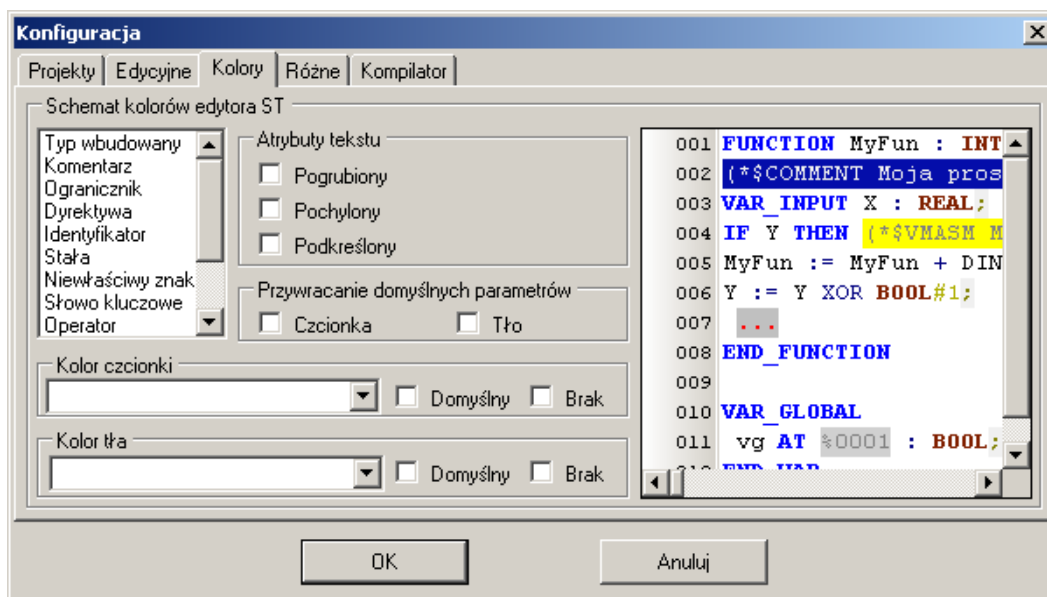


## Konfiguracja podświetleń kodu w edytorach kolorowanych

Od wersji 1.0.1.1 dostępny jest nowe okno konfiguracji kolorów, widoczne poniżej. Zapewnia ono podstawową manipulację kolorami wygodną dla użytkownika. W lewym górnym rogu okna



znajduje się lista leksemów rozróżnianych przez kompilator. W prawej części okna dysponujemy podglądem aktualnych ustawień. Aby zmienić sposób wyświetlania jednego z typów leksemów należy zaznaczyć go w liście poprzez kliknięcie. Polami wyboru znajdującymi się w grupach 'Kolor czcionki' i 'Kolor tła' możemy wybrać jeden ze standardowych kolorów, lub wybrać własny – w przypadku wybrania opcji 'Inny...'. Można użyć też standardowych obiektów GDI podczas rysowania odpowiednich dla czcionki i tła poprzez opcje: 'Domyślny' i 'Brak'. Zaznaczenie jednej tych dwóch opcji zastępuje wybór koloru. Atrybuty tekstu można ustawić poprzez zaznaczenie opcji: 'Pogrubiony', 'Pochylony', czy 'Podkreślony'. Aby przywrócić domyślne ustawienia wszystkich typów leksemów, należy zaznaczyć pole 'Czcionka' i 'Tło' w obszarze 'Przywracanie domyślnych parametrów'. Zaznaczenie tylko jednej z nich spowoduje przywrócenie tylko wybranych cech dla wszystkich typów leksemów.

Poniższe informacje są zdeprecjonowane dla użytkowników i służą tylko jako informacje dla programistów nowej zakładki.

## Konfiguracja podświetleń kodu w edytorach kolorowanych

Edytory: Pojedynczy kolorowany oraz podwójny kolorowany, a także edytory w oknach właściwości obiektów zapewniają podświetlanie składni języka ST. Używane barwy mogą ulec zmianie wedle upodobań użytkownika, aczkolwiek początkujący użytkownicy mogą napotkać problemy w przypadku zmiany konfiguracji kolorów, wynikające z powierzchownej złożoności operacji.

Pierwszym krokiem jest znalezienie fragmentu łańcucha konfiguracyjnego odpowiadającego za dany fragment kodu. Łańcuch konfiguracyjny składa się z rekordów i pól oddzielonych kreską pionową '|' (rekordy) i przecinkami ',' (pola). Rekord składa się z 5-ciu pól np: \$00002080, clNone, 1, 0, 0. Pola o indeksach 0 i 1 są typu kolor i oznaczają kolor tekstu (pole 0 w przykładzie o wartości \$00002080) i kolor tła tego tekstu (pole 1 o wartości clNone). Pola o indeksach 2 ÷ 4 są typu logicznego (BOOL – wyrażonego za pomocą liczb 0 i 1) i oznaczają pogrubienie czcionki (pole 2), kursywę (pole 3) oraz podkreślenie (pole 4) stosowane do wyróżnienia syntaktyki danego tekstu. Kolory są zapisane w postaci liczbowo/tekstowej. Postać tekstowa rozpoczyna się od liter 'cl' (skrót od color) a następnie anglojęzyczna nazwa koloru. Poniżej prezentowana jest lista wszystkich dostępnych kolorów w postaci tekstowej i ich reprezentacja w postaci liczbowej.

Nazwa tekstowa	Wartość liczbową	Nazwa tekstowa	Wartość liczbową
clBlack	\$000000	clLime	\$00FF00
clMaroon	\$000080	clYellow	\$00FFFF
clGreen	\$008000	clBlue	\$FF0000
clOlive	\$008080	clFuchsia	\$FF00FF
clNavy	\$800000	clAqua	\$FFFF00
clPurple	\$800080	clLtGray	\$C0C0C0
clTeal	\$808000	clDkGray	\$808080
clGray	\$808080	clWhite	\$FFFFFF
clSilver	\$C0C0C0	clNone	\$1FFFFFFF
clRed	\$0000FF	clDefault	\$20000000

W szczególności kolory: clNone oznacza brak koloru (przezroczysty); clDefault oznacza domyślny kolor rysowania (w standardowej konfiguracji czarny).

Kolory w notacji liczbowej po znaku \$ zapisywane są w postaci szesnastkowej. Poszczególne bajty w zapisie \$PPBBGGRR oznaczają: PP – numer palety (gdy brak to równoważne z 00); palety 00, 01, 02 oznaczają przestrzenie barw RGB i wtedy bajty RR oznaczają nasycenie składowej czerwonej, GG nasycenie składowej zielonej, BB nasycenie składowej niebieskiej. Gdy numer palety jest inny niż 00, 01 i 02 to liczba złożona z bajtów BBGGRR oznacza numer koloru na tej palecie. Korzystanie z palety innej niż RGB jest niezalecane (może z wyjątkiem palety kolorów systemowych definiowanych w panelu sterowania, których stałe tekstowe prezentuje poniższa tabela) gdyż efekt końcowy jest silnie zależny od systemu. W przypadku użycia palety 00 system Windows wyświetli najbardziej podobny kolor z palety systemowej. Użycie palety 01 wymusza użycie najbardziej dopasowanego koloru z obecnie realizowanej palety. Paleta 02 wymusza użycie najbardziej dopasowanego koloru z logicznej palety bieżącego kontekstu urządzenia.

Nazwa koloru	Nazwa koloru	Nazwa koloru	Nazwa koloru
clScrollBar	clHighlightText	clCaptionText	clInfoText*
clBackground	clBtnFace	clActiveBorder	clInfoBk*
clActiveCaption	clBtnShadow	clInactiveBorder	clGradientActiveCaption^
clInactiveCaption	clGrayText	clAppWorkSpace	clGradientInactiveCaption^
clMenu	clBtnText	clMenuText	cl3DDkShadow*
clWindow	clInactiveCaptionText	clWindowText	cl3DLight*
clWindowFrame	clBtnHighlight	clHighlight	

\* – dotyczy wyłącznie systemów: Windows 95 lub NT 4.0.

^ – dotyczy systemów: Windows 98 (ME ?) lub Windows 2000 (XP ?)

Znaczenie poszczególnych rekordów w łańcuchu konfiguracyjnym oraz ich domyślne wartości pokazuje poniższa tabela.

Numer rekordu	Typ leksemu	Domyślne wartość rekordu
0	Typ wbudowany (np. INT, BOOL)	\$00002080, clNone, 1, 0, 0
1	Komentarz	clGreen, clNone, 0, 1, 0
2	Ogranicznik (przecinek, nawias itp.)	clOlive, \$00F0F0F0, 0, 0, 0

3	Dyrektywa	\$00F0F0F0, \$00AA0D04, 0, 0, 0
4	Identyfikator	clNone, clNone, 0, 0, 0
5	Stała	\$0000AFAF, clWhite, 0, 0, 0
6	Niewłaściwy znak	\$1040A0, clSilver, 0, 0, 0
7	Słowo kluczowe	clBlue, clNone, 1, 0, 0
8	Operator	clNavy, clNone, 0, 0, 0
9	Łańcuch	\$00004000, clAqua, 0, 0, 0
10	Pozycjoner (np. %w001)	clGray, \$00D0D0D0, 0, 0, 0
11	Kod w języku VMASM	clGray, clYellow, 0, 0, 0
12	Białe spacje	clNone, clNone, 0, 0, 0

Po zlokalizowaniu właściwego rekordu modyfikujemy jego pola wg własnych upodobań i zatwierdzamy zmiany. Różnice zostaną uwzględnione przy następnym utworzeniu okna z edytorem kolorowanym.