ТЕМА: Использование панелей.

РАЗМЕЩЕНИЕ ФАЙЛОВ ПРОЕКТОВ И ПРОЧИХ ФАЙЛОВ И ИМЕНА ФАЙЛОВ ПРОЕКТОВ _____

- 1. В Вашей папке создайте папку с именем В_лр13, в этой папке еще одну папку с именем PS для размещения файлов проекта (файл этого проекта должен быть сохранен с именем **PS.dpr**, модуль - с именем **PS1.pas**).
- 2. Откройте проект с именем Dt (в папке B лр12) и затем сохраните файлы этого проекта в созданной папке PS с именами, указанными в п.1. Заголовку формы присвойте также имя РЅ.

ПРОГРАММА 13-1 _____

СОЗДАНИЕ 1-Й ПАНЕЛИ _____

3. Разместите в форме в дополнение к имеющимся компонентам следующие компоненты из окна "Tool Palette" (см. Рисунок 1): **TPanel** с вкладки **Standard**;

TBevel и TBitBtn с вкладки Additional.





Рисунок 2

5. Рисунки на две левые кнопки можно скопировать, например, с кнопок Открыть и Сохранить из окна программы Microsoft Word, используя в окне Microsoft Word команды Сервис => Настройка... и затем, после появления окна Настройка и копирования этих кнопок, например, на свободный участок строки меню, в контекстном меню для каждой кнопки использовать команду Изменить значок на кнопке...

(в появившемся окне **Редактор кнопок**, независимо от того, редактировалась кнопка или нет, следует нажать на кнопку **ОК**)

и затем выполнить в контекстном меню кнопки команду <u>Копировать значок на кнопке,</u> после чего можно использовать стандартную программу **Paint** для создания и сохранения в папке **B_np13** файла с расширением **bmp** с рисунком для кнопки (см. Рисунок 3).





 Затем можно использовать свойство Glyph кнопки и окно Picture Editor (см. Рисунок 4) для размещения рисунка на кнопке (при пустом значении свойства Caption этой кнопки).

Picture Editor	
	OK Cancel Help
Load Save Clear	

Рисунок 4

- Рисунок на третью слева кнопку (для команды Сохранить как...) можно скопировать, например, с кнопки Сохранить из окна программы Microsoft Word, предварительно частично закрасив кнопку желтым цветом в окне Редактор кнопок (см. п.5).
- 8. Между третьей и четвертой кнопкой должен находиться узкий компонент **TBevel**, выполняющий роль разделителя групп кнопок (см. Рисунок 2).
- Рисунок на четвертую слева кнопку (для команды Щрифт...) можно скопировать, например, в окне программы Microsoft Word из окна Настройка (вкладка Команды, Категория Формат).
- 10. Рисунок на пятую кнопку (для команды <u>Фон...</u>) можно скопировать, в окне программы Microsoft PowerPoint из окна Настройка (вкладка <u>Команды</u>, Категория Формат) также с использованием окна Редактор кнопок.
- 11. При нажатии на кнопки на этой панели должны выполняться такие же действия, как и при выполнении соответствующих команд меню окна приложения.
- 12. При наведении указателя "мыши" на кнопку должна появляться подсказка с названием команды, выполняемой при нажатии на эту кнопку (свойства **Hint** и **ShowHint**).

ДОБАВЛЕНИЕ РИСУНКОВ К КОМАНДАМ МЕНЮ И КОНТЕКСТНОГО МЕНЮ

13. Добавьте такие же рисунки, как на кнопках, к командам меню и контекстного меню (свойство **Bitmap**).

СОЗДАНИЕ 2-Й ПАНЕЛИ

14. Разместите в форме в дополнение к имеющимся компонентам компоненты TToolBar и TImageList с вкладки Win32 окна "Tool Palette" (см. Рисунок 5). Используя команды New Button и New Separator из контекстного меню компонента TToolBar, создайте 5 кнопок TToolButton с разделителем после 3-й кнопки (это тоже кнопка TToolButton, свойство Style которой должно иметь значение tbsDivider).



Рисунок 5

15. Окно приложения после сразу запуска должно иметь вид, как на Рисунке 6.

7 PS		
<u>Ф</u> айл Фор <u>м</u> ат В <u>ы</u> ход		
🖻 🖬 层 🌌	😂 🖬 🛃 A 🖄	
		~
2		<u>M</u>
		<u> </u>



16. Так как изображение на кнопках TToolButton определяется значением свойства ImageIndex, равного индексу изображения, хранящегося в компоненте TImageList, то следует добавить эти изображения в этот компонент с помощью специального, редактора (см. Рисунок 7), доступ к которому можно получить, используя команду ImageList Editor... из контекстного меню этого компонента.

훪 Form1.lma	geList1 Ima	geList			×
	e Iransparen clNone Eill Color: clNone	: Color:		Options Orgp C Stretch C Center	OK Cancel Apply
Images					Help
6	F	2	Α	2	
0	1	2	3	4	
<u>A</u> dd	<u>R</u> eplace	Delete	lear	Export	

Рис.7

- 17. Для появления изображений на кнопках TToolButton установите значения их свойства ImageIndex в соответствии с индексами рисунков (начиная с 0), а также установите для компонента TToolBar значение свойства Images, указывающее на компонент TImageList.
- 18. При нажатии на кнопки на этой панели должны выполняться такие же действия, как и при выполнении соответствующих команд меню окна приложения.
- 19. При наведении указателя "мыши" на кнопку этой панели должна появляться подсказка с названием команды, выполняемой при нажатии на эту кнопку (свойства **Hint** и **ShowHint**).

СОЗДАНИЕ З-Й ПАНЕЛИ

20. Измените размеры поля Memol так, как показано на Рисунке 8.

💕 PS		
<u>Ф</u> айл Фор <u>м</u> ат В <u>ы</u> ход		
	ጅ 🛃 🛃 A 🖄	
		<
		~
<		>:

- 21. Расположите на свободном месте формы слева выше поля **Memol** компонент **TCoolBar** с вкладки **Win32** окна "Tool Palette".
- 22. Скопируйте в область этого компонента панели **Panel1** и **ToolBar1** вместе с находящимися на них кнопками, после чего каждой из этих панелей будет отведена отдельная полоса.
- 23. В окне Structure разверните полностью внутреннюю структуру компонента CoolBar1 для выделения этих полос (0-TcoolBand и 1-TcoolBand1) и присвоения в окне Object Inspector их свойству Text значений, соответственно, Панель1 и Панель2.
- 24. В окне выполняемого приложения выполните перемещения этих панелей внутри компонента **CoolBar1**.

СОЗДАНИЕ 4-Й ПАНЕЛИ

- 25. Расположите на свободном месте формы справа выше поля **Memo1** компонент **TControlBar** с вкладки **Additional** окна "Tool Palette".
- 26. Скопируйте в область этого компонента панели **Panel1** и **ToolBar1** вместе с находящимися на них кнопками.

27. Присвойте: для этих панелей свойству DragKind значение dkDock; свойству DragMode – значение dmAutomatic; свойству Caption – значений Панель3 и Панель4, (с цветом шрифта clBtnFace) соответственно, для первой и второй из скопированных здесь панелей; для компонента ControlBar1 его свойству AutoDrag – значение True.

- 28. В окне выполняемого приложения выполните перемещения этих панелей за пределы компонента **ControlBar1** и закройте окна этих панелей.
- 29. Создайте выше поля Memol с правой стороны кнопку TButton с надписью Отображение панелей, при нажатии на которую закрытые окна этих панелей снова становятся видимыми (значение свойства Visible для панелей должно быть равным True).

СОЗДАНИЕ СТРОКИ СОСТОЯНИЯ

- 30. Расположите на свободном месте формы ниже поля **Memo1** компонент **TStatusBar** с вкладки **Win32** окна "Tool Palette".
- 31. Присвойте свойству **SimplePanel** значение **True** и затем свойству **SimpleText** этого компонента значение, совпадающее с Вашей фамилией с инициалами.

ОТЧЕТ О ВЫПОЛНЕНИИ РАБОТЫ

32. Продемонстрируйте выполнение созданной программы в среде программирования и независимо от нее.