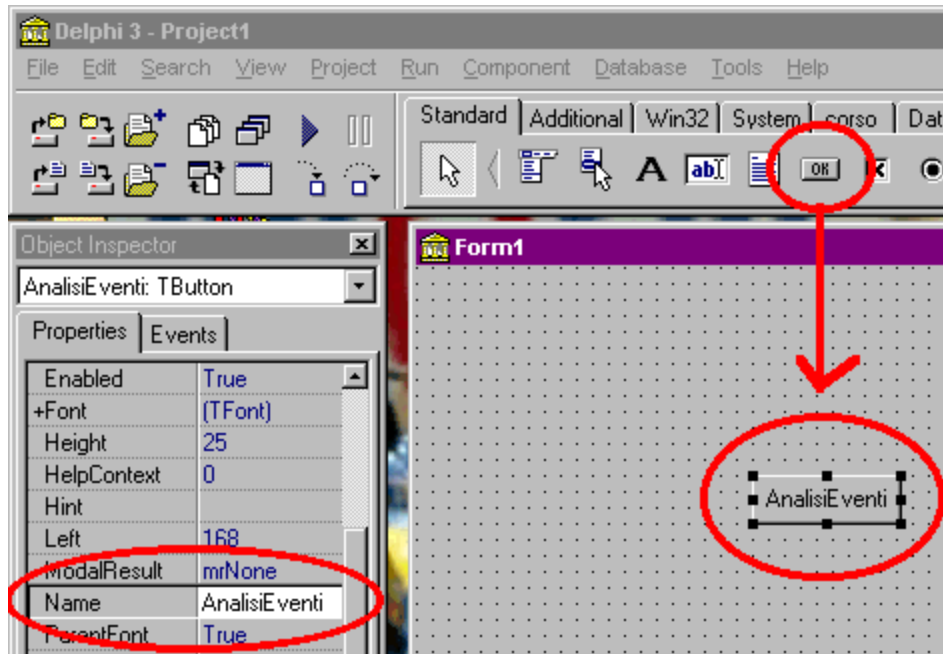


8. GLI EVENTI ASSOCIATI AI PULSANTI - PARTE SECONDA

=====

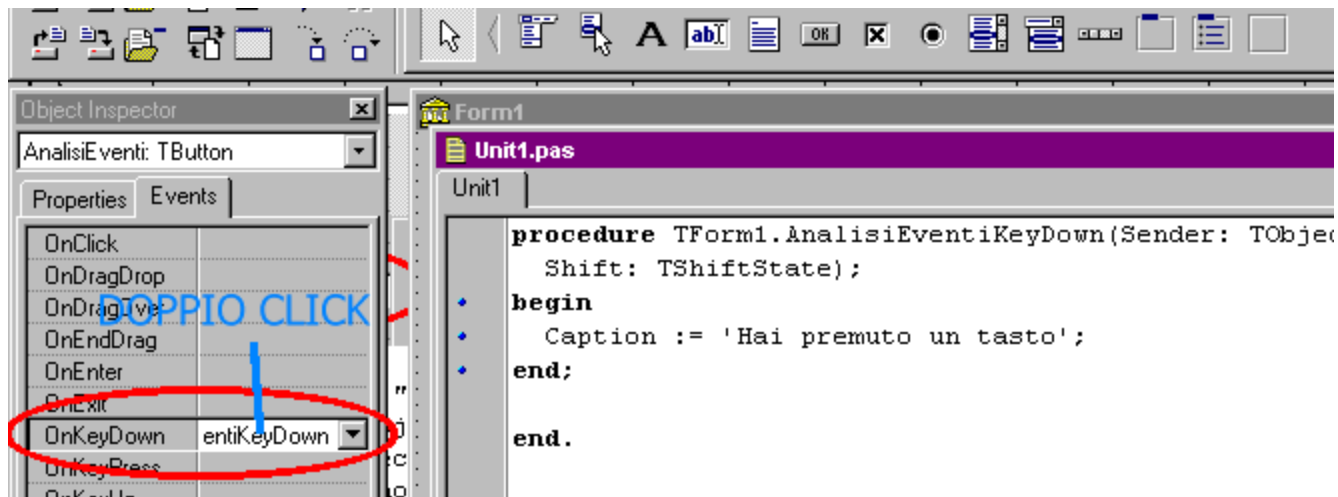
1. Ancora sugli "events" (EVENTI) del componente Button (TButton - Pulsante).
Avviare Delphi 3.
2. Inserire sulla finestra 1 pulsante "Button" dalla cartellina "Standard"
e scrivere per la sua proprietà "Name": "AnalisiEventi".



3. Evento "OnKeyDown" (QUANDO IL TASTO E' GIU'): quando il fuoco è sul pulsante (il pulsante è evidenziato) e si preme un tasto allora... (il tasto "invio" NON è compreso)
Doppio click sullo spazio vicino a "OnKeyDown"; tra "begin" e "end;" scrivere o copiare la seguente linea di testo:

```
Caption := 'Hai premuto un tasto';  
(definizione della didascalia della finestra - barra superiore)
```

Da notare che stavolta non abbiamo scritto "Form1.Caption", ma solo "Caption"; questo perché la didascalia PER ECCELLENZA è quella della finestra e basta "Caption" per cambiarla.

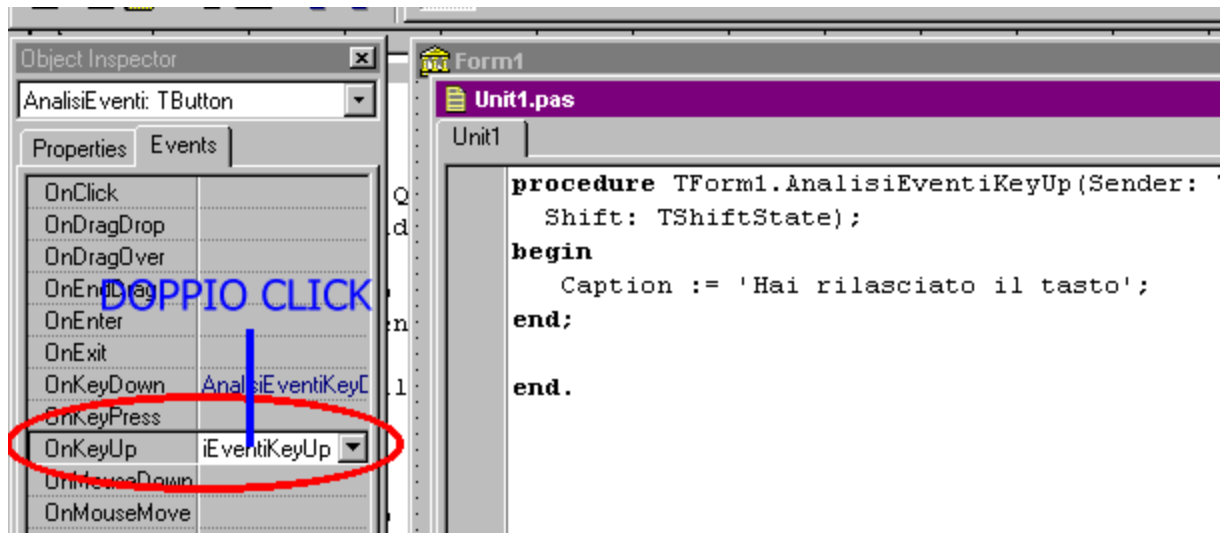


Adesso salvare il "lavoro" in una directory di nome "corso8";

1. File - Save project as;
2. navigare fino alla directory corso;
3. creare una directory "corso8" ed entrarci;
4. Cliccare su "Salva"
5. Scrivere come nome progetto "Corso8" e cliccare ancora su "Salva"

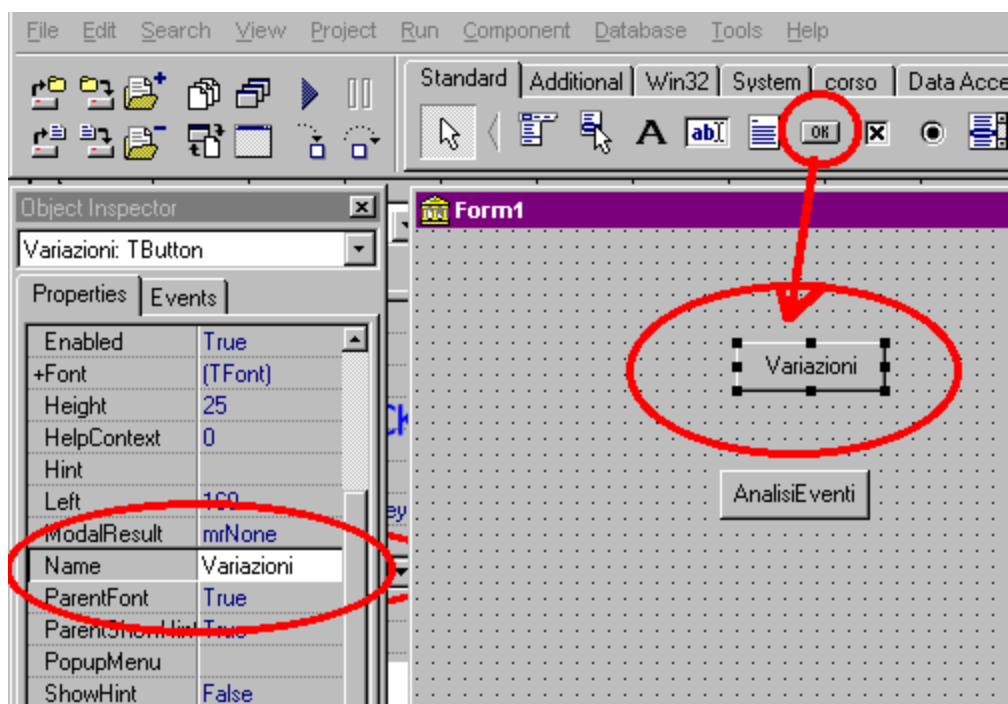
4. Evento "OnKeyUp" (QUANDO IL TASTO E' SU): quando il fuoco è sul pulsante (il pulsante è evidenziato) e si rilascia un tasto allora... (il tasto "invio" NON è compreso)
Doppio click sullo spazio vicino a "OnKeyUp"; tra "begin" e "end;" scrivere o copiare:

```
Caption := 'Hai rilasciato il tasto'; {definizione della didascalia della finestra}
```



Salviamo il nostro "lavoro" (File - Save), quindi proviamo l'esecuzione con F9; osserviamo che se teniamo premuto un tasto viene visualizzato il testo 'Hai premuto un tasto', mentre quando rilasciamo il tasto viene visualizzato il testo 'Hai rilasciato il tasto'.

Le opzioni sono ovviamente tantissime e impareremo a conoscerle e a modificarle anche tramite codice; un esempio delle possibilità di variazioni: inserire un secondo pulsante e scrivere "Variazioni" per la proprietà "Name":



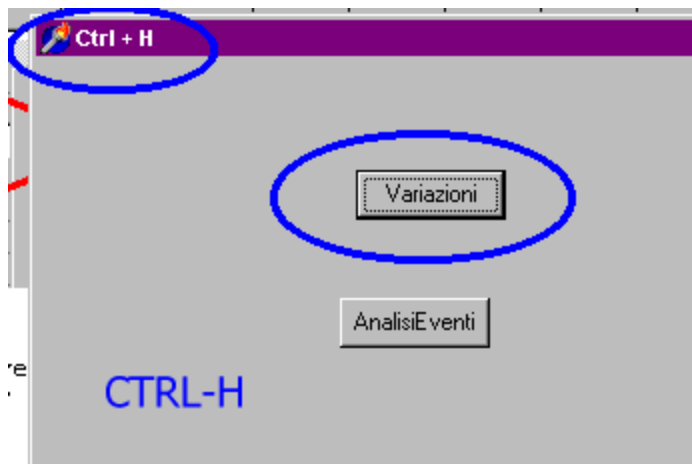
nella cartella "Events" doppio click vicino a "OnKeyDown"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;" :

```
if ssCtrl in Shift then
  Form1.Caption := 'Ctrl + ' + Chr(Key);
{rileviamo la combinazione Control+tasto}
if ssShift in Shift then
  Form1.Caption := 'Shift + ' + Chr(Key);
{rileviamo la combinazione Shift+tasto}
if ssAlt in Shift then
  Form1.Caption := 'Alt + ' + Chr(Key);
{rileviamo la combinazione Alt+tasto}
```

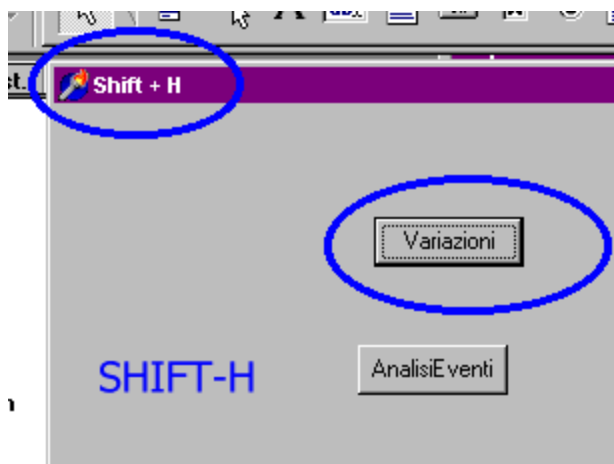
nella cartella "Events" doppio click vicino a "OnKeyUp"; scrivere il seguente codice tra "begin" e "end;" :

```
if ssCtrl in Shift then
  Form1.Caption := 'Avevi premuto Ctrl + ' + Chr(Key);
if ssShift in Shift then
  Form1.Caption := 'Avevi premuto Shift + ' + Chr(Key);
if ssAlt in Shift then
  Form1.Caption := 'Avevi premuto Alt + ' + Chr(Key);
```

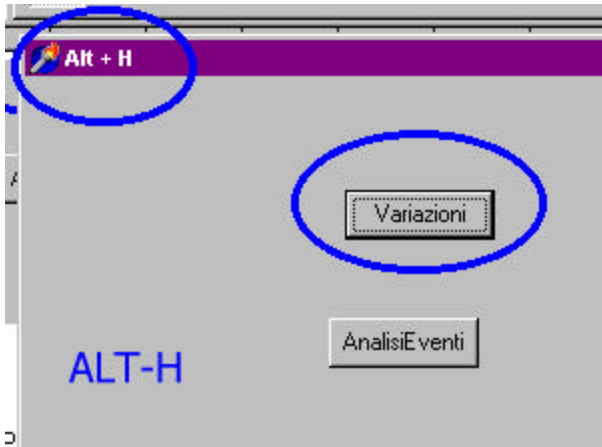
Salviamo (File - Save), quindi F9; in partenza è evidenziato il pulsante "AnalisiEventi"; premere il tasto "Tab" (le due frecce contrapposte) per passare al pulsante "Variazioni"; ora se premiamo un tasto qualsiasi NON succede nulla, ma se teniamo premuto il tasto "Ctrl" (Control) e premiamo un tasto (esempio 'H'), la combinazione "Ctrl + H" viene visualizzata.



se teniamo premuto il tasto "Shift" (MAIUSCOLE) e premiamo un tasto (il carattere 'H' per esempio), la combinazione "Shift + H" viene visualizzata;



infine se teniamo premuto il tasto "Alt" e premiamo un tasto (il carattere 'H' per esempio), la combinazione "Alt + H" viene visualizzata;

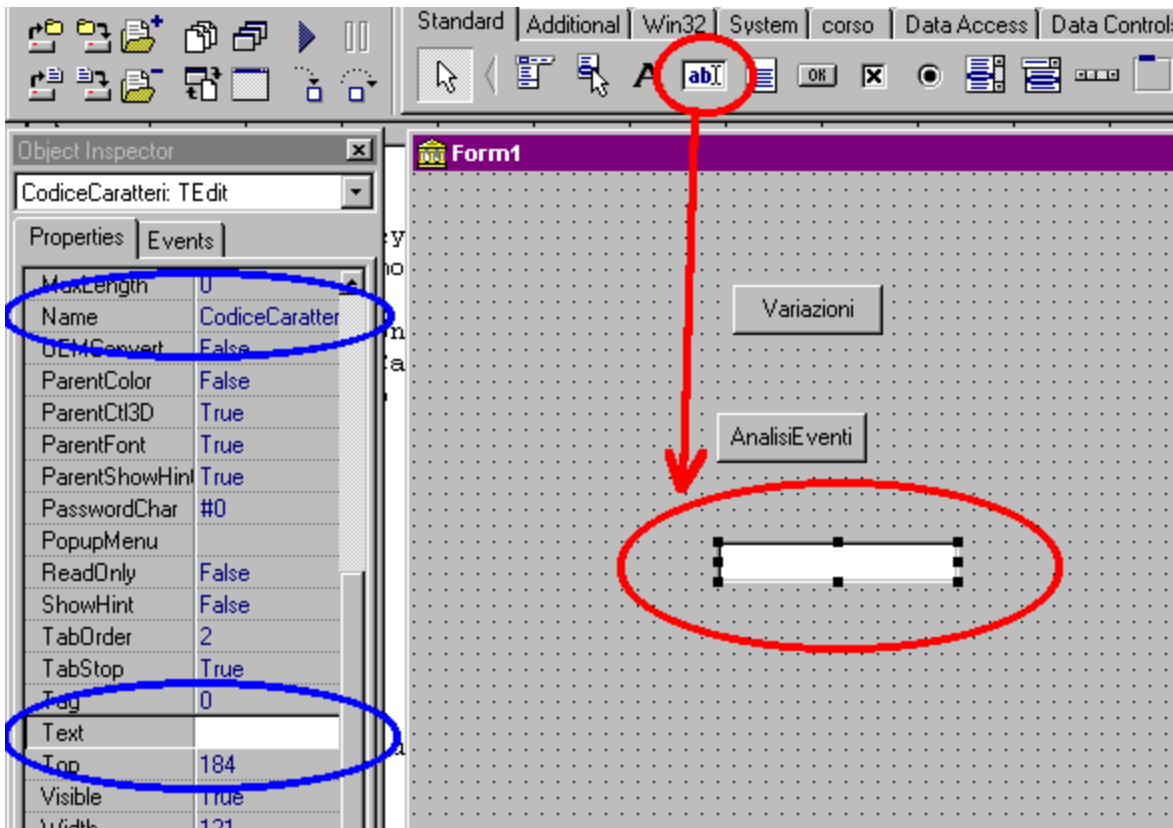


Ogni volta che rilasceremo questi pulsanti avremo rispettivamente i seguenti messaggi:

'Avevi premuto Ctrl + H'
'Avevi premuto Shift + H'
'Avevi premuto Alt + H'

5. Per l'Evento "OnKeyPress" (QUANDO PREMIAMO UN DETERMINATO TASTO) consideriamo solo un esempio (vedremo a parte questo importante evento:

Inseriamo un componente Edit (TEdit) dalla cartella standard e inseriamo come nome "CodiceCaratteri"; azzeriamo il valore di "Text";



doppio click sullo spazio vicino a "OnKeyPress"; sostituire le linee "begin" e "end" con il seguente codice:

```
var
  x: integer;
{definiamo la variabile x come integer, cioè come numero intero compreso tra -32768
 e 32767, la variabile numerica più usata}
begin
  x := ord(key);
{con il comando "ord" a x diamo il valore numerico ASCII del tasto premuto (key)}
  CodiceCaratteri.Text := ' = ' + inttostr(x);
{scriviamo il valore x nel campo CodiceCaratteri dopo averlo convertito in
 stringa (testo) con il comando "inttostr" (DA INTEGRALE A STRINGA)}
end;
```

Salviamo il nostro "lavoro" (File - Save), quindi proviamo l'esecuzione con F9; provate a premere un tasto quando vi troverete nel campo di input e osservate il risultato.