

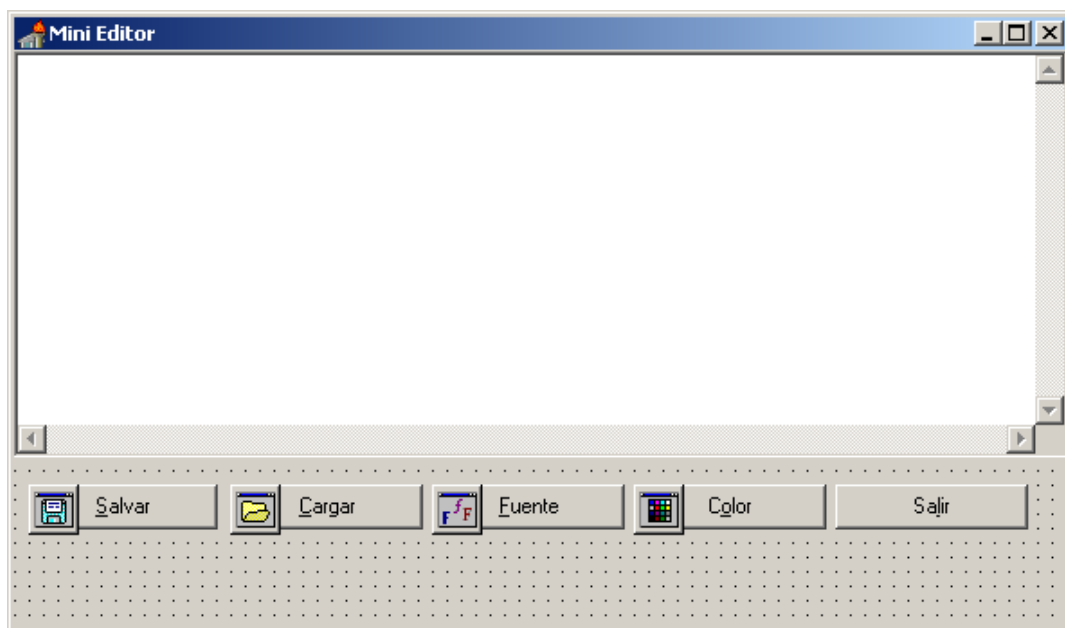
UNIDAD 2.

Avanzando con Delphi

1.- Ejercicio con un Memo y los 'Common Dialogs'

En este ejemplo vamos a continuar con el editor de texto que se empezó en el Ejercicio 3 , ampliándolo con la incorporación de algunos Common Dialogs que nos permitirán seleccionar fuente/color o archivo a cargar/grabar.

En primer lugar, diseñaremos un interfaz como el siguiente:



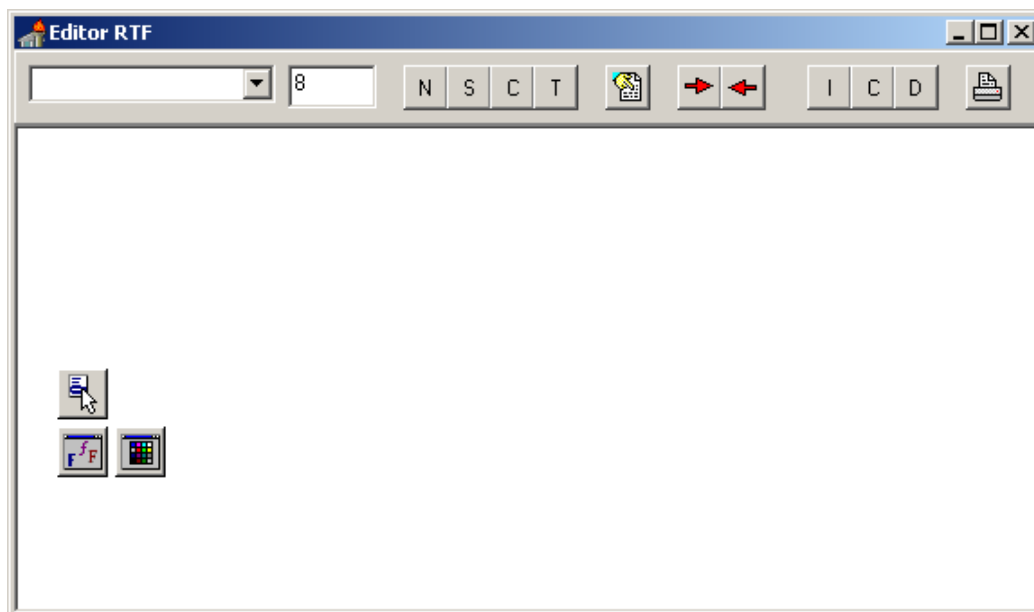
No nos hemos de preocupar por dónde dejaremos exactamente los componentes, en cuanto a diseño, pues vamos a aprovechar el ejemplo para posicionarlos en ejecución. Adicionalmente, programaremos el evento *Resize* del form para no permitir que el alto del área cliente sea menor que el doble del alto del botón 'Salvar' (todos los botones van a tener las mismas dimensiones), ajustando también la posición y el tamaño de los botones.

El componente memo recibe como Name el nombre Edicion, los botones, respectivamente, BSalvar, BCargar, BFuente, BColor y BSalir. Los cuadros de diálogo SON DSalvar, DCargar, DFuente y DColor.

2.- Ejercicio con un RichEdit y los 'Common Dialogs'

Otro editor de texto, pero este usa el control TRichEdit (del que aprovecharemos peculiaridades). Pondremos cuadros de diálogo, controles SpeedButton para los botones, un ComboBox en el que mostraremos los tipos de letra disponibles, un menú desplegable, y algunas cosas más.

Como siempre, empezaremos diseñando el form, que tendrá un aspecto similar a este:



Hay que comentar varios puntos: todos los botones están dentro de un panel, cuya propiedad Align toma el valor alTop. Por otro lado, el TRichEdit tiene en esta propiedad el valor alClient, que resulta ser el resto de la ventana. El ComboBox que contendrá la lista de fuentes recibe el nombre CBFuentes, el campo de edición para especificar el tamaño de la fuente, EdTamanyo, los cuadros de diálogo, DFuente y DColor, el menú desplegable, PopMenu, y los SpeedButton, de izquierda a derecha, BNegrita, BSubrayado, BCursiva y BTachada, BBolo, BTabDer y BTablq, Blzquierda, BCentrado y BDerecha, BImprimir.

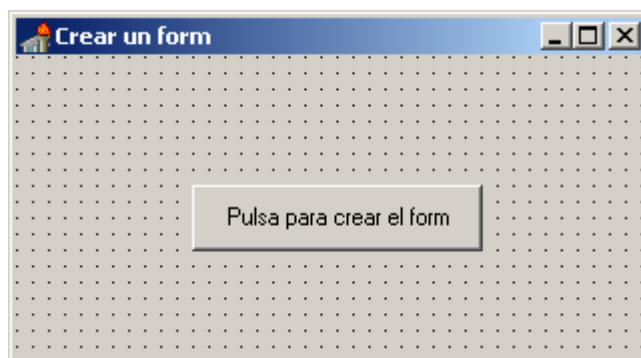
Los SpeedButton tienen, además, valores distintos en la propiedad GroupIndex. Aquellos SpeedButton que estén agrupados porque impliquen acciones excluyentes deben tener el mismo valor en esta propiedad, ya que al pulsarse uno de ellos deben quedar los demás sin pulsar. Así pues, como el estilo de letra no es excluyente, los SpeedButton dispuestos para tal fin tienen los valores 1, 2, 3 y 4, respectivamente. El siguiente SpeedButton tiene el 5, ya que su pulsación no influye en los demás. Los BTabDer y BTablq sí que tienen ambos el mismo valor, concretamente el 0. Lo mismo sucede con Blzquierda, BCentrado y BDerecha, teniendo los tres el valor 6. Por último, el botón de imprimir tiene el 7.



Para colocar las imágenes sobre los botones se debe acudir a la propiedad Glyph, que es de tipo TBitmap, y cargar, con ayuda del selector de imágenes, aquella que queremos poner sobre el botón.

3.- Ejercicio creando un form en ejecución

El objetivo de este ejemplo va a ser crear un form en tiempo de ejecución junto con sus componentes. En el form principal, que tendrá este aspecto:



pondremos un botón como el que se ve en el centro de la pantalla, al que le pondremos como Name el nombre BCrear.

El resultado será que tendremos un nuevo form con tres etiquetas, tres edits y un botón. Hay que hacer notar que a todos los componentes que creamos les asignamos como Parent el form que acabamos de crear, así como que empezamos a asignar propiedades *después* y no antes de crear los distintos objetos.