zCViewNote : zCView

typedef bool( \_\_cdecl\* zTViewNoteEventKeyHandle )( class zCViewNote\* note, int& keyCode );

Описывает событие, происходящее в момент нажатие кнопки в текстовом поле.

* note – объект, для которого было вызвано событие
* keyCode – код кнопки, которая была нажата

Защищенные члены:

Свойства:

zSTRING RealText;

Текст, который отображается на экране.

zSTRING OldText;

Текст, который отображался на экране до начала редактирования текста.

int Caret;

Индекс каретки в тексте.

int Selection;

Длина выделения текста относительно каретки.

POINT CaretPosition;

Позиция каретки на экране в виртуальных координатах.

bool UpdateCaretX;

Определяет, требуется ли обновить каретку по оси X. Обычно это не требуется, если пользователь перемещается по тексту стрелками вниз и вверх.

int AutoSize;

Автоматически подобранная высота для отображения объекта в строку.

Публичные члены:

Свойства:

static uint DefaultCodePage;

Кодовая страница по умолчанию для работы с буфером обмена. По умолчанию текст копируется из ANSI в Unicode и вставляется из Unicode в ANSI, принимая исходную строку в заданной кодовой странице. По умолчанию ее значение равно ANSI\_CODEPAGE\_CYRILLIC.

zSTRING Text;

Вводимый в поле текст.

bool Editable;

Определяет возможность вручную изменять данные поля.

bool Multiline;

Определяет, может ли объект содержать несколько строк.

bool AutoHeight;

Автоматически выставляет высоту однострочного поля в соответствии с размером шрифта.

zTViewNoteEventKeyHandle EventKeyHandle;

Событие, вызываемое при нажатии кнопки, когда объект активен.

Когда происходит нажатие кнопки, внутри объекта вызывается собственный обработчик клавиш. Если событие не Null, то сперва он вызовет указанную Вами функцию, и только потом выполнит свою процедуру. Однако, если возвращаемое значение Вашей функции True, то внутренний обработчик будет прерван.

uint CursorVisualIndex;

Индекс текстуры курсора, отображаемой при наведении на данный объект.

Системные методы:

uint FindCaretPositionInLine( int x, int y, zCViewText\* viewtext );

Возвращает индекс символа в тексте, ближайшего к указанной на экране координате.

* x – виртуальная координата X
* y – виртуальная координата Y
* viewText – конкретная текстовая строка объекта

void PrintChars( int x, int y, const zSTRING& s );

Выводит текст объекта на экран.

* x – смещение текста слева в пикселях
* y – смещение текста сверху в пикселях
* s – выводимая текстовая строка

void PrintCaret( int x, int y, const zSTRING& s );

Отображает положение каретки, если она находится в пределах указанной текстовой строки.

* x – смещение текста слева в пикселях
* y – смещение текста сверху в пикселях
* s – выводимая текстовая строка

void DrawSelection( int x, int y, const zSTRING& s );

Отображает выделение текста, если оно находится в пределах указанной строки.

* x – смещение текста слева в пикселях
* y – смещение текста сверху в пикселях
* s – выводимая текстовая строка

uint GetCaretLine();

Возвращает индекс строки, в которой находится каретка.

void UpdateAutoHeight();

Обновляет высоту объекта, если указана автоматическая подгонка.

Методы работы с текстом:

void CopyText();

Копирует текст в пределах выделения.

void PasteText();

Вставляет текст в позицию каретки, затирая выделенный диапазон.

void CutText();

Копирует и удаляет выделенный диапазон.

void DeleteSelection();

Удаляет выделенный диапазон.

void SelectAll();

Выделяет весь текст целиком.

void SetPrevCaretPosition();

Перемещает каретку на 1 символ вправо.

void SetNextCaretPosition();

Перемещает каретку на 1 символ влево.

Обычные методы:

void EditBegin();

Устанавливает фокус на текущий объект и разрешает взаимодействие с ним.

void EditEnd();

Завершает взаимодействие с объектом и отключает фокус.

void EditCancel();

Завершает взаимодействие и возвращает текст, введенный в объект до вызова EditBegin.

bool SetCaretPosition( int x, int y, bool expandSelection = false, bool updateCaretX = true );

Устанавливает наилучшее положение каретки в указанные координаты.

* x – координата каретки по X
* y – координата каретки по Y
* expandSelection – должен ли быть изменен диапазон выделения. Если false, то выделение сбрасывается
* updateCaretX – отвечает за параметр, который вынуждает программу обновить фиксированное положение каретки по X. Например этот параметр false, когда пользователь перемещает каретку стрелками вверх/вниз, тогда независимо от длины строк каретка всегда будет стремиться выровнять свое горизонтальное положение по конкретной координате.

POINT GetSelectionRange();

Возвращает диапазон выделения, где point.x – начальное положение выделения, а point.y – длина.

zSTRING GetSelectionText();

Возвращает текст в выделенном диапазоне.

virtual int HandleEvent( int );

Внутренний обработчик клавиш. Инициирует вызов EventKeyHandle, подробнее см описание этого события.