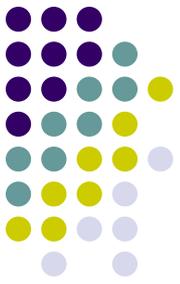


Примеры компонентов и их использования



Компоненты для отображения текстовой информации



- **Label** (Standart) – надпись
 - **Caption**: `string` заголовок
 - **AutoSize**: `boolean` подбор размера в зависимости от содержимого компонента
 - **Transparent**: `boolean` прозрачный фон
 - **WordWrap**: `boolean` будет ли происходить разбиение на строки
- **StaticText** (Additional) – надпись с рамкой
 - **BorderStyle** рамка вокруг текста

Компоненты для ввода текстовой информации



- **Edit** (Standart) – однострочный редактор
 - **Text**: `string` хранит текст
 - **MaxLength**: `integer` максимальная длина текстовой строки. Если значение 0, то длина не ограничена
 - **ReadOnly**: `boolean` можно ли изменять текст
 - **OnChange**: `TNotifyEvent` изменение текста
 - **Clear** очистка содержимого

Компоненты для ввода текстовой информации



- **MaskEdit** (Additional) – однострочный редактор для ввода данных по шаблону
 - **EditMask**: `string` строка формата

Компоненты для ввода текстовой информации



Мемо (Standart) – многострочный текстовый редактор

- **Lines**: `TStrings` массив строк
- **TStrings** - динамический массив строк

Свойства TStrings

- **Count**: `integer`; количество строк
- **Strings** [`Index: Integer`]: `string`; массив строк. Каждая строка имеет свой индекс: $0 \leq \text{Index} \leq \text{Count} - 1$.
- **Text** : `string` – хранит весь текст в виде одной строки.

Компоненты для ввода текстовой информации



Методы TStrings

- **Append** (`S: string`) ; добавление строки `S` в конец массива
- **Insert** (`Index: Integer; S: string`) ; вставка строки `S` в массив под номером `Index`
- **Delete** (`Index: Integer`) ; удаление строки с номером `Index`
- **Clear**; очистка массива `Strings`

Компоненты для ввода текстовой информации



Методы TStrings

- **IndexOf** (S: string) : Integer номер указанной строки в массиве, если она там есть, если указанной строки в массиве нет , то функция возвращает -1
- **LoadFromFile** (FileName: string) ;
прочитать из файла с именем FileName весь текст и загрузить его массив Strings
- **SaveToFile** (FileName: string) ;
сохранить текст из массива Strings в файл с именем FileName.

Компоненты для ввода текстовой информации



Свойства Метод

- **SetStart** : `integer` – номер символа где начинается выделение.
- **SelLength** : `integer` – длина выделенного фрагмента в символах.
- **SelText** : `string` – содержит выделенный текст.

Компоненты для ввода текстовой информации



- **RichEdit** (Win32) – многострочный редактор для форматирования

Свойства

- **DefAttributes**: `TTextAttributes`; задает основной шрифт
- **SelAttributes**: `TTextAttributes`; задает шрифт фрагмента
- **Paragraph**: `TParaAttributes`; задает свойства абзаца

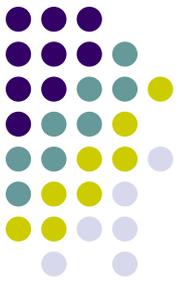
Компоненты для ввода текстовой информации



Методы

- **Print** (Caption: string); распечатка текста с сохранением его шрифтов и другого форматирования.
- **FindText** (SearchStr: string; StartPos, Length: Integer; Options: TSearchTypes): Integer;
ПОИСК ТЕКСТА

Компоненты для управления приложением кнопки



- **Button** (Standart) – кнопка

Свойство

- `Caption: string` заголовок

Событие

- `OnClick: TNotifyEvent` щелчок мыши

Метод

- `Click` щелчок на кнопке

Компоненты для управления приложением кнопки



- **BitBtn** (Additional) – кнопка с картинкой
Свойства
 - **Glyph**: TBitmap картинка
 - **Kind**: TBitBtnKind= (bkOK, bkCancel, ...) стандартный вид кнопки

Компоненты для управления приложением кнопки



- **SpeedButton** (Additional) – кнопка без фокуса ввода

Свойства

- **Glyph**: `TBitmap` картинка
- **Down**: `boolean` кнопка нажата
- **GroupIndex**: `integer` индекс группы
- **AllowAllUp**: `boolean` разрешение отжатого состояния всех кнопок группы

Компоненты для управления приложением кнопкой



- **ToolBar** (Win32) – панель инструментов

Добавить новую кнопку - щелчок правой кнопкой
мышь

Свойства

- **Images**: `TImageList` библиотека с картинками
- **ShowHint**: `boolean` всплывающая подсказка

Компоненты для управления приложением кнопки



- **ToggleButton** – кнопка панели инструментов

Свойства

- **Style:** `TToggleButtonStyle = (tbsButton, tbsCheck, tbsDropDown, tbsSeparator, tbsDivider)` СТИЛЬ КНОПКИ
- **Down:** `boolean` кнопка нажата
- **Grouped:** `boolean` - позволяет работать кнопкам `tbsCheck` согласованно

Компоненты для управления приложением кнопки



- **ToolButton**

Свойства

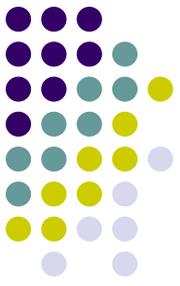
- **ImageIndex:** `integer` – номер картинки из библиотеки
- **MenuItem:** `TMenuItem` - позволяет связать кнопку с пунктом главного меню

Компоненты для управления приложением



- **ImageList** (Win32) – коллекция изображений

Компоненты для управления приложением меню



- **MainMenu** (Standart) – главное меню

Свойство

- **Items**: `TMenuItem` - массив элементов (пунктов) меню
- **Images**: `TImageList` библиотека картинок

Компоненты для управления приложением меню

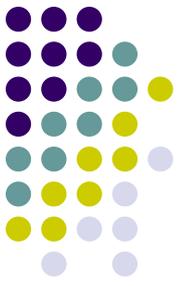


- **TMenuItem** – элемент меню

Свойство

- **Caption**: `string` заголовок
- **Enabled**: `boolean` доступность
- **Checked**: `boolean` отмечен галочкой
- **AutoCheck**: `boolean` автоматически изменяет свойства **Checked** на противоположное

Компоненты для управления приложением меню

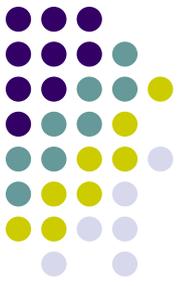


- **TMenuItem** – элемент меню

Свойство

- **RadioItem**: `boolean` вид отметки (точка / галочка)
- **GroupIndex**: `integer` индекс группы

Компоненты для управления приложением диалоги



- **OpenDialog** (Dialogs) – диалог открытия

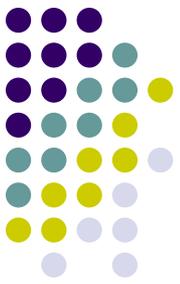
Свойство

- **FileName**: `string` имя выбранного файла
- **Title**: `string` заголовок
- **Filter**: `string` фильтр для отображения файлов
- **InitialDir**: `string` начальная директория

Метод

- **Execute**: `boolean`; вызов окна диалога

Компоненты для управления приложением диалоги



- **SaveDialog** (Dialogs) – диалог сохранения
- **OpenPictureDialog** (Dialogs) – диалог открытия картинок
- **SavePictureDialog** (Dialogs) – диалог сохранения картинок
- **FontDialog** (Dialogs) – диалог выбора шрифта
- **ColorDialog** (Dialogs) – диалог выбора цвета

Компоненты для управления приложением меню



- **PopupMenu (Standart)** – контекстное меню

Компоненты для управления приложением кнопки

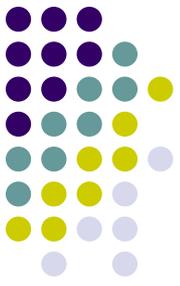


- **RadioButton** (Standart) – радио кнопка (переключатель)

Свойства

- **Checked**: `boolean` выбрана

Компоненты для управления приложением кнопки



- **RadioGroup** (Standart) – контейнер для `RadioButton`

Свойства

- **Items**: `TStrings` массив кнопок
- **ItemIndex**: `integer` номер выбранной кнопки

Компоненты для управления приложением кнопки



- **CheckBox** (Standart) – флажок для множественного выбора

Свойство

- **Checked**: `boolean` выбран