori originari; doppio click sullo spazio bianco vicino a "ParentFont" e il valore di "Size" ritorna a "8" (quello della finestra "madre").



6. Proprietà "Hint", "ShowHint" e "ParentShowHint": hint significa suggerimento; si tratta di quei consigli su sfondo giallo che potete ammirare in tutti i programmi; normalmente i suggerimenti sono disattivati, cioè "ShowHint" è posto uguale a "False";



Per visualizzare un "Hint" (un suggerimento) quando il mouse passa su "MioPulsante": Click semplice su "MioPulsante"; cambiare "False" in "True"; Vicino a "Hint" scrivere "Cambia le dimensioni e la posizione" (il testo che verrà visualizzato);

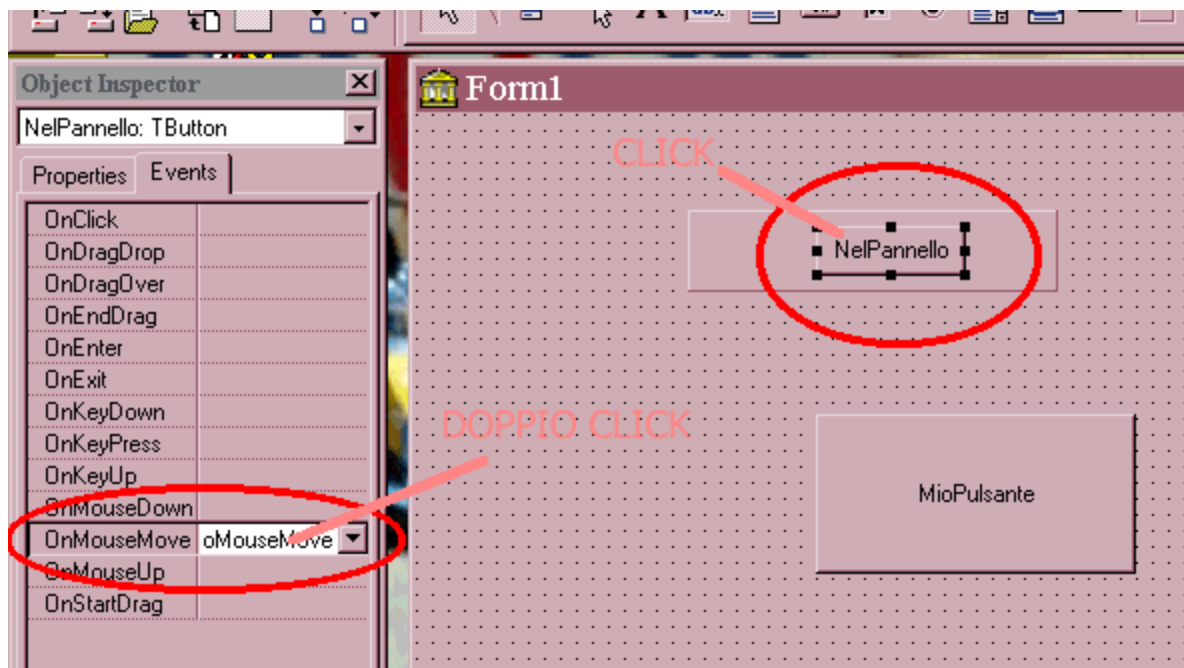


Eseguire (F9) e osservare il risultato quando il mouse passa sul pulsante.

Attiviamo ora i suggerimenti da codice:

- click semplice su "NelPannello"
- doppio click vicino a "OnMouseMove" (diciamo in pratica cosa succede quando SI MUOVE IL MOUSE sul pulsante "NelPannello"); scriviamo questo codice tra "begin" e "end":

```
MioPulsante.ShowHint := True;
{disattivazione dei suggerimenti per il pulsante MioPulsante}
NelPannello.ShowHint := True;
{attivazione dei suggerimenti per il pulsante NelPannello}
NelPannello.Hint := 'Pulsante nel pannello';
{testo del suggerimento; da notare che le stringhe di testo si
mettono tra le virgolette semplici, NON tra le doppie virgolette}
```



Per "ParentShowHint" valgono le stesse considerazioni di "ParentFont"; se "ParentShowHint" è impostato a "True" assume le caratteristiche di "Hint" e "ShowHint" del componente madre, in questo caso la finestra "Form1". Quando cambiamo i valori di queste due proprietà, allora "ParentShowHint" viene impostato automaticamente a "False".

Un po' di tempo per assimilare...
Salviamo il nostro "lavoro";
1. File - Save

Fate delle prove da soli senza salvare alla fine.