

FreeEsVclComponents & EsVclCore

Бесплатная библиотека VCL компонентов для Delphi/C++Builder



Оглавление

Структура	2
TEsCustomControl	3
TEsSwitch.....	5

Структура

FreeEsVclComponents – бесплатная библиотека компонентов для Delphi/C++Builder.

Состоит из нескольких пакетов:

- **EsVclCore** – основные классы/функции/типы
- **FreeEsVclComponents** – непосредственно компоненты
- **FreeEsVclComponentsDesign** – вспомогательный Design-time пакет

TEsCustomControl

```
TEsCustomControl = class(TWinControl)
private
    // anti flicker and transparent magic
    FCanvas: TCanvas;
    CacheBitmap: HBITMAP; // Cache for buffer BitMap
    CacheBackground: HBITMAP; // Cache for background BitMap
    FIsCachedBuffer: Boolean;
    FIsCachedBackground: Boolean;
    StoredCachedBuffer: Boolean;
    StoredCachedBackground: Boolean;
    FBufferedChildrens: Boolean;
    FParentBufferedChildrens: Boolean;
    FIsFullSizeBuffer: Boolean;
    // paint events
    FOnPaint: TPaintEvent;
    FOnPainting: TPaintEvent;
    // draw helper
    FIsDrawHelper: Boolean;
```

Описание

Базовый класс, содержит в себе «магию» подавления мерцания и прозрачности.
Это аналог TCustomControl, но с расширенными возможностями.

Свойства

property Canvas: TCanvas read FCanvas;

Аналогично TCustomControl

property BufferedChildrens: Boolean read FBufferedChildrens write
SetBufferedChildrens stored IsBufferedChildrensStored;

Буферизация внутренних компонентов, которые унаследованы от TGraphicControl.
Очень полезное свойство, позволяющее устранить мерцание у внутренних компонентов, таких
как TLabel, TImage, TShape...

property ParentBufferedChildrens: Boolean read FParentBufferedChildrens
write SetParentBufferedChildrens default True;

Значение BufferedChildrens будет копировать родительское.

property IsCachedBuffer: Boolean read FIsCachedBuffer write
SetIsCachedBuffer default False;

Позволяет указать, что BitMap для двойной буферизации не должен удаляться после
перерисовки, это ускоряет прорисовку, однако количество потребляемой памяти увеличивается.

property IsCachedBackground: Boolean read FIsCachedBackground write
SetIsCachedBackground default False;

Кэширование фона, увеличивает скорость прорисовки, однако количество потребляемой памяти
увеличивается.

См. procedure UpdateBackground

property IsDrawHelper: Boolean read FIsDrawHelper write SetIsDrawHelper
default False;

Прорисовка «хелпера» в design-time, по умолчанию это просто прорисовка границы контроля,
однако наследники могут рисовать дополнительные границы.

```
property IsOpaque: Boolean read GetIsOpaque write SetIsOpaque default
False;
```

Непрозрачность контрола, при установке в True контрол становится абсолютно непрозрачен.
Кроме того контрол перестаёт прорисовывать фон.
Необходимо использовать если вы полностью прорисовываете контрол.

```
property IsFullSizeBuffer: Boolean read FIsFullSizeBuffer write
FIsFullSizeBuffer default False;
```

Bitmap двойной буферизации всегда создаётся по размеру всего контрола, даже при частичной перерисовке.

События

```
property OnPainting: TPaintEvent
```

Событие вызывается перед прорисовкой компонента.

```
property OnPaint: TPaintEvent
```

Событие вызывается после прорисовки компонента.

Функции

```
procedure UpdateBackground(Repaint: Boolean); overload;
```

```
procedure UpdateBackground; overload;
```

Обновляет кэш с фоном, имеет смысл при IsCachedBackground = False

Расположение

ES.BaseControls.pas

TEsSwitch



Описание

Компонент-переключатель, имитирует одноименный XAML контрол Windows 10.
Имеет поддержку ActionList.

Свойства

```
property Alignment: TSwitchAlignment read FAlignment write SetAlignment  
default saRight;
```

Расположение переключателя.

```
property Style: TSwitchStyle read FStyle write SetStyle;
```

Стиль компонента, на данный момент позволяет настраивать цвета.

```
property Checked: Boolean read FChecked write SetChecked default False;
```

Состояние компонента включен\выключен.

```
property TextOn: string read FTextOn write SetTextOn stored  
IsStoredTextOn;
```

```
property TextOff: string read FTextOff write SetTextOff stored  
IsStoredTextOff;
```

Текст включённого\выключенного контрола.

```
property ShowCaption: Boolean read FShowCaption write SetShowCaption  
default False;
```

Включение\выключение отображения текста.

```
property Animated: Boolean read FAnimated write FAnimated default True;
```

Включение\выключение анимации.

```
property SwitchWidth: Integer read FSwitchWidth write SetSwitchWidth  
default DefaultWidth;
```

```
property SwitchHeight: Integer read FSwitchHeight write SetSwitchHeight  
default DefaultHeight;
```

Ширина\высота переключателя.

```
property SwitchLayout: TSwitchLayout read FSwitchLayout write  
SetSwitchLayout default slFixed;
```

Расположение и размер переключателя.

```
property AutoSize: Boolean read FAutoSize write SetAutoSize default True;
```

Автоматическое изменение размера.

Расположение

ES.Switch.pas