

## UNIDAD 1.

# Introducción a Delphi

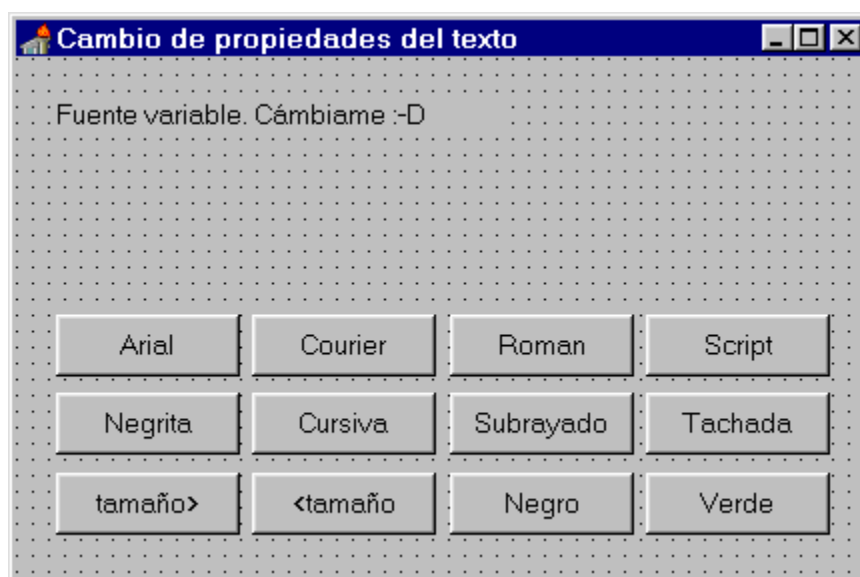
---

### 1.- Ejercicio con el control Label

Disponemos de una etiqueta a la que cambiaremos su estilo por medio de botones. Crearemos unos cuantos botones que, al pulsarlos, realizarán un cambio u otro sobre la etiqueta. Por ejemplo, al pulsar un botón podemos cambiar el color de la etiqueta, al pulsar otro podemos ponerla en negrita...

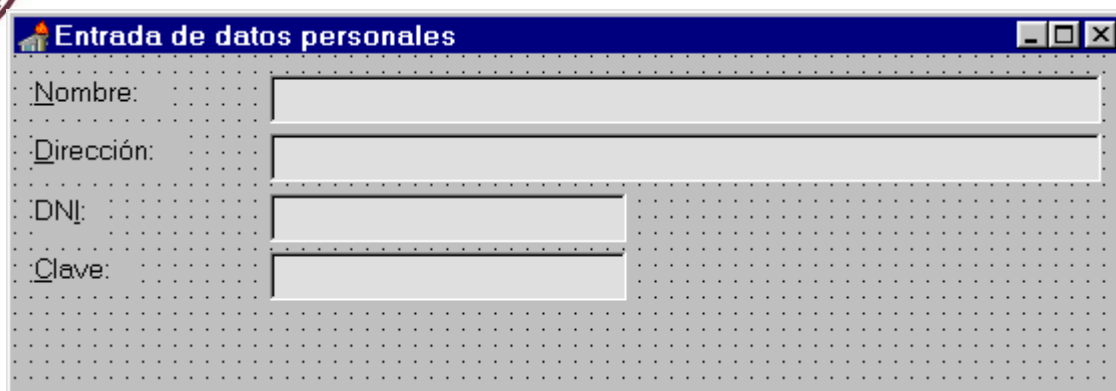
A la etiqueta la vamos a bautizar con Name=Etiqueta (en el Inspector de Objetos), y con Caption el que queráis. No es necesario cambiar el Name de los botones, pero sí su Caption.

La ventana de diseño del form debe ser parecida a esta:



### 2.- Ejercicio con el control Edit

En este ejemplo vamos a poner unos cuantos controles Edit en el form. La ventana de diseño debe ser parecida a esta:



The screenshot shows a Delphi form titled "Entrada de datos personales". It contains four labels and corresponding text input fields: "Nombre:", "Dirección:", "DNI:", and "Clave:". The "Clave:" field is masked with asterisks. The form has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons.

La finalidad será esta: cada etiqueta tiene, en el Caption, un &. Por ejemplo, la etiqueta Nombre tiene como Caption &Nombre. Así, si pulsamos ALT+N, accederemos a Nombre. Pero esto es sólo una etiqueta; estaría bien que al pulsar ALT+N se entrara al campo de edición que tiene al lado, para escribir directamente el nombre.

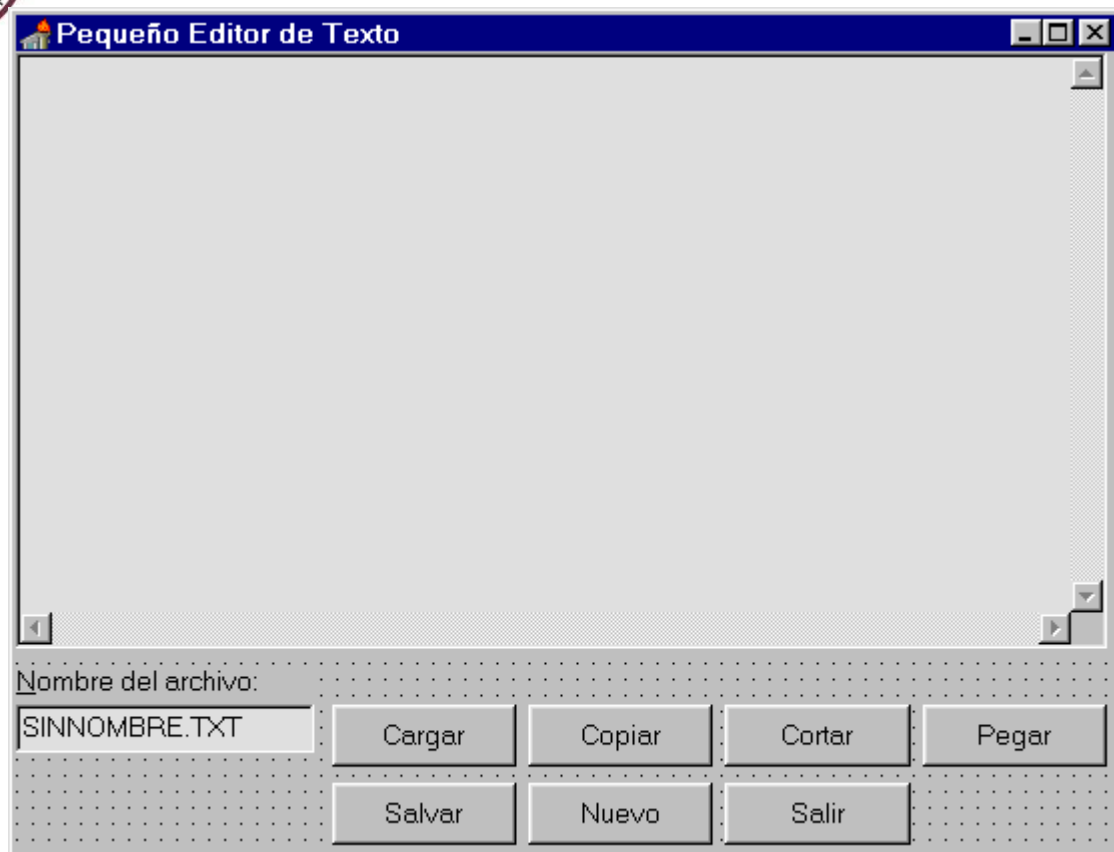
Esto lo conseguimos asociando la etiqueta con el control Edit mediante la propiedad `FocusControl` de la etiqueta. De la misma manera asociamos el resto de las etiquetas con los campos de edición que tienen al lado.

Por otro lado, practicaremos cambiando el tamaño máximo que pueden admitir los campos de edición, que podemos cambiar en tiempo de diseño con la propiedad `MaxLength`. El campo de edición del nombre y de la dirección deben tener un máximo de 30 caracteres, el del DNI un máximo de 8 y el de la clave un máximo de 10. Además, el campo de la clave debe mostrar asteriscos en lugar del texto que le entremos. Para ello debemos modificar la propiedad `PasswordChar`, poniendo un \* en lugar de #0.

Finalmente, vamos a hacer que lo que escribamos en el campo de edición del nombre sea el nuevo Caption del form, y que en el DNI sólo se introduzcan números. Para ello, tendremos que escribir algo de código en los eventos `KeyPress` de cada uno de los campos de edición.

### **3.- Ejercicio con el control Memo**

Este ejemplo nos va a permitir desarrollar un simple editor de texto con el que probar las propiedades y métodos aprendidos del control Memo. Comenzaremos diseñando el form, de forma parecida a este:



Al memo le pondremos como Name Memo, al campo de edición del nombre de archivo EDNombreAr, a los botones, BCargar, BSalvar, BCopiar, BNuevo, BCortar, BSalir, BPegar y a la etiqueta ETNombreAr, aunque esta es menos importante. Eso sí, el FocusControl de la etiqueta debe ser el campo de edición. Notar que la N de la etiqueta aparece subrayada.

Todos los botones tienen código definido en su evento OnClick, mientras que el resto de elementos no tiene ningún código para los eventos.

#### **4.- Ejercicio con el control Button**

El objetivo de este ejemplo es, simplemente, experimentar con las propiedades necesarias para tener un botón por defecto que se accione al pulsar la tecla 'Enter' y un botón de cancelar por defecto al pulsar la tecla 'Esc'.

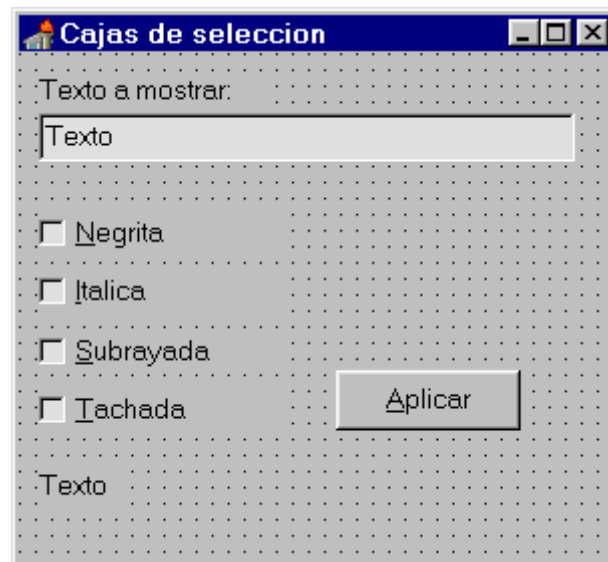
Para ello, comenzaremos creando un form con aspecto similar a este:



A continuación, ponemos nombres a los controles que acabamos de crear, modificando el contenido de la propiedad 'Name'. Yo he puesto como Name para el campo de edición 'QueBoton', para el botón de 'Aceptar', 'BAceptar', para el botón de 'Cancelar', 'BCancelar', y para el botón de 'Salir', 'BSalir'.

#### **5.- Ejercicio con el control CheckBox**

Con este ejemplo, reproduciremos la siguiente aplicación. En primer lugar, vamos a crearnos un form como este:



Para no liarnos, los Name que asignaremos a cada uno de los controles serán estos: al botón, 'BAplicar', al campo de edición, 'Edicion', a los CheckBoxes, 'CBNegrita', 'CBItalica', 'CBSubrayada' y 'CBTachada', respectivamente. A la etiqueta inferior, 'Etiqueta', y la etiqueta superior es indiferente, podeis dejar, si quereis, el 'Label1' que pone Delphi por defecto.

El programa hará esto: según se vayan pulsando los CheckBoxes, se irá aplicando/desaplicando el estilo a la etiqueta 'Etiqueta'. Además, el texto que se escriba en el campo de edición también debe reflejarse en la etiqueta. Por último, cuando pulsemos el botón 'Aplicar', deberán aplicarse los estilos seleccionados en ese momento al texto del campo de edición.

### 6.- Ejercicio con los controles GroupBox y RadioBox

Comenzaremos por diseñar el siguiente form:



La idea del programa va a ser muy parecida a la del ejemplo anterior. En primer lugar, tenemos un campo de edición y una etiqueta sobre él, esta etiqueta debe estar asociada al campo de edición (propiedad FocusControl) y, como vemos, al pulsar ALT + m se debe ejecutar la acción de recibir el foco el campo de edición. Para ello, el Caption que debemos escribir en la etiqueta será 'Texto a &mostrar:'.

El texto del campo de edición debe tener un máximo de 30 caracteres, y cada vez que cambie, esto debe verse reflejado en la etiqueta que hay debajo de los grupos de opciones (ya vimos cómo hacer esto). Esta etiqueta recibe el Name 'Texto'.

Cuando pulsemos el botón 'Aplicar', debe aplicarse todo el estilo que esté seleccionado en ese momento a la etiqueta 'Texto'.

Respecto a los grupos de opciones: las opciones del grupo de la izquierda son todas de tipo CheckBox, y han sido agrupadas en un GroupBox al que he puesto como Name 'Estilos'. Cada una de las CheckBox que tiene dentro recibe los Nama 'Negrita', 'Italica', 'Subrayada' y 'Tachada'.

El resto de grupos de opciones tiene opciones que son mutuamente excluyentes. Son, por tanto, RadioButton agrupados en RadioGroup. A los RadioGroup les he dado los Name 'Tipo', 'Tamanyo' y 'Color'. Para poner las opciones dentro de cada RadioGroup, en tiempo de diseño he accedido, en el inspector de objetos, a Items. Al pulsar sobre el botón con los puntos se abre el editor de líneas, y he puesto los nombres de las opciones.