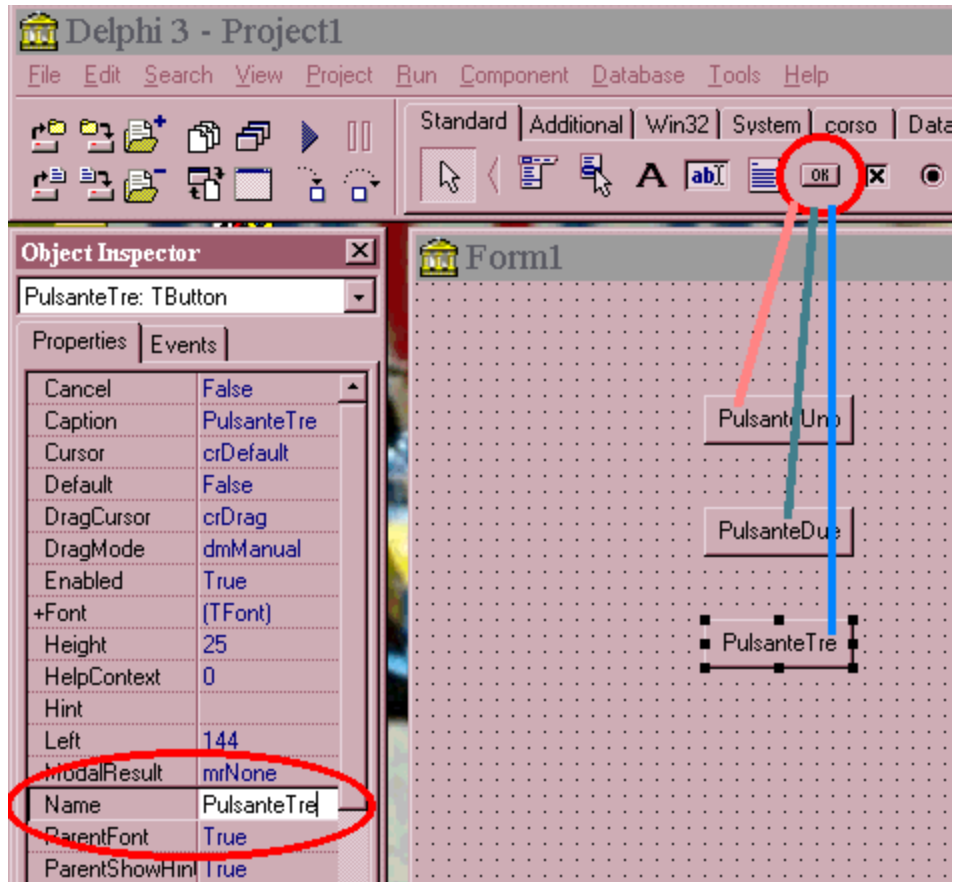


4. PROPRIETA' DEI PULSANTI - PARTE TERZA

=====

1. Avviare Delphi 3
2. Inserire sulla finestra tre componenti "Button" dalla cartellina "Standard" e dare loro questi nomi: "PulsanteUno", "PulsanteDue", "PulsanteTre".

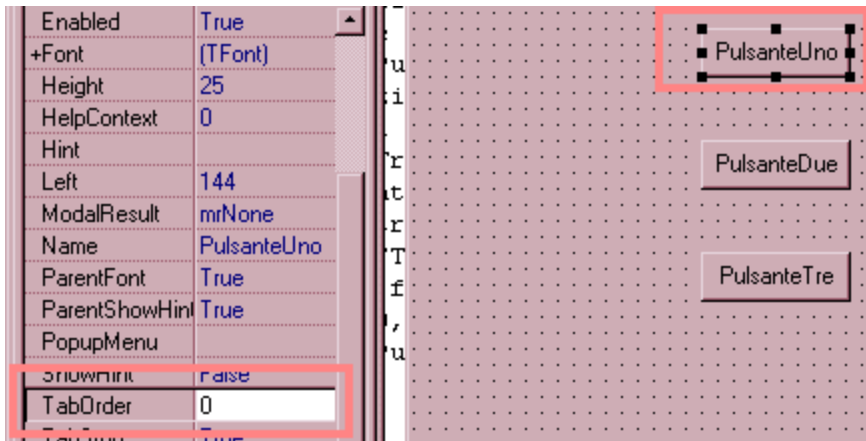


3. Cliccare su un punto della finestra (form1); cambiare anche per la finestra la proprietà "Name" da "form1" a "Corso4FinestraPrincipale"

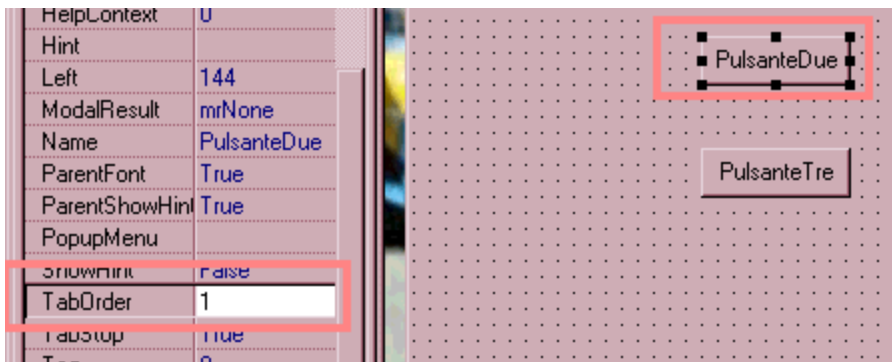
Adesso salvare il "lavoro" in una directory di nome "corso4";

1. File - Save project as
  2. navigare fino alla directory corso;
  3. creare una directory "corso4"
  4. Cliccare su "Salva"
  5. Scrivere come nome progetto "Corso4" e cliccare ancora su "Salva"
4. Prendiamo ora in esame le proprietà "TabOrder" e "TabStop";  
la proprietà "TabOrder" indica la posizione di un controllo (quindi di alcuni componenti, ad es. pulsanti e spazi di edit, ma non di altri come le etichette) quando si usa il tasto "Tab" (con le due frecce contrapposte).  
Il controllo con il "TabOrder" uguale a 0 è quello che ha il "fuoco" quando la finestra appare per la prima volta: avviare il programma con F9 e notare che il pulsante "PulsanteUno" è evidenziato (ha il FUOCO); premendo il tasto Tab, viene evidenziato il pulsante "PulsanteDue" (il FUOCO passa a "PulsanteDue");

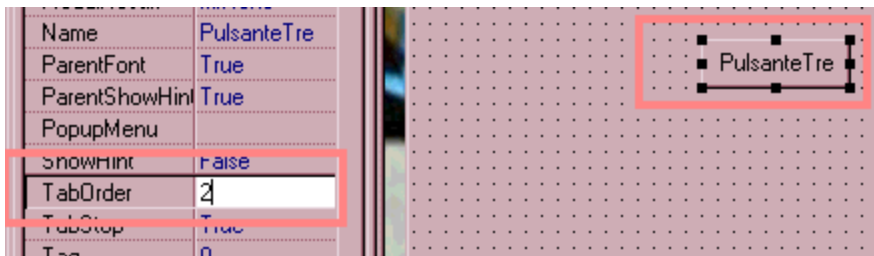
premendo ancora il tasto Tab, viene evidenziato il pulsante "PulsanteTre" (il FUOCO passa a "PulsanteTre"); infine, sempre premendo il tasto Tab, viene evidenziato di nuovo il pulsante "PulsanteUno" (il FUOCO passa a "PulsanteUno"): i controlli sono finiti e la finestra NON ha una proprietà "TabOrder" (NON è un controllo). Inizialmente, il "TabOrder" è in relazione all'ordine di aggiunta dei controlli (componenti) alla finestra: il primo controllo aggiunto (in questo caso "PulsanteUno") assume il valore 0,



il secondo (in questo caso "PulsanteDue") valore 1,



il terzo (in questo caso "PulsanteTre") valore 2,



e così via.

Click su "PulsanteDue"; cambiare la proprietà "TabOrder" da "1" a "0": il valore TabOrder di "PulsanteUno" passa automaticamente a "1"; all'avvio del programma (F9) il pulsante evidenziato stavolta è il pulsante "PulsanteDue".

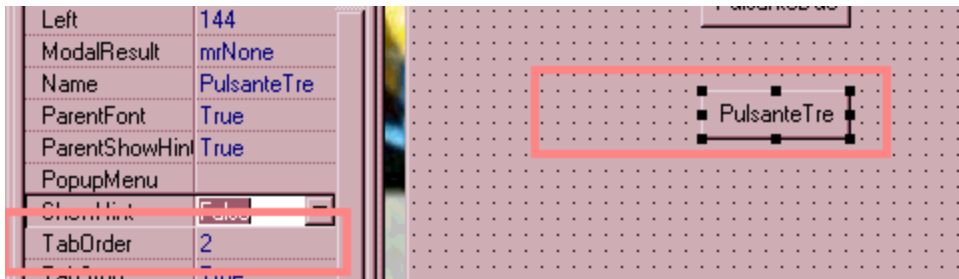
Ora click su "PulsanteTre"; cambiare la proprietà "TabOrder" da "2" a "0": il valore di "PulsanteDue" passa automaticamente a "1", mentre il valore TabOrder di "PulsanteUno" passa automaticamente a "2"; all'avvio del programma (F9) il pulsante evidenziato stavolta è il pulsante "PulsanteTre"; premendo il tasto Tab si passa al pulsante "PulsanteDue" e quindi al pulsante "PulsanteUno".

Riportare la situazione all'origine, scrivendo il valore "0" per "PulsanteUno" e il valore "1" per "PulsanteDue".

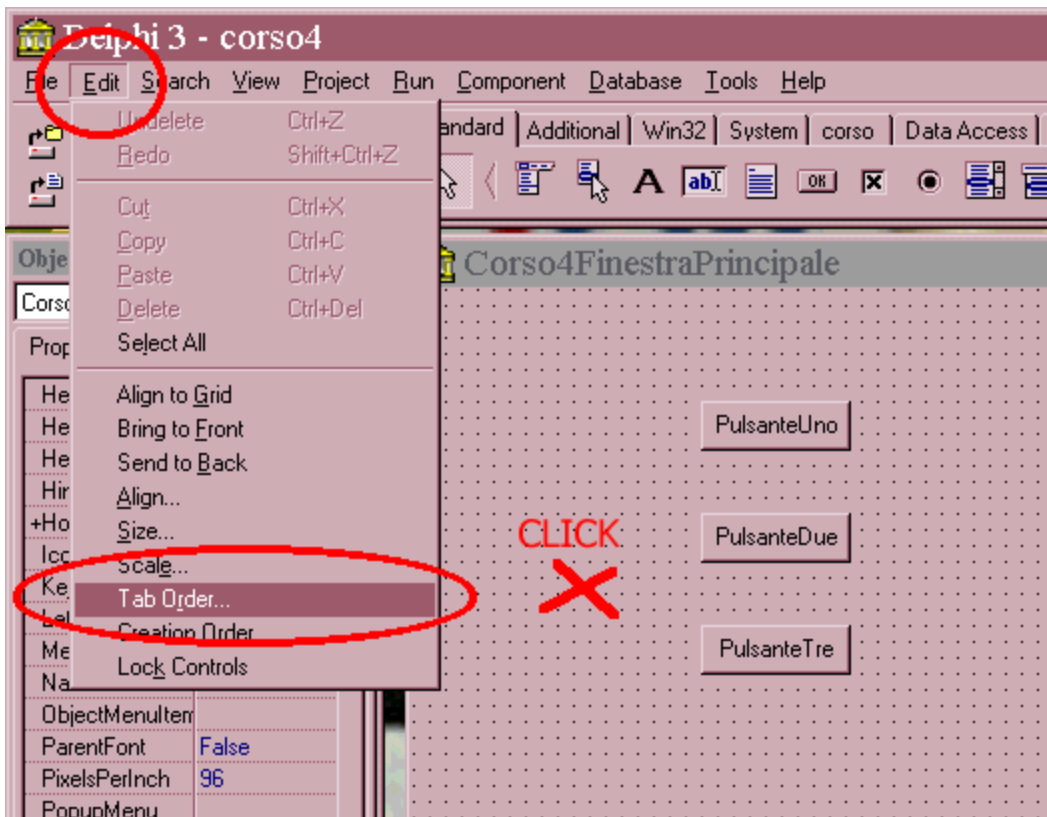
Assegnare un valore "10" a "PulsanteTre":



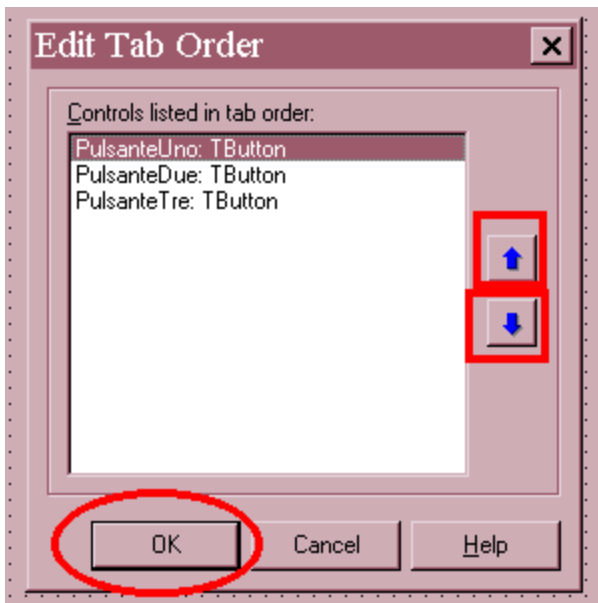
il programma vi CORREGGE inserendo l'ultimo numero disponibile (in questo caso "2").



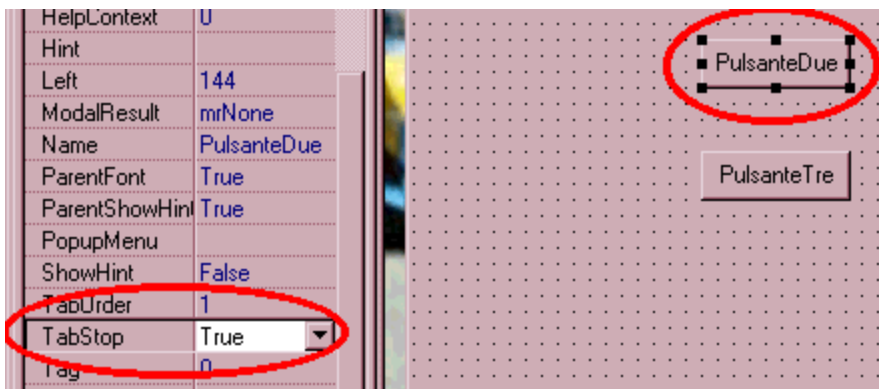
Questa proprietà è molto interessante e utile, ma può essere noioso correggere "a mano" tutti i valori; spesso conviene usare uno strumento Edit - Tab Order: cliccare su un punto della finestra e selezionare dal menu "Edit" la voce "TabOrder"



L'ordine dei controlli è facilmente modificabile usando le frecce; cliccare due volte sulla freccia giù: "PulsanteUno" va all'ultimo posto; ora cliccare due volte sulla freccia su: "PulsanteUno" va all'ultimo posto; chiudere la finestra cliccando su "OK".



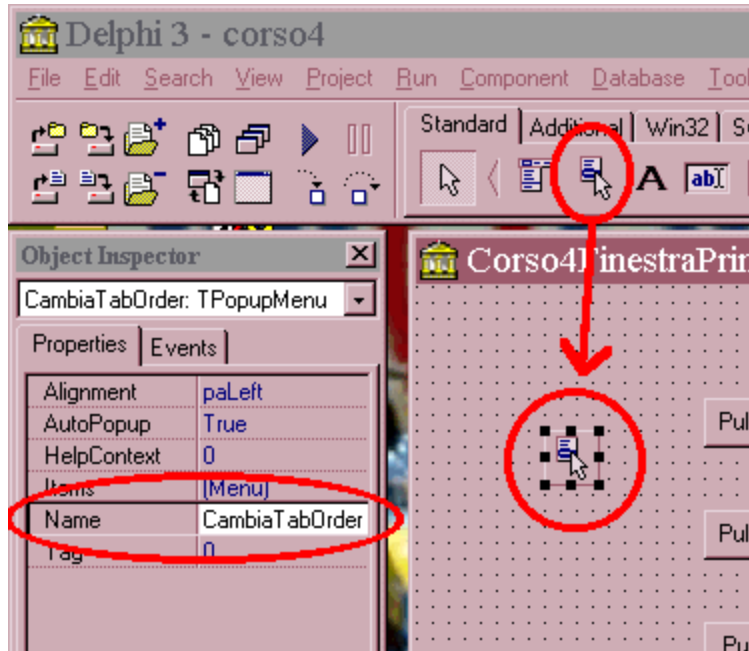
Click su "PulsanteDue"; impostiamo "TabStop" da "True" a "False"; all'avvio del programma (F9) il pulsante viene ignorato quando si preme Tab.  
Click su "PulsanteDue"; impostiamo "TabStop" da "False" a "True"; all'avvio del programma (F9) il pulsante viene considerato nuovamente quando si preme Tab.



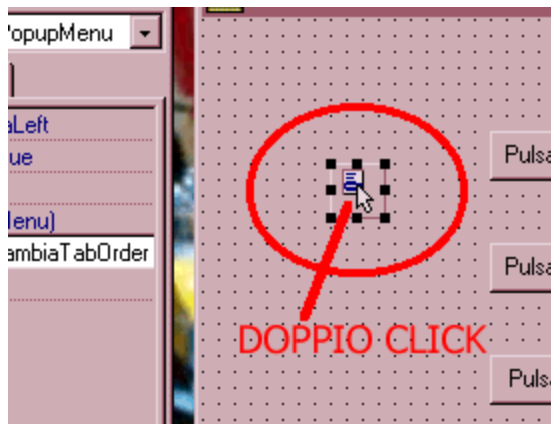
Tramite codice potevamo scrivere:  
`PulsanteDue.TabStop := False; {disattivazione}`  
`PulsanteDue.TabStop := True; {attivazione}`

Salviamo il nostro "lavoro";  
1. File - Save

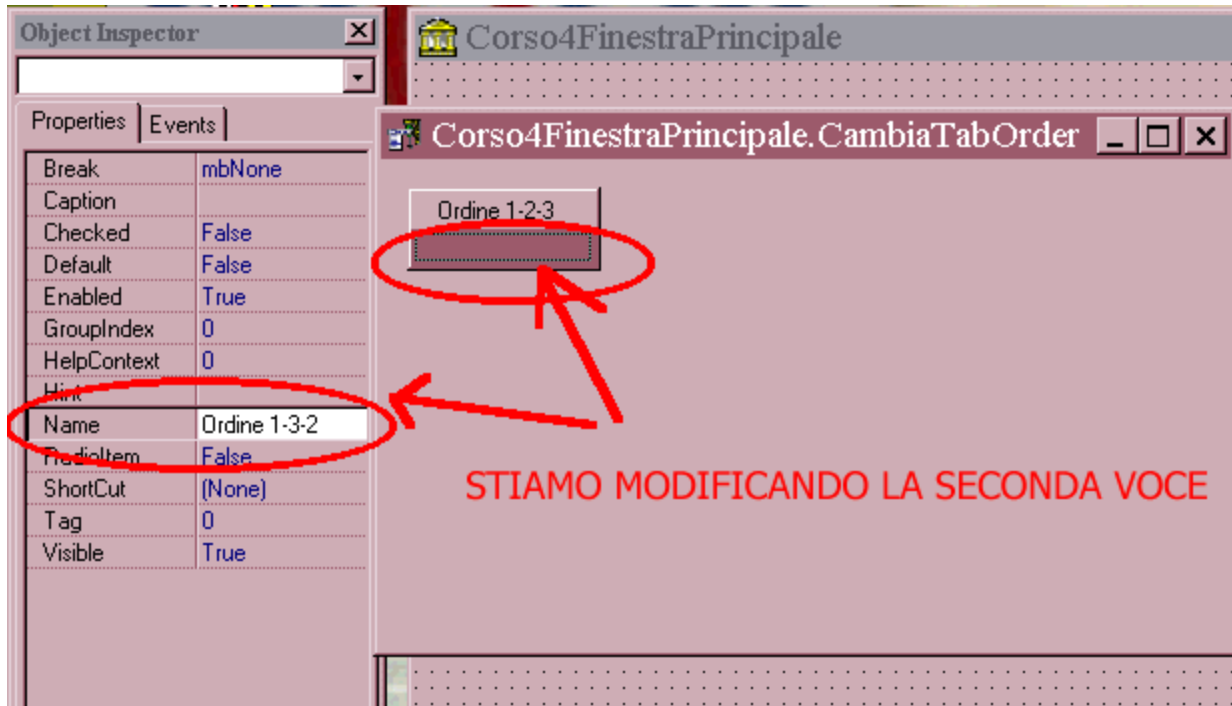
4. Vediamo adesso la proprietà "PopupMenu", anch'essa comune a moltissimi controlli; si tratta di definire l'apparizione di un menu alla pressione del tasto destro del mouse su un componente. Inserire un componente "PopupMenu" dalla cartella "Standard" della tavolozza dei componenti e nominarlo "CambiaTabOrder".



Doppio click su "CambiaTabOrder"

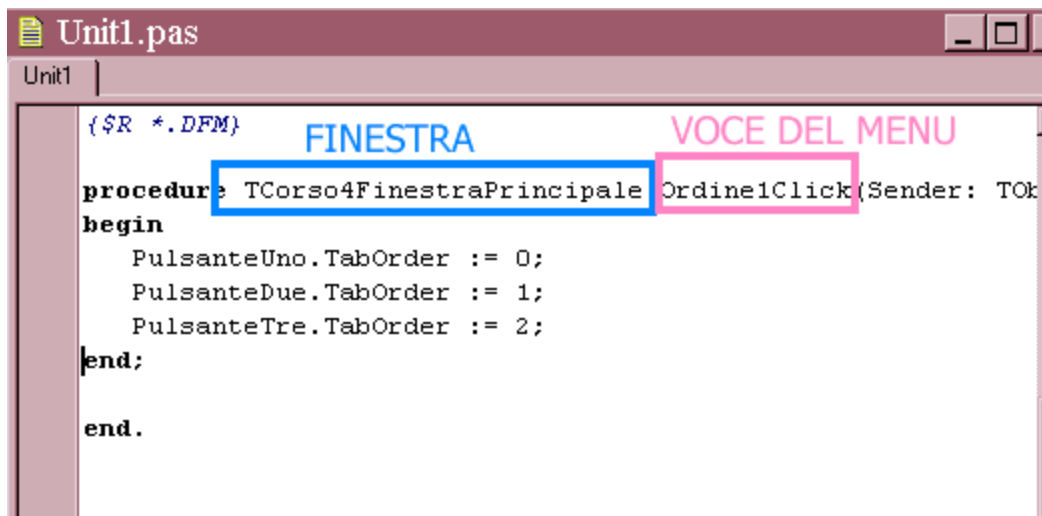


Vicino a "Caption" scrivere "Ordine 1-2-3" e premere il tasto "Freccia giù": osservare il risultato;  
 click sullo spazio vuoto sotto a "Ordine 1-2-3" nel menu; sempre vicino alla proprietà "Caption" scrivere "Ordine 1-3-2" e premere il tasto "Freccia giù";



doppio click sulla prima voce del menu; tra "begin" e "end" scrivere il seguente codice:

```
PulsanteUno.TabOrder := 0;
PulsanteDue.TabOrder := 1;
PulsanteTre.TabOrder := 2;
```



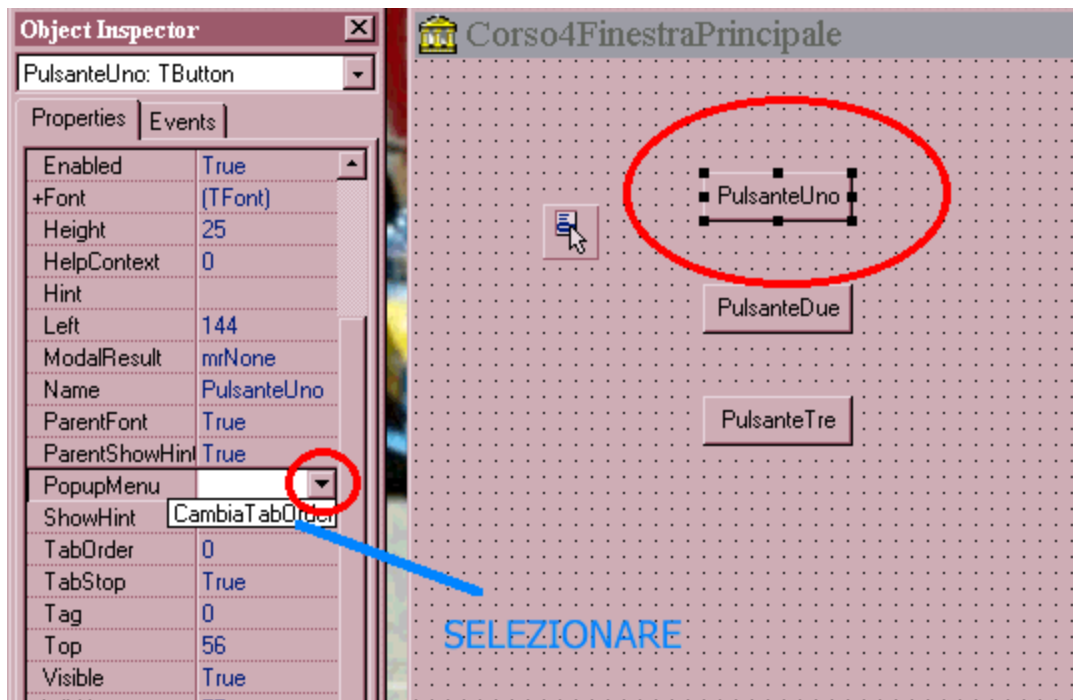
doppio click sulla seconda voce del menu; tra "begin" e "end" scrivere il seguente codice:

```
PulsanteUno.TabOrder := 0;
PulsanteDue.TabOrder := 2;
PulsanteTre.TabOrder := 1;
```

chiudere la finestra dei menu.

Cliccare su "PulsanteUno"; cliccare sulla freccia vicino alla proprietà "PopupMenu" e selezionare l'unica voce presente, cioè "CambiaTabOrder";

abbiamo assegnato il menu "CambiaTabOrder" a "PulsanteUno".



Avviamo il programma (F9): cliccando con il tasto destro del mouse su "PulsanteUno" viene visualizzato il nostro menu; scegliendo una delle voci viene eseguito il codice relativo.

Salviamo il nostro "lavoro": 1. File - Save

ESERCIZIO finale (provateci voi e poi confrontate con il sorgente depositato nel nostro sito)...

Inserire un altro componente "PopupMenu" dalla cartella "Standard" della tavolozza dei componenti e nominarlo "CambiaColoreFinestra".

Doppio click su "CambiaColoreFinestra"; vicino a "Caption" scrivere "&Verde" e premere il tasto "Freccia giù"; click sullo spazio vuoto sotto a "Ordine 1-2-3" nel menu; sempre vicino alla proprietà "Caption" scrivere "&Blu" e premere il tasto "Freccia giù";

doppio click sulla prima voce del menu;  
tra "begin" e "end" scrivere il seguente codice:

```
Corso4FinestraPrincipale.Color := clGreen;  
{cioè il colore della finestra deve essere Green, VERDE; "cl" sta per colour, COLORE}
```

doppio click sulla seconda voce del menu;  
tra "begin" e "end" scrivere il seguente codice:

```
Corso4FinestraPrincipale.Color := clBlue;  
{cioè il colore della finestra deve essere Blue, BLU; "cl" sta per colour, COLORE}
```

Chiudere la finestra del menu; cliccare su un punto della finestra principale; cliccare sulla freccia vicino alla proprietà "PopupMenu" e selezionare la voce "CambiaColoreFinestra"; abbiamo così assegnato il menu "CambiaColoreFinestra" a "Corso4FinestraPrincipale".

Avviamo il programma (F9): cliccando con il tasto destro del mouse sulla finestra viene visualizzato il nostro nuovo menu; scegliendo una delle voci viene eseguito il codice relativo (e lo schermo cambia di colore).

Salviamo il nostro "lavoro": 1. File - Save