

ІНФОРМАТИКА

Поле, його властивості

8

За новою програмою



Урок 29

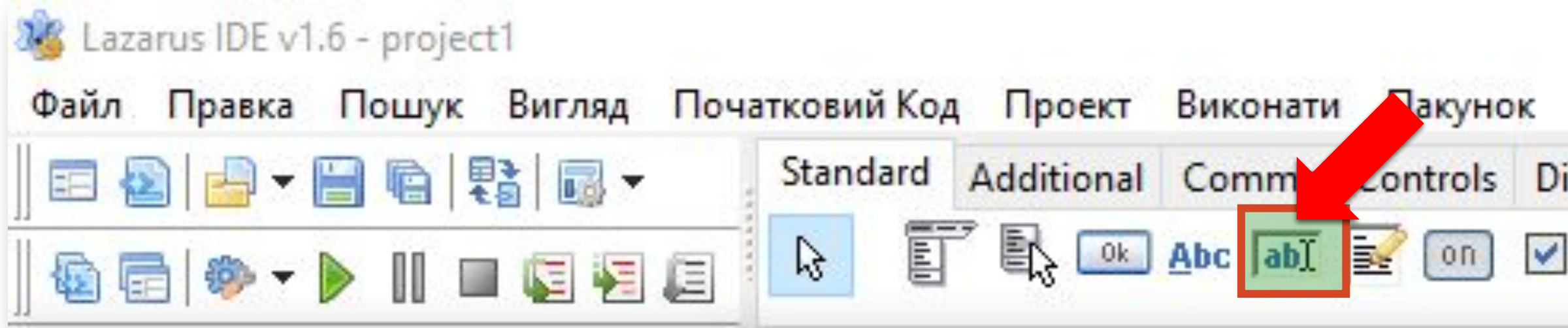
- 1. Для чого використовується команда присвоювання? Який вигляд може мати ця команда?**
- 2. Які властивості має компонент напис? Що визначають значення цих властивостей?**
- 3. Які властивості має компонент кнопка? Що визначають значення цих властивостей?**





Ще одним компонентом, який можна розмістити на формі, є **поле**. Поле - це компонент, який використовується для введення даних.

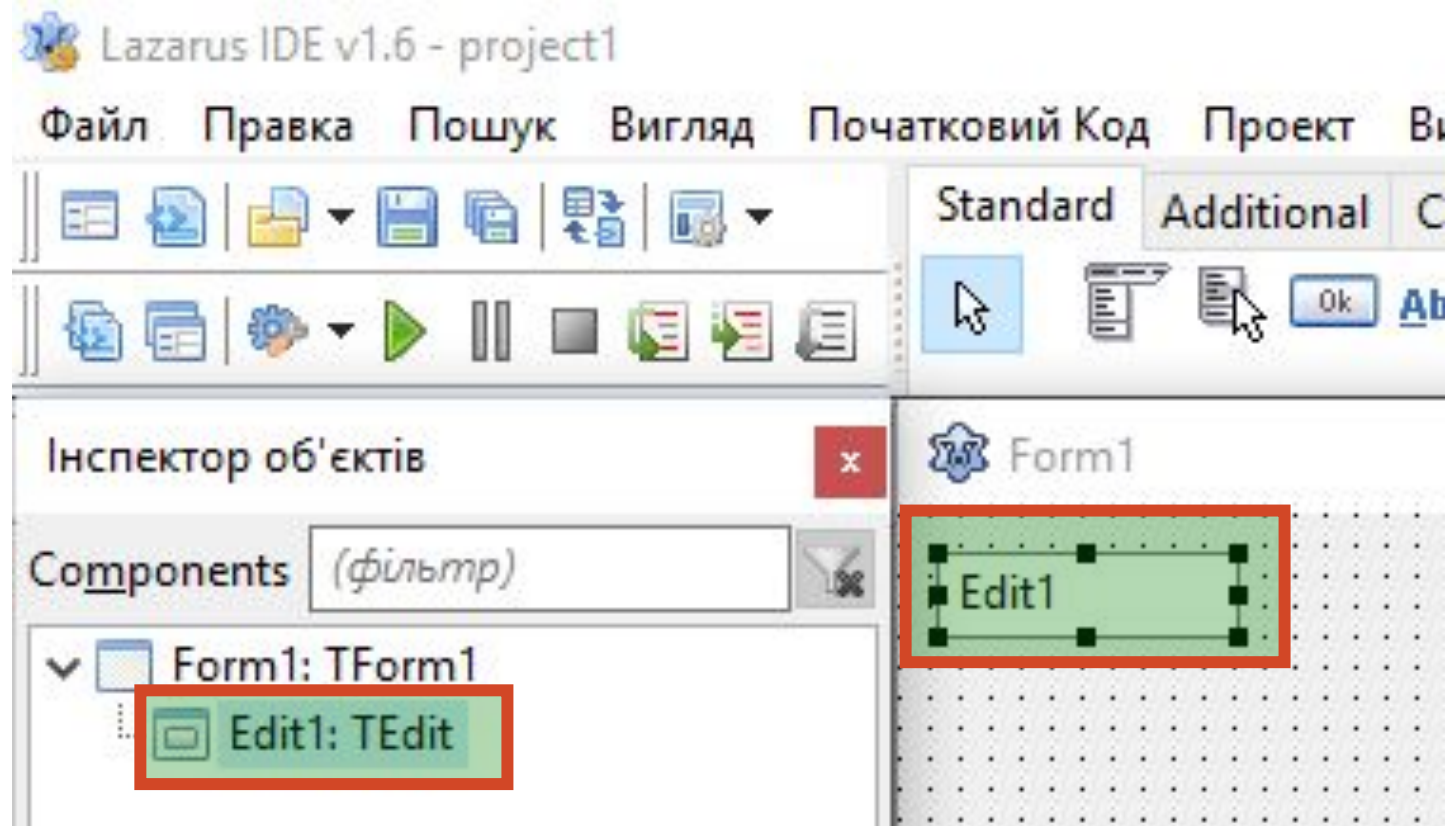
Щоб розмістити поле на формі, потрібно підвести вказівник до кнопки **TEdit** (англ. edit - редагувати) на вкладці **Standard** вікна середовища Lazarus і двічі клацнути ліву кнопку миші.





Після цього поле з'явиться у верхній лівій частині форми, а її ім'я додасться до списку компонентів проекту в полі **Components** вікна **Інспектор об'єктів**.

За потреби кнопку можна перетягнути в будь-яке інше місце форми.





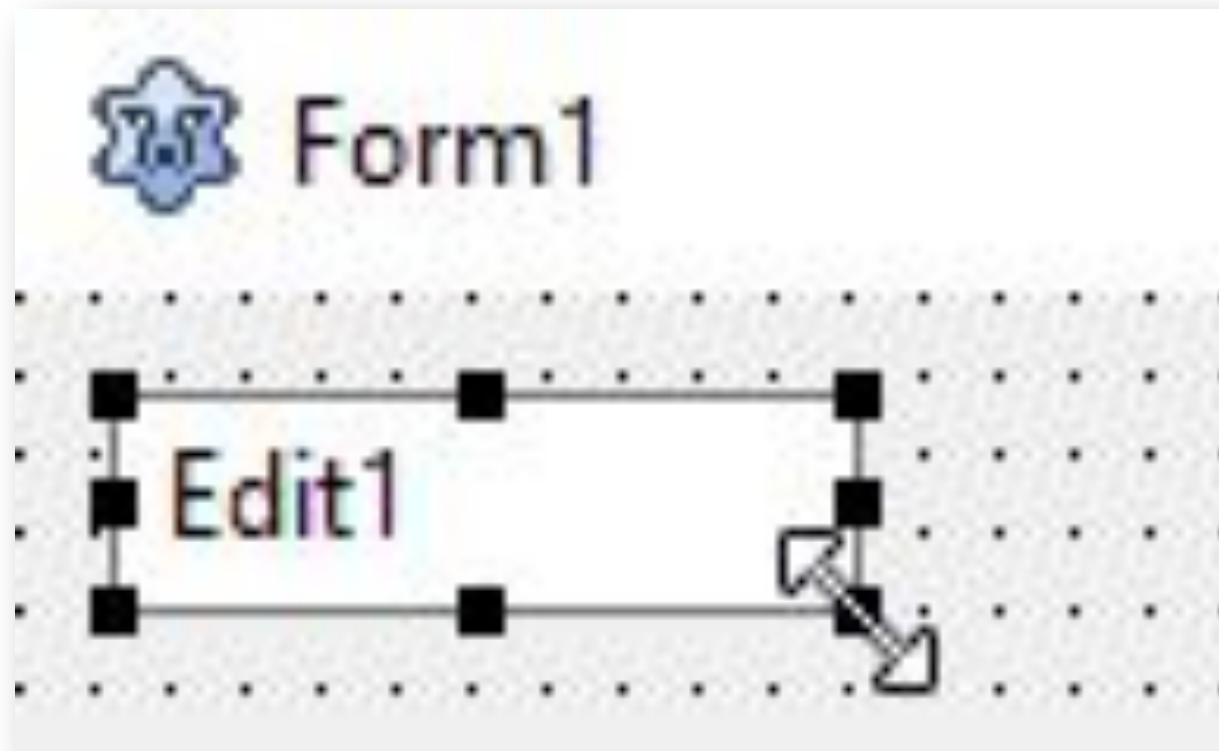
Виділити поле можна, вибравши його на формі або вибравши його ім'я в полі **Components** вікна **Інспектор об'єктів**. При вибраному полі список його властивостей та їх значень відображається на вкладці **Властивості** цього вікна. Значення властивостей поля можна змінювати. Для деяких властивостей їх значення потрібно вводити у відповідні поля на вкладці **Властивості**, для деяких - можна вибирати зі списку; можна змінювати перетягуванням поля по формі.

Інспектор об'єктів	
Components (фільтр)	
Form1: TForm1	
Edit1: TEdit	
Властивості Події Улюблені	
Action	
Align	alNone
Alignment	taLeftJustify
> Anchors	[akTop,akLeft]
AutoSelect	<input checked="" type="checkbox"/> (True)
AutoSize	<input checked="" type="checkbox"/> (True)
BidiMode	bdLeftToRight
> BorderSpacing	(TControlBorderS...
BorderStyle	bsSingle
CharCase	ecNormal
Color	<input type="checkbox"/> clDefault



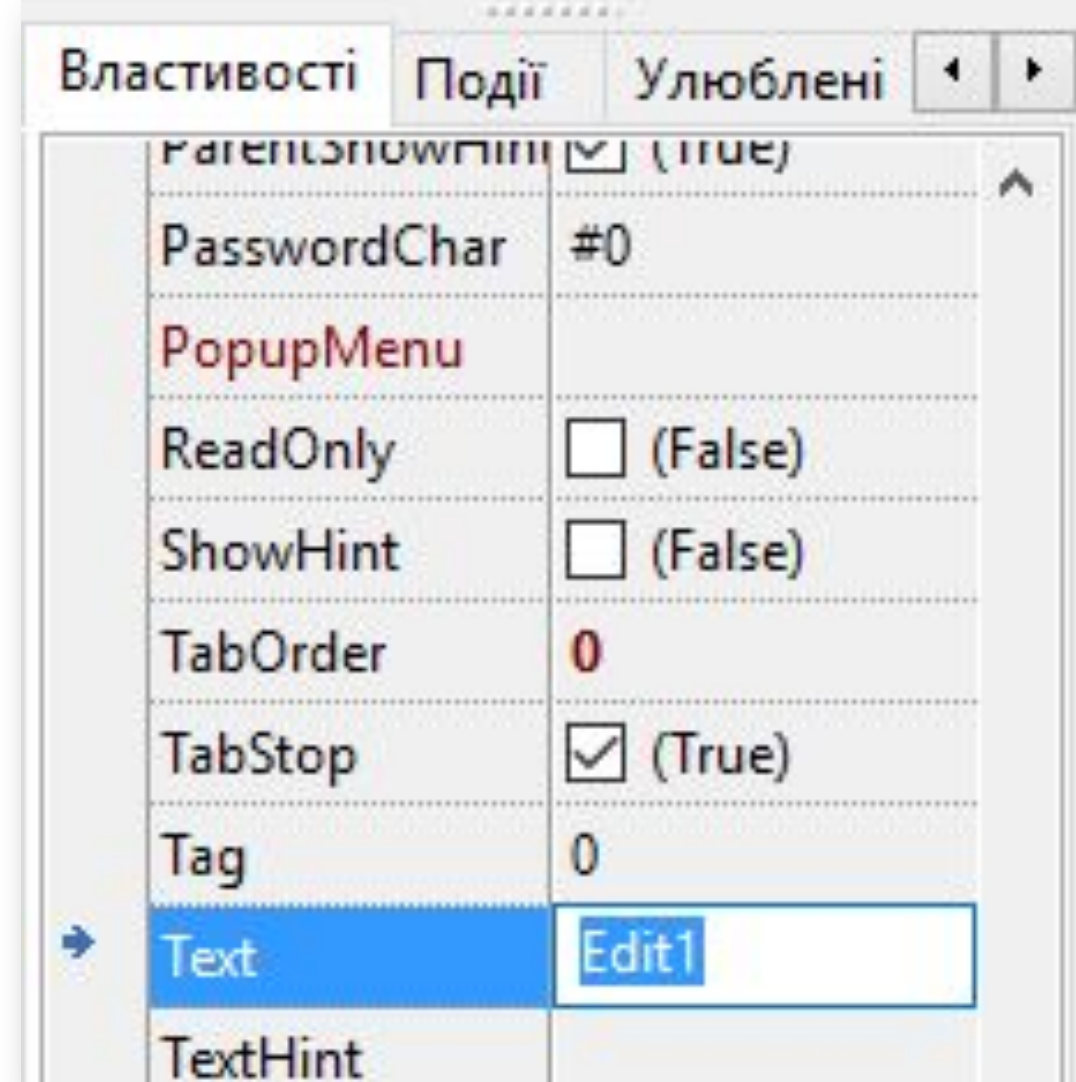
Властивості поля **Top**, **Left**, **Name**, **Color**, **Enabled**, **Visible**, **Font** аналогічні до відповідних властивостей напису.

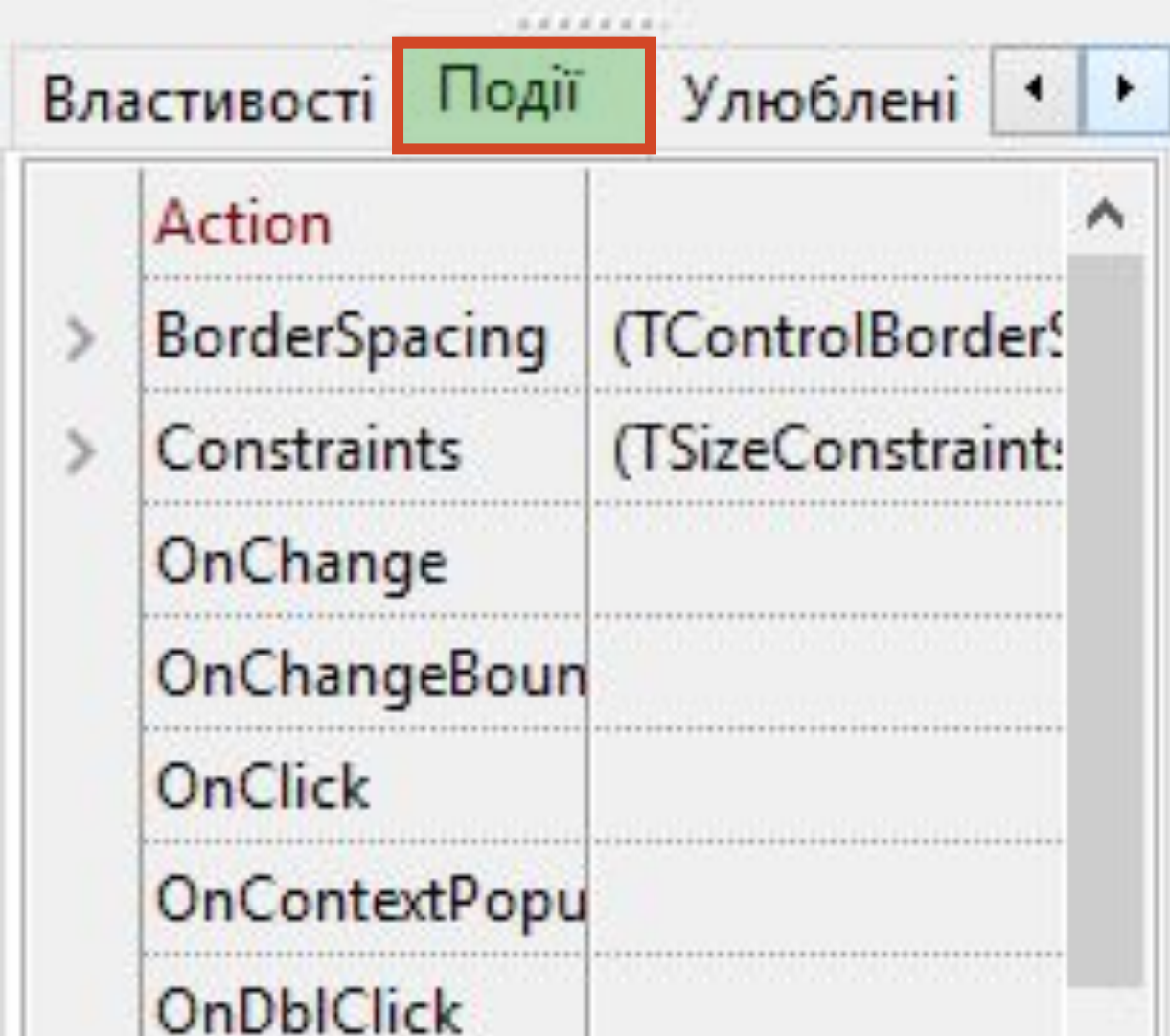
Як і для форми, і для кнопки, значення властивостей поля **Height** і **Width** можна змінити або на вкладці **Властивості**, або перетягуванням спеціальних маркерів на межах поля.





*Текст у полі є значенням його властивості **Text** (англ. *text* - текст). Його можна вводити і редагувати у відповідному полі вкладки **Властивості**. Часто перед початком виконання проекту значення цієї властивості доцільно зробити порожнім.*





Якщо виділити поле, то на вкладці **Події** вікна **Інспектор об'єктів** можна, як і для розглянутих раніше компонентів, вибрати подію, для якої система створить заготовку процедури - обробника цієї події.



Незважаючи на те що основним призначенням поля є введення даних, воно може використовуватися і для виведення даних. Для цього в ході виконання проекту значенню його властивості **Text** потрібно присвоїти певний текст. Наприклад,

```
Edit1.Text := 'Ми учні 8 класу';
```

Якщо ширина поля буде меншою від довжини тексту, то, на відміну від напису, ширина поля не збільшиться і частина тексту буде знаходитися за межами поля та буде невидима користувачеві.

Розгадайте ребус

Розділ 6
§ 6.1



,



”



Компонент



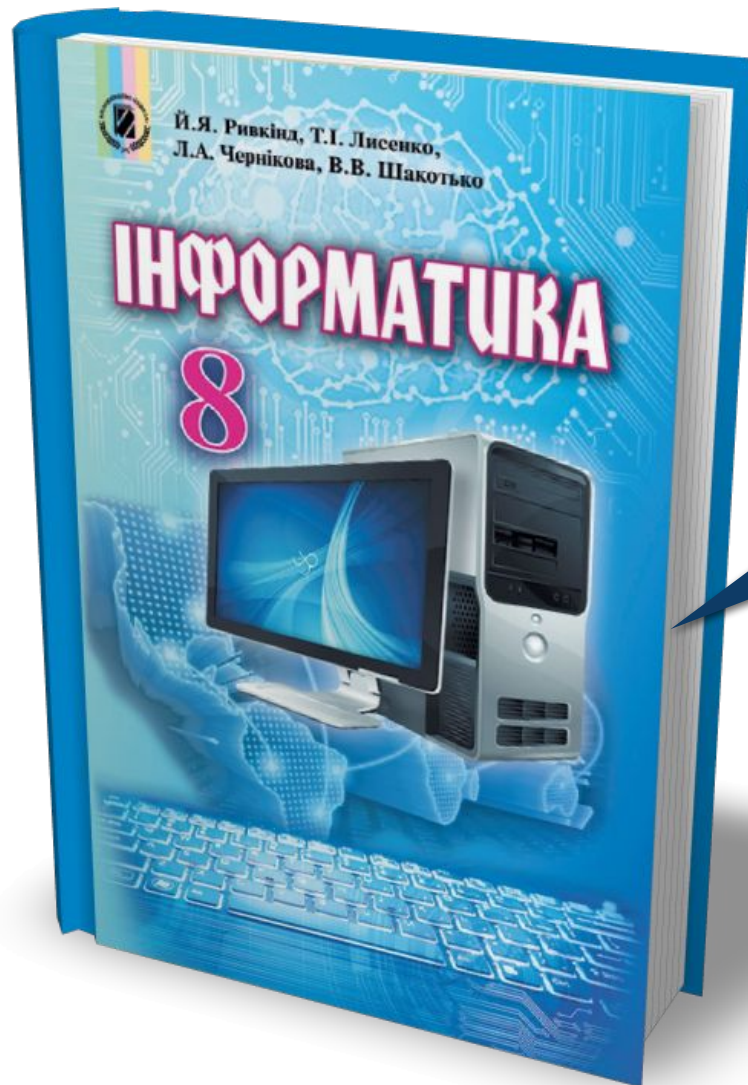


1. Для чого може використовуватися поле?
2. Як розмістити поле на формі?
3. Що визначають значення властивостей **Top**, **Left**, **Name**, **Color**, **Text**, **Enabled** і **Visible** для поля?
4. Що визначають значення комплексної властивості **Font** для поля?
5. Чим відрізняються властивості **Top** і **Left** для поля та для форми?
6. Як можна змінити текст у полі?

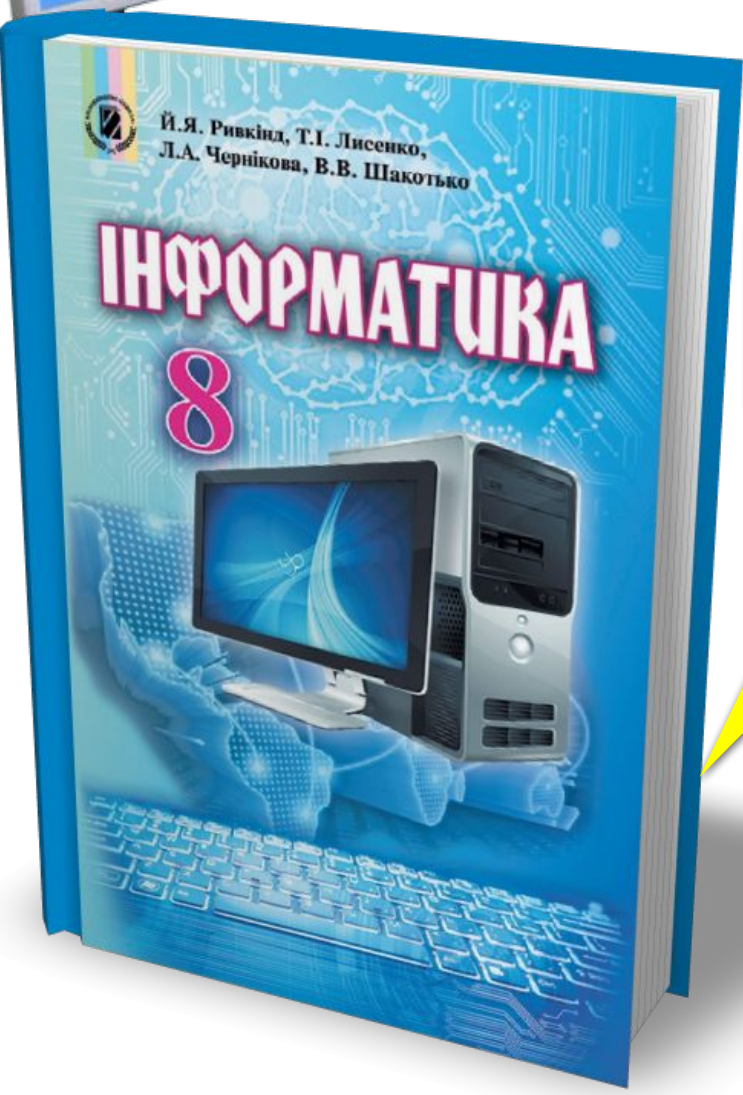


Розділ 6
§ 6.1

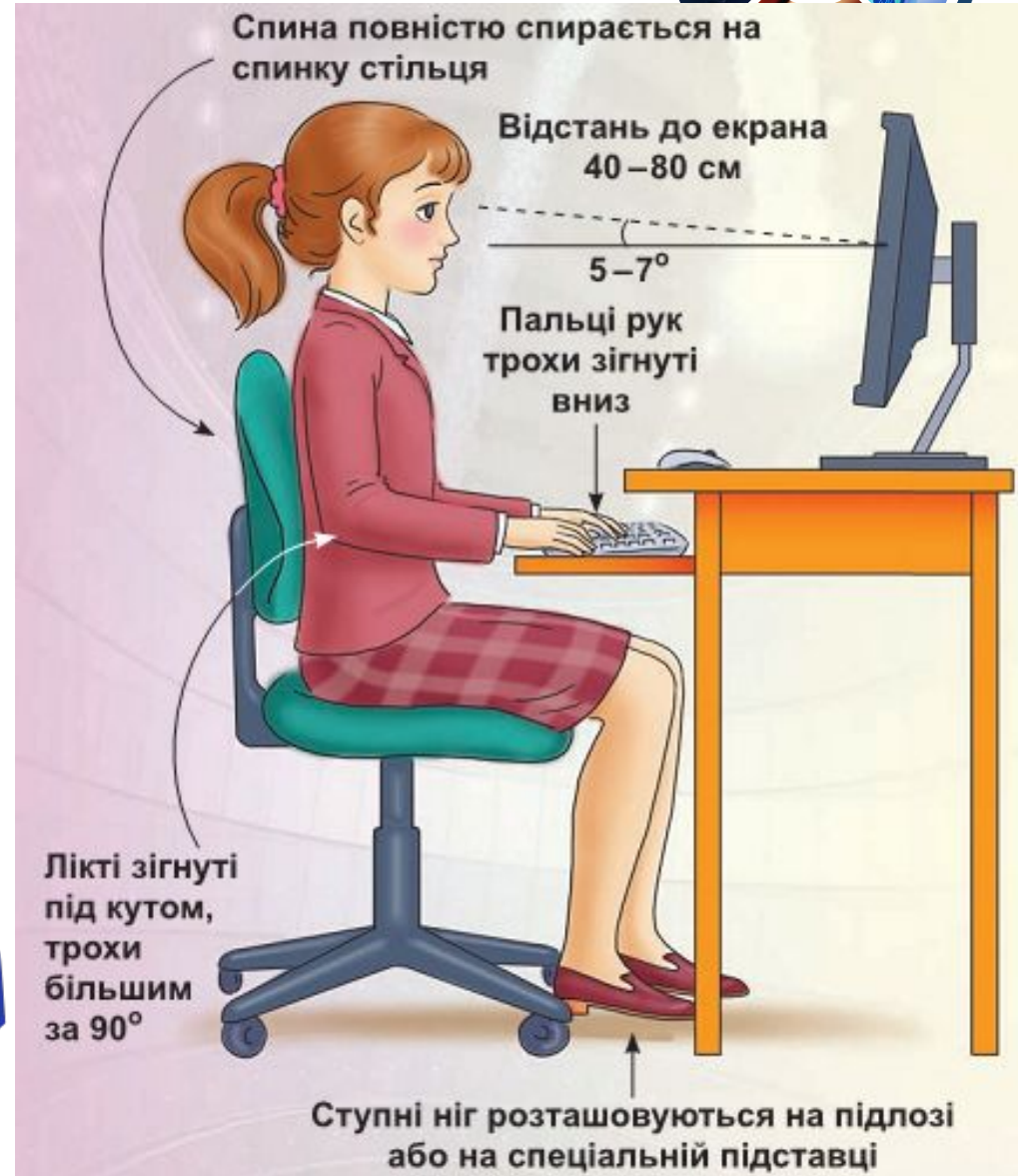
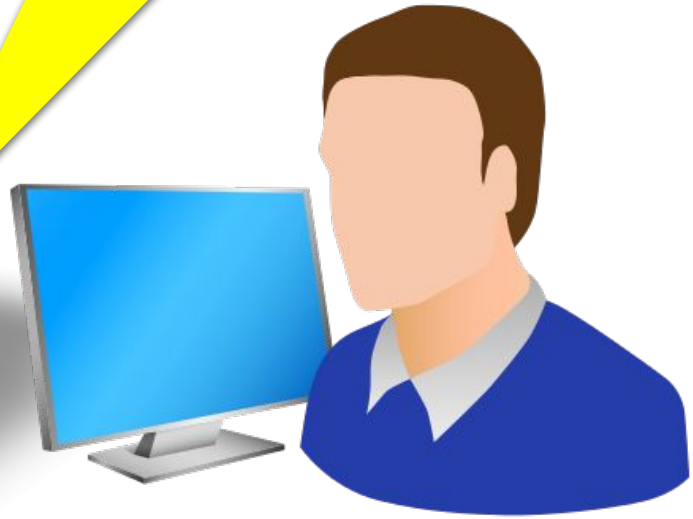
Домашнє завдання



*Проаналізувати
§ 6.1, ст. 181-183*



**Сторінка
187**



ІНФОРМАТИКА

Дякую за увагу!

8

За новою програмою



Урок 29