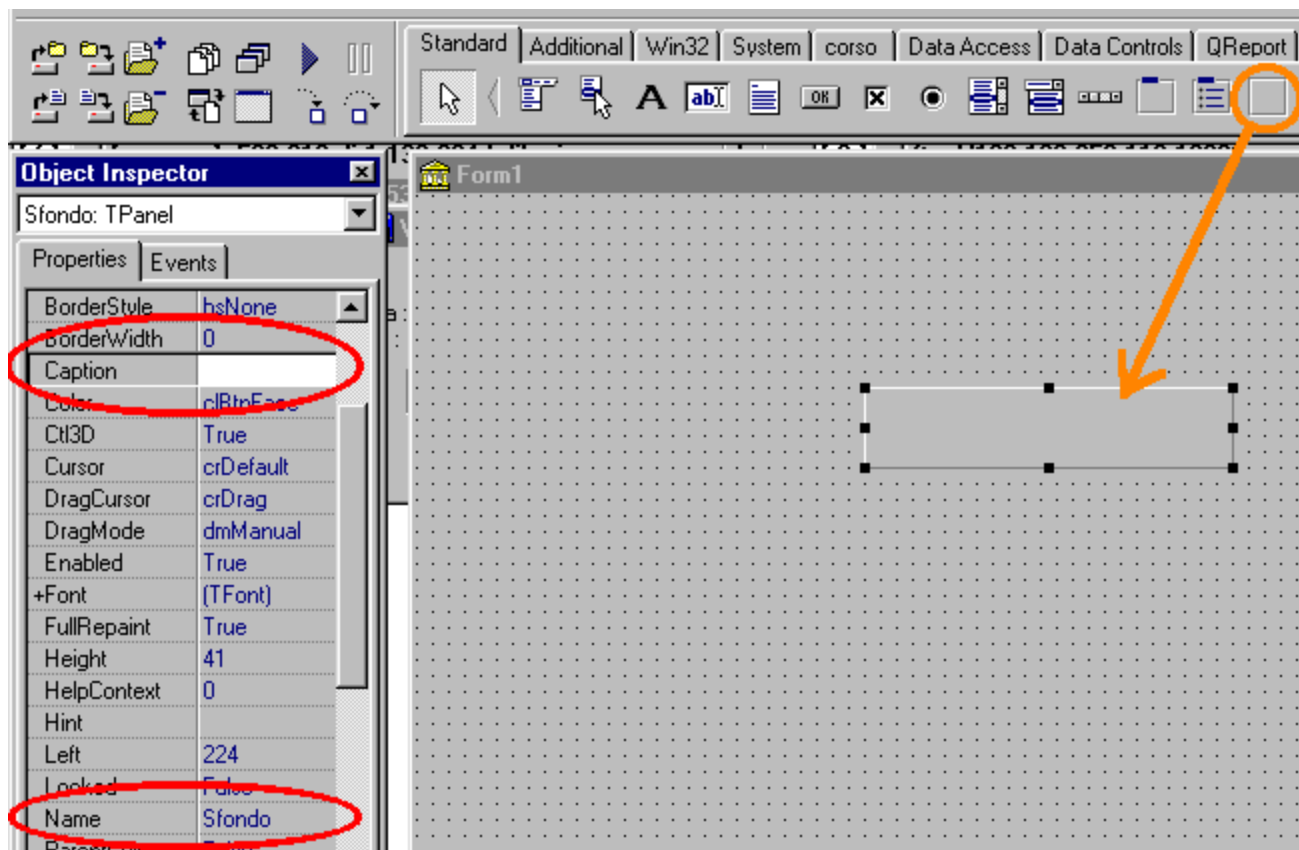


12. I MENU: IL COMPONENTE POPUPMENU

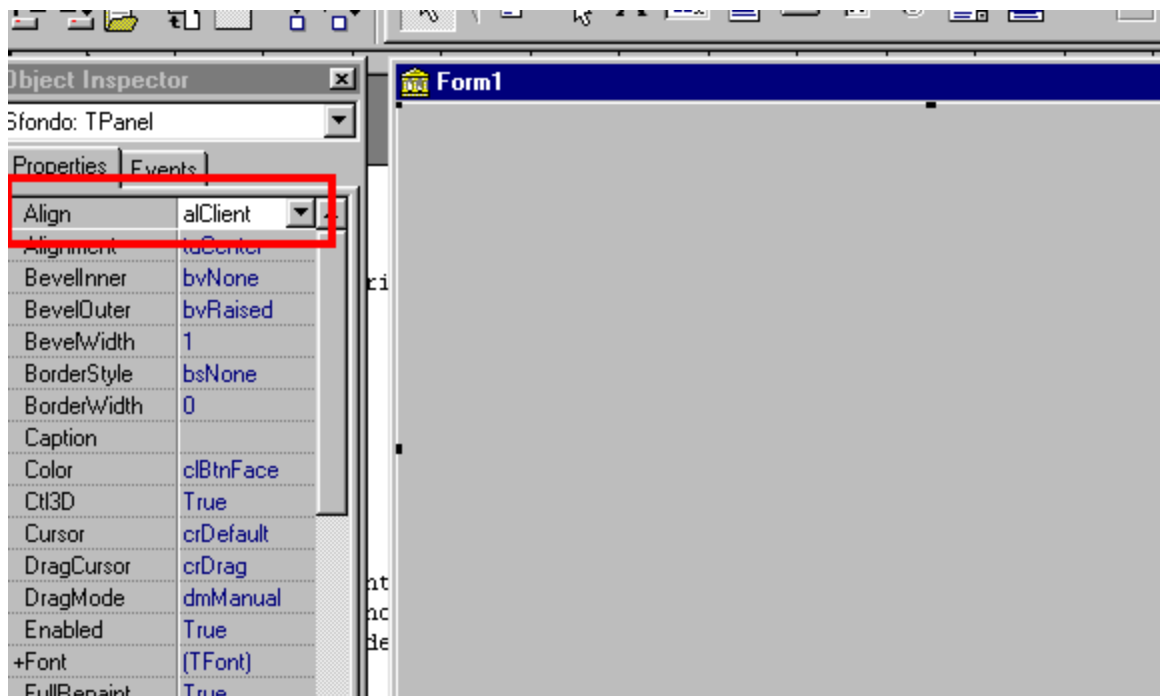
=====

1. Prima di commentare e usare alcuni trucchi relativi ai menu, introduciamo il componente PopupMenu.  
Sempre sapendo che diversi programmatori hanno sviluppato componenti per creare menu molto più belli ed evoluti.  
Avviare Delphi.

2. Inserire sulla form un componente TPanel (Panel) dalla cartella "Standard" e cambiarne queste proprietà:  
Name ----> "Sfondo"  
Caption ----> "" (NIENTE - nessun carattere)

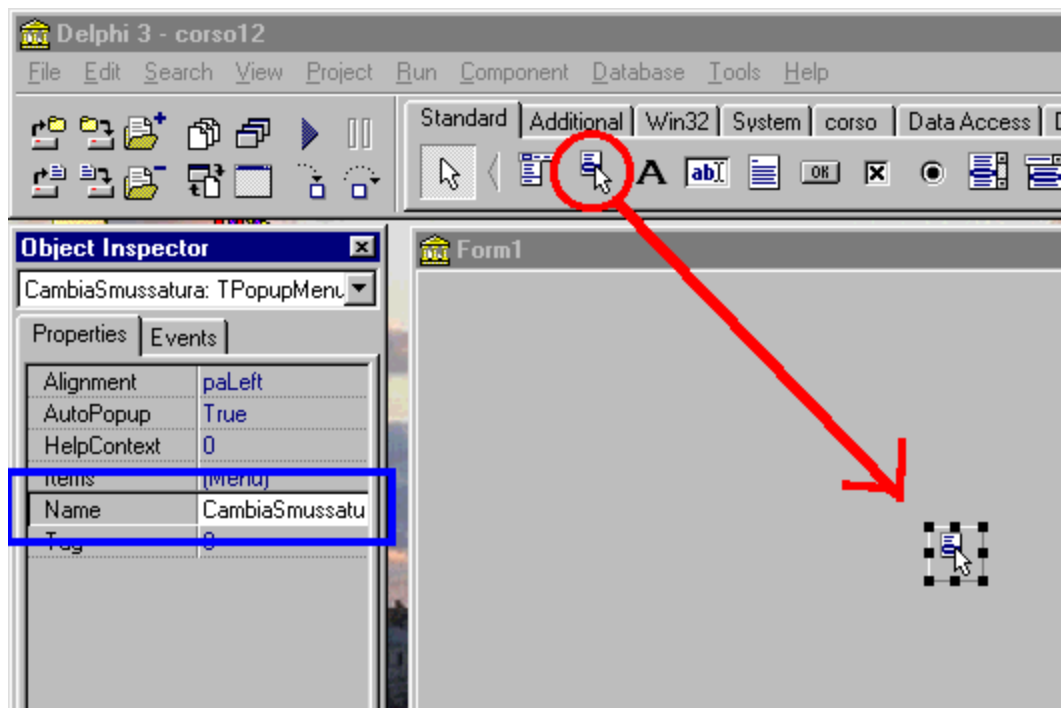


Impostare la proprietà Align ---> alClient (TUTTA LA FINESTRA DISPONIBILE)



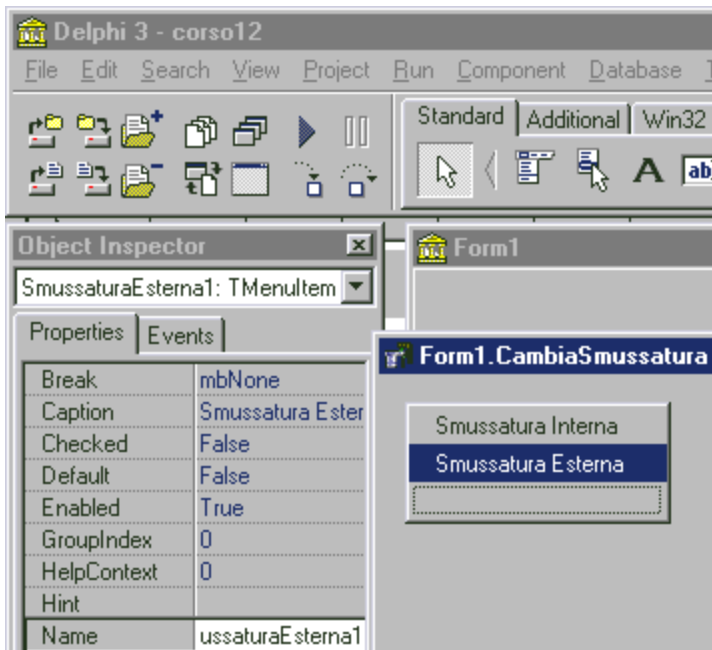
Chiudere la finestra. Senza avviare, già si vede il risultato del nostro lavoro. Salvare nella directory "Corso12" con il nome di progetto "Corso12". F9 per provare.

3. Inserire un componente PopupPanel (TPopupPanel) dalla cartella Standard e cambiarne la proprietà Name da "PopupMenu1" a "CambiaSmussatura".

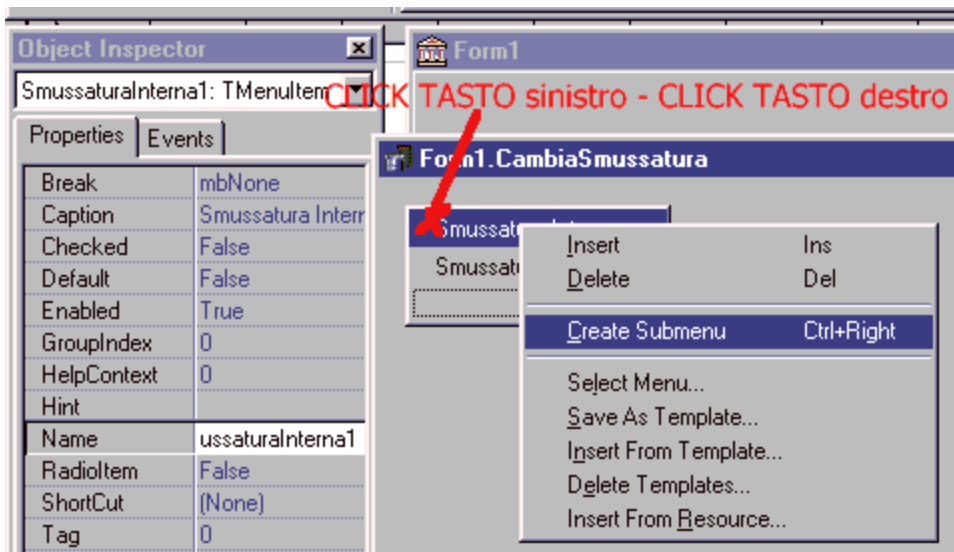


Doppio click su "(Menu)" vicino a "Items".  
Modificare la seguente proprietà:  
Caption ----> "Smussatura Interna"

Click semplice sullo spazio sotto a "Smussatura Interna".  
Modificare la seguente proprietà:  
Caption ----> "Smussatura Esterna"

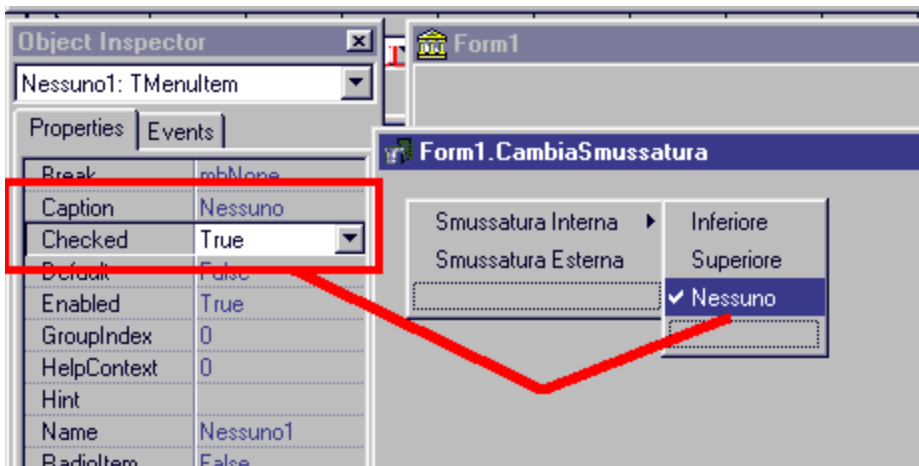


Click semplice su "Smussatura Interna".  
Quindi cliccare sempre su "Smussatura Interna", ma stavolta con il tasto destro e selezionare "Create SubMenu" (CREA UN SOTTOMENU).



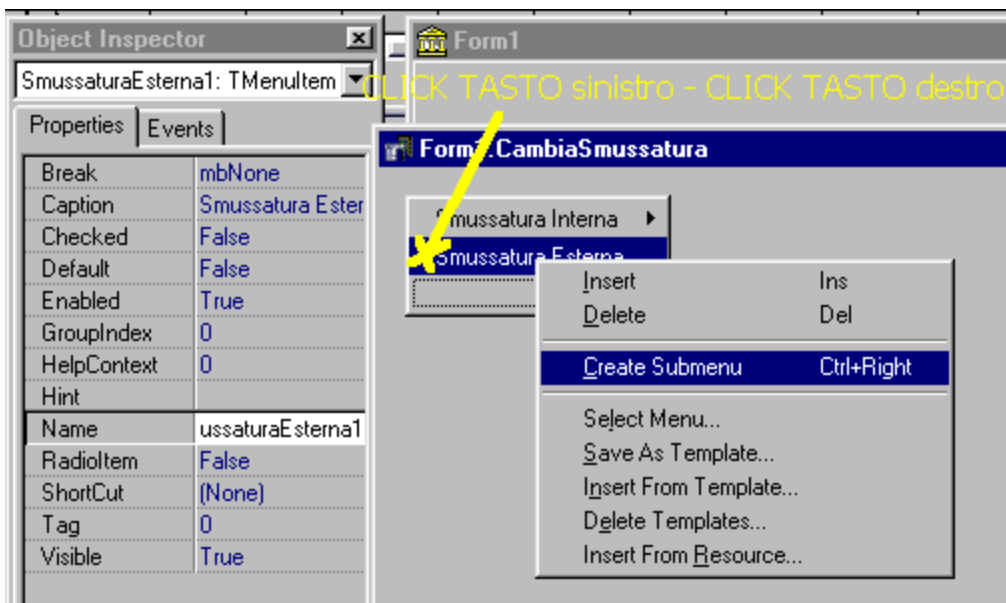
Inserire 3 voci nel modo ormai noto (modifica della proprietà Caption):  
"Inferiore"  
"Superiore"  
"Nessuno"

Per la terza voce cambiare anche la proprietà Checked, impostandola a "True" (VERO).



Click semplice su "Smussatura Esterna".

Quindi cliccare su "Smussatura Esterna" con il tasto destro e selezionare "Create SubMenu" (CREA UN SOTTOMENU).



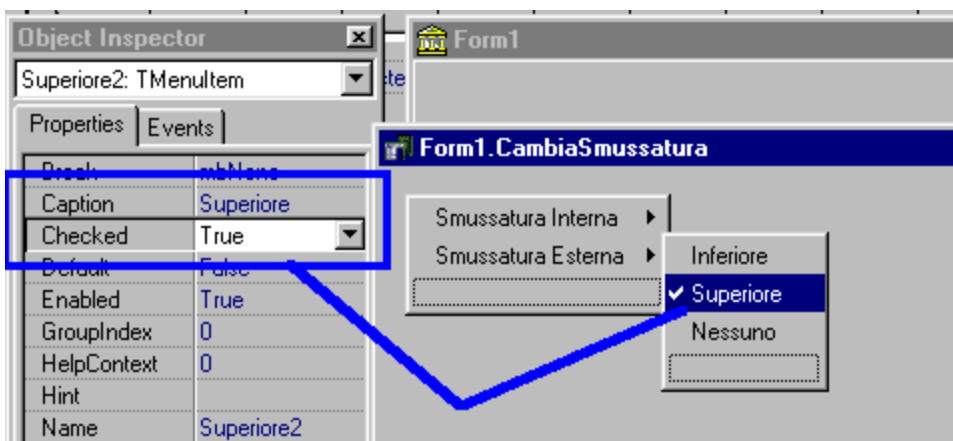
Inserire 3 voci modificando sempre la proprietà Caption:

"Inferiore"

"Superiore"

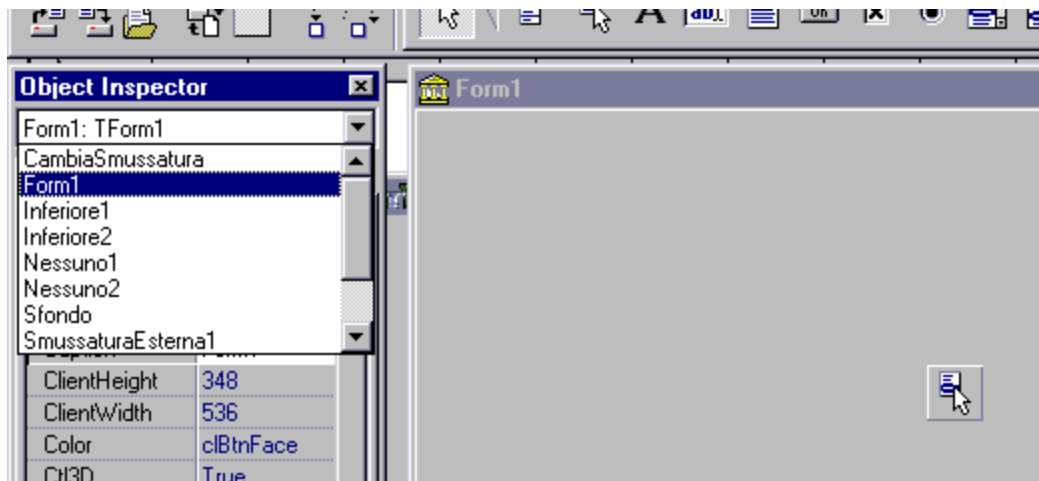
"Nessuno"

Per la seconda voce cambiare anche la proprietà Checked, impostandola a "True" (VERO).

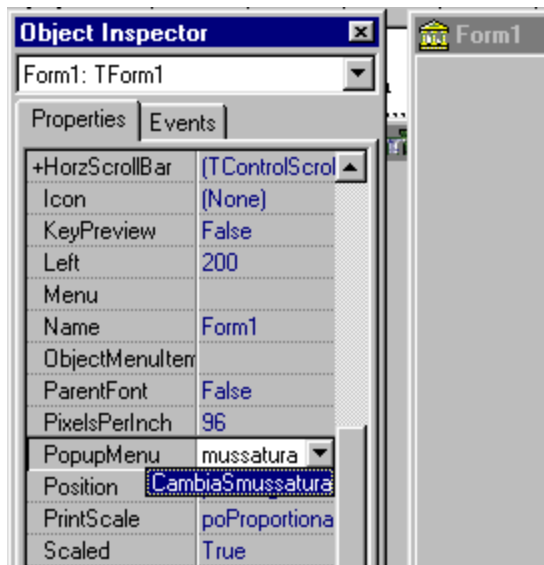


Associamo ora alla finestra il menu che abbiamo creato:

- click semplice sulla finestra;
- dall'"Object Inspector" selezionare "Form1"



- modificare la proprietà PopupMenu scegliendo "CambiaSmussatura".



Salvare, quindi F9 per provare cliccando il tasto destro del mouse sulla finestra.

4. Adesso inseriamo un po' di codice:

doppio click sulla voce "Inferiore" di "Smussatura interna"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;":

```
Sfondo.BevelInner := bvLowered;  
{La smussatura interna dello sfondo è bassa}  
Inferiore1.Checked := True;  
{Inseriamo il segno di spunta per l'opzione Inferiore di Smussatura interna}  
Superiore1.Checked := False;  
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Superiore di Smussatura interna}  
Nessuno1.Checked := False;  
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Nessuno di Smussatura interna}
```

doppio click sulla voce "Superiore" di "Smussatura interna"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;":

```
Sfondo.BevelInner := bvRaised;
{La smussatura interna dello sfondo è alta}
Superiore1.Checked := True;
{Inseriamo il segno di spunta per l'opzione Superiore di Smussatura interna}
Inferiore1.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Inferiore di Smussatura interna}
Nessuno1.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Nessuno di Smussatura interna}
```

doppio click sulla voce "Nessuno" di "Smussatura interna"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;":

```
Sfondo.BevelInner := bvNone;
{Non c'è smussatura interna per lo sfondo}
Nessuno1.Checked := True;
{Inseriamo il segno di spunta per l'opzione Nessuno di Smussatura interna}
Inferiore1.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Inferiore di Smussatura interna}
Superiore1.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Superiore di Smussatura interna}
```

doppio click sulla voce "Inferiore" di "Smussatura esterna"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;":

```
Sfondo.BevelOuter := bvLowered;
{La smussatura esterna dello sfondo è bassa}
Inferiore2.Checked := True;
{Inseriamo il segno di spunta per l'opzione Inferiore di Smussatura esterna}
Superiore2.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Superiore di Smussatura esterna}
Nessuno2.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Nessuno di Smussatura esterna}
```

doppio click sulla voce "Superiore" di "Smussatura esterna"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;":

```
Sfondo.BevelOuter := bvRaised;
{La smussatura esterna dello sfondo è alta}
Superiore2.Checked := True;
{Inseriamo il segno di spunta per l'opzione Superiore di Smussatura esterna}
Inferiore2.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Inferiore di Smussatura esterna}
Nessuno2.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Nessuno di Smussatura esterna}
```

doppio click sulla voce "Nessuno" di "Smussatura esterna"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;":

```
Sfondo.BevelOuter := bvNone;
{Non c'è smussatura esterna per lo sfondo}
Nessuno2.Checked := True;
{Inseriamo il segno di spunta per l'opzione Nessuno di Smussatura esterna}
Inferiore2.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Inferiore di Smussatura esterna}
Superiore2.Checked := False;
{Togliamo il segno di spunta per l'opzione Superiore di Smussatura esterna}
```

Salvare, quindi F9 per provare.