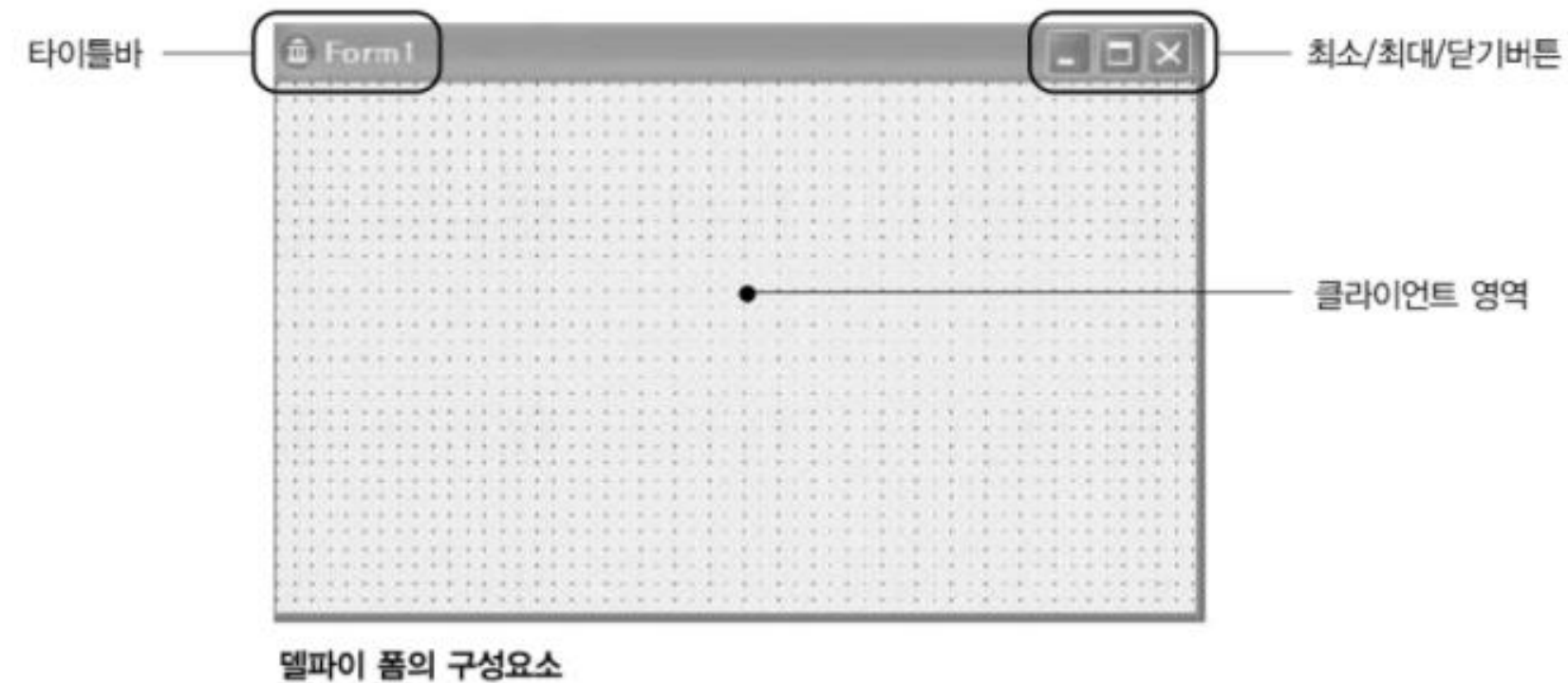
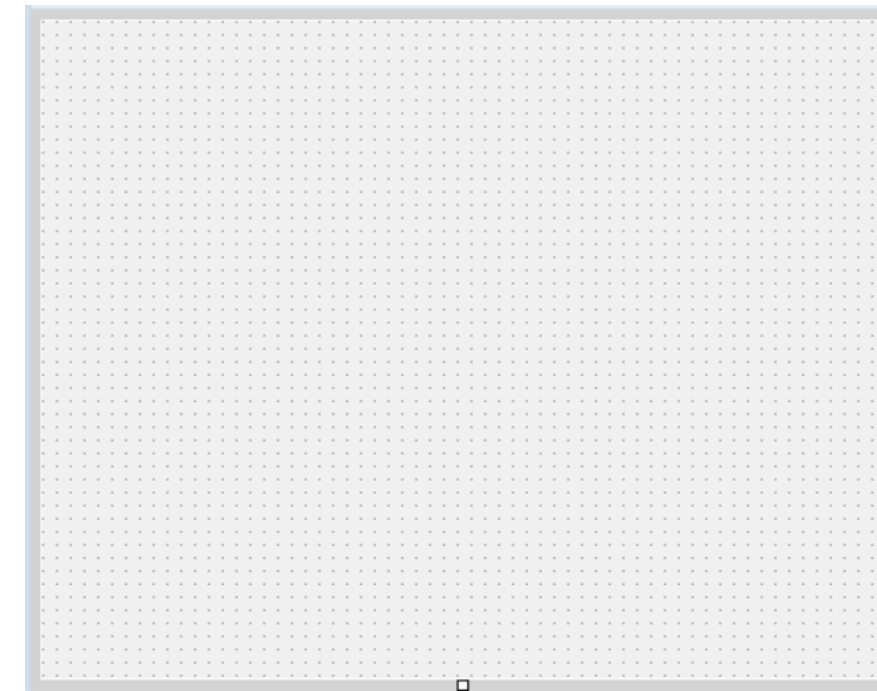


[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

TForm



Vcl 용 Form(*.DFM)



FMX 용 Form(*.FMX)

[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

```
unit Unit1;  
interface  
uses  
    Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,  
    Dialogs;  
type  
    ❶ TForm1 = class(TForm)  
    private  
        { Private declarations }  
    public  
        { Public declarations }  
    end;  
  
    var  
        ❷ Form1: TForm1;  
  
implementation  
{ $R *.dfm}  
  
end.
```

[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

폼의 생성 방법

- Auto Create 폼

위의 소스에서 TForm1 클래스 타입의 실질적인 폼 개체를 만들어 Form1 변수에 할당하는 것입니다. 이 메소드 안에서 생성자 루틴인 Create를 호출합니다. 새로운 폼을 프로젝트에 추가할 때 특별한 옵션을 지정하지 않는 한 이런 방법으로 생성됩니다. 또 폼이 프로젝트에 추가된 순서대로 CreateForm 메소드가 프로젝트에 추가되며 그 순으로 폼 개체가 만들어집니다. 폼이 생성된다는 것은 폼의 모든 내용들이 메모리에 할당된다는 것을 의미합니다. 이것을 메모리에 로드(load)된다고 말합니다. 폼을 많이 사용하면 그 만큼 메모리의 사용이 많아집니다. 이 것은 시스템 자원을 효율적으로 사용하지 못하는 것입니다.

- Available 폼

메모리를 효율적으로 사용하기 위해서 메인 폼과 몇 개의(자주 사용하는 화면)폼을 제외한 대부분의 폼은 사용자가 필요한 시점에서 동적으로 메모리에 로드하고 사용이 끝나면 메모리를 해제하는 방법을 택하는데. 이런 폼을 Available 폼 이라고 합니다.

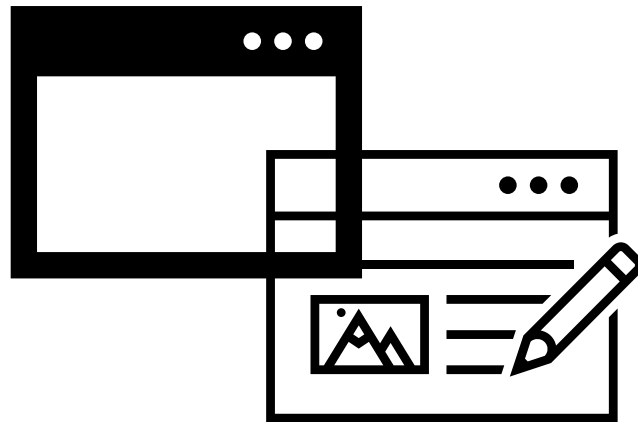
[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

화면 띄우는 메소드

- Show



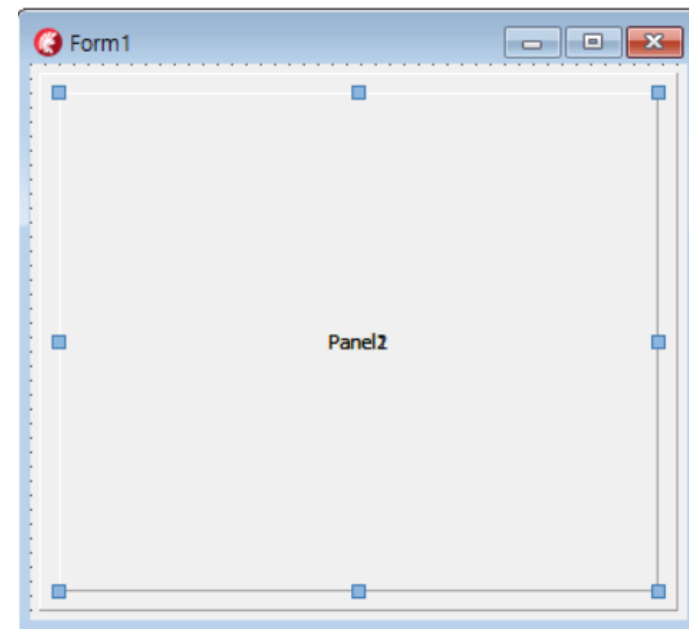
- ShowModal(함수로 ModalResult 라는 속성을 갖는 버튼 TButton, TBitButton을 사용하여 결과값을 체크한다)



[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

[따라하기]

1. File > New > VCL Forms Application..을 선택하여 프로젝트를 생성한다.
2. 폼 위에 TPanel 컴포넌트를 내려 놓고 Align 속성을 alClient, AlignWithMargin 을 true, Margins,Padding을 각각 5로 지정한다.
3. 그 위에 TPanel 컴포넌트를 내려 놓고 Align 속성을 alClient, AlignWithMargin 을 true margin을 5로 지정한다.



[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

[따라하기]

4. Button 컴포넌트를 내려놓고 Name 속성을 'Mybutton', caption 속성에 'Close' 라고 주고
OnClick 이벤트 핸들러를 작성해 본다.

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    MyButton.Caption := '닫기';  
end;
```

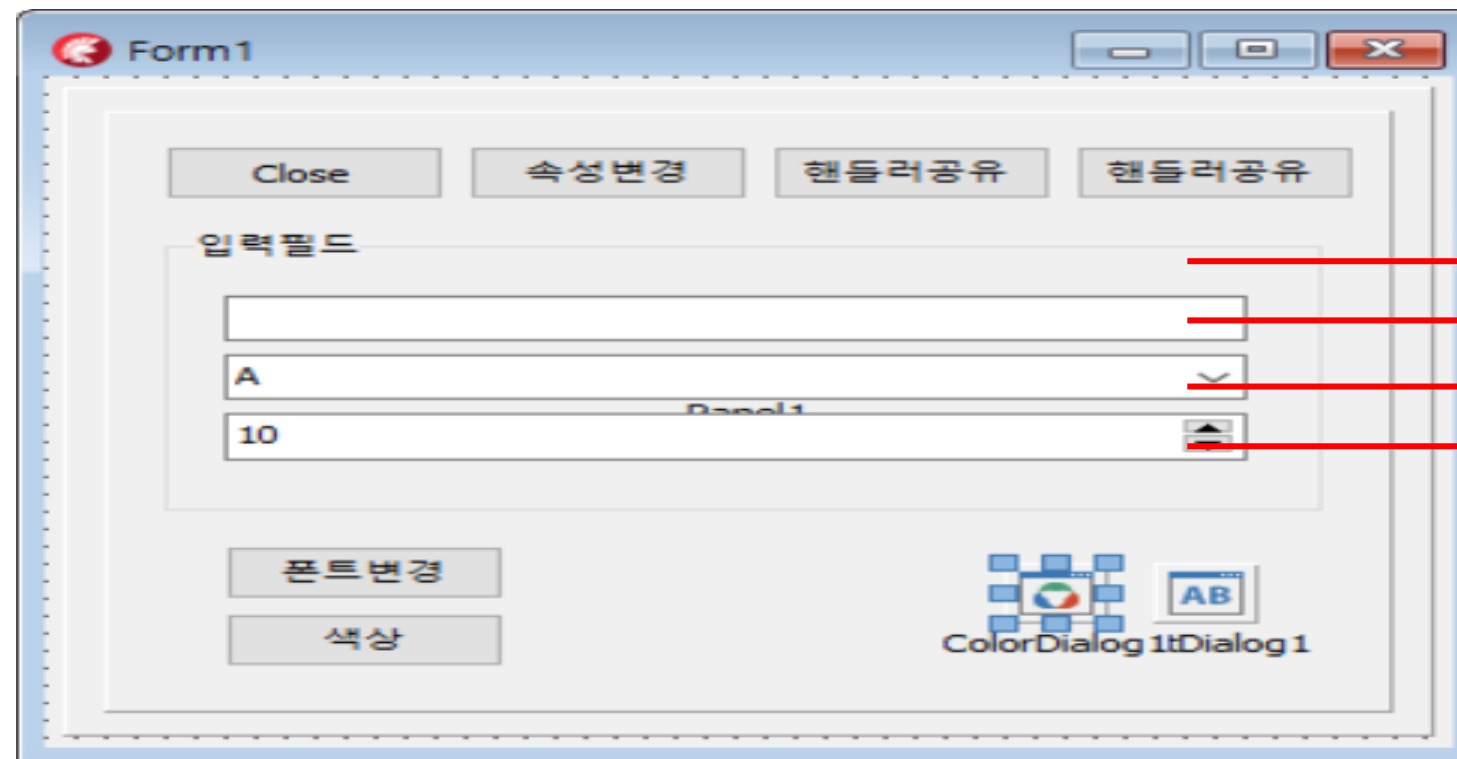
5. Button 컴포넌트를 내려놓고 caption 속성에 '속성변경' 라고 주고 OnClick 이벤트
핸들러를 작성해 본다

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    MyButton.Caption := '닫기';  
end;
```

[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

[따라하기]

6. 아래 화면과 같이 다양한 컴포넌트를 내려 놓는다.



TGroupBox

TEdit

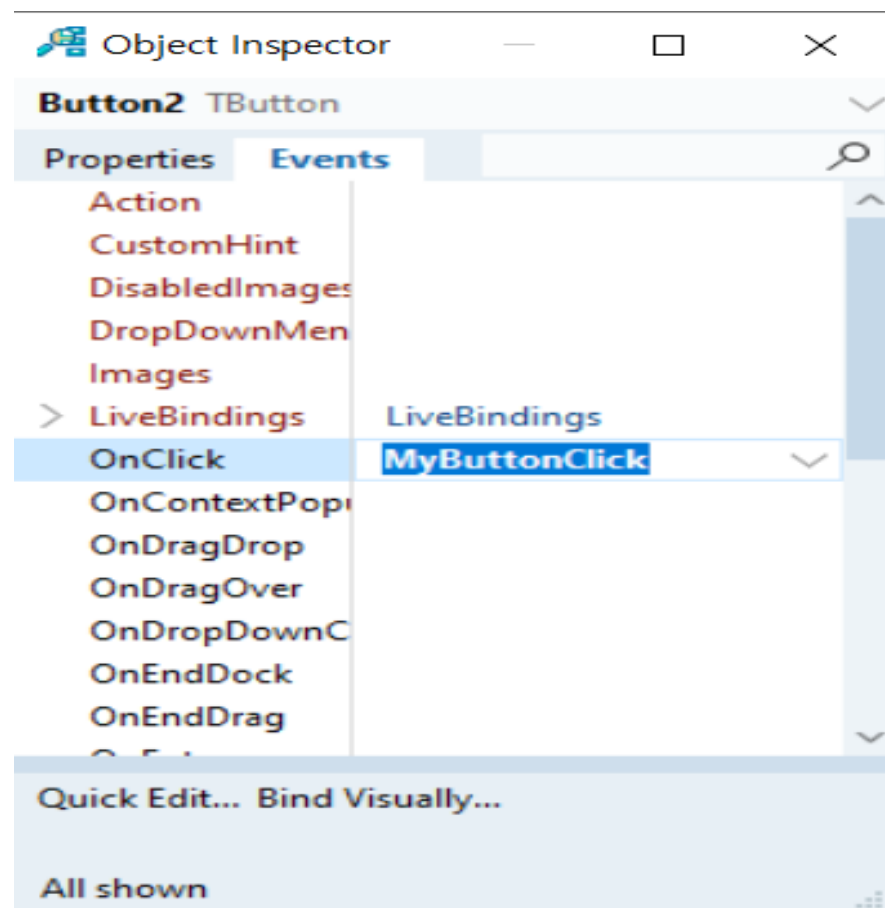
TComboBox

TSpinEdit

[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

[따라하기]

7. 핸들러 공유 버튼의 OnClick 속성에 다음과 같이 연결한다.



[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

[따라하기]

7. 핸들러 호출 버튼에서는 다음과 같이 구현한다.

```
procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);  
begin  
    ShowMessage('my process');  
    Button1Click(Button1);  
end;
```

[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

[따라하기]

8. 색상변경 버튼의 OnClick 이벤트 핸들러를 작성해 본다.

```
procedure TForm1.Button5Click(Sender: TObject);  
begin  
    if ColorDialog1.Execute then  
        Color := ColorDialog1.Color;  
end;
```

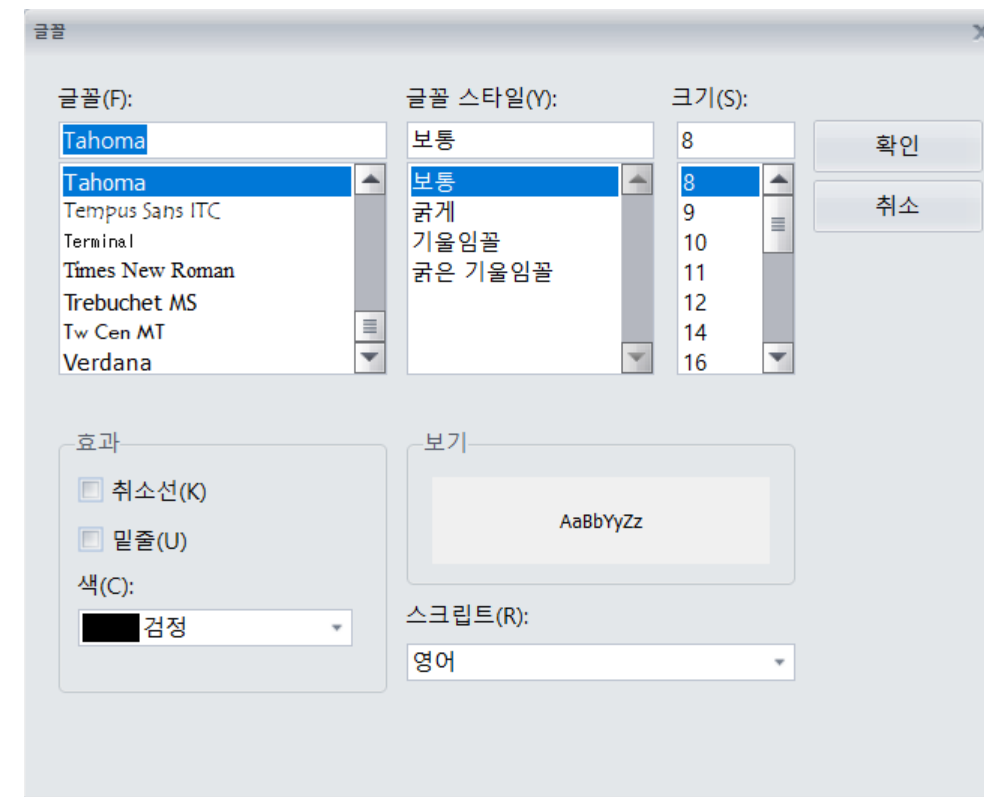
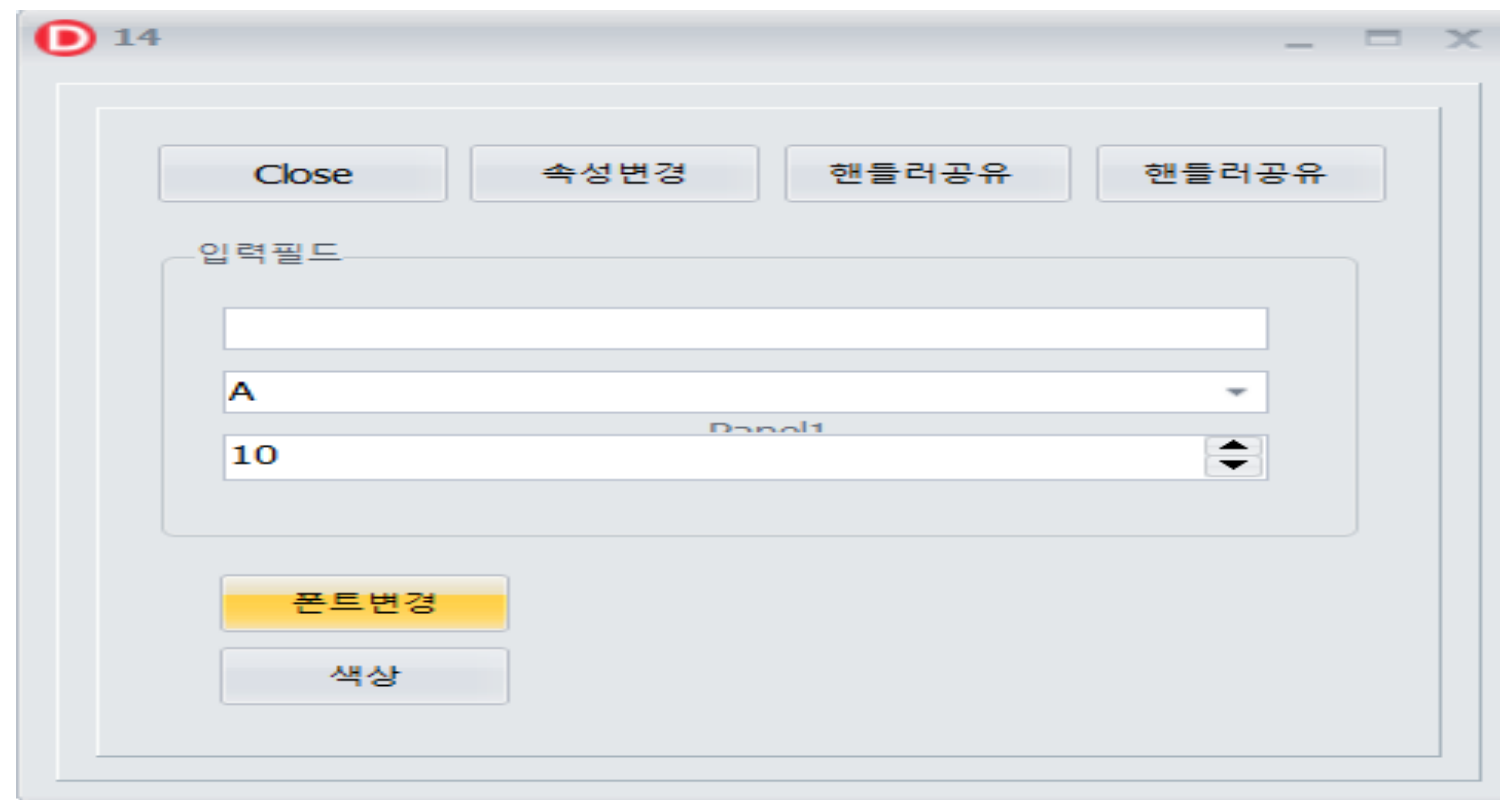
9. 폰트변경 버튼의 OnClick 이벤트 핸들러를 작성해 본다

```
procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);  
var  
    Fd:TFontDialog;  
begin  
    Fd := TFontDialog.Create(self);  
    Caption := IntToStr(ComponentCount);  
    if Fd.Execute then  
        Font := Fd.Font;  
    Fd.Free;  
end;
```

[IDE 트랙 - 기초] 화면 만들 때 가장 많이 사용되는 UI 컴포넌트

[따라하기]

10. 프로그램을 실행하여 폰트, 색상등을 변경하여 본다.



추가로 폼 스타일 지정과 각 컴포넌트마다 지정하는 방법등은 수업중에 추가로 진행합니다.