

Delphi-indledning: Supplerende opgaver og noter 1

1 Om billedstørrelse

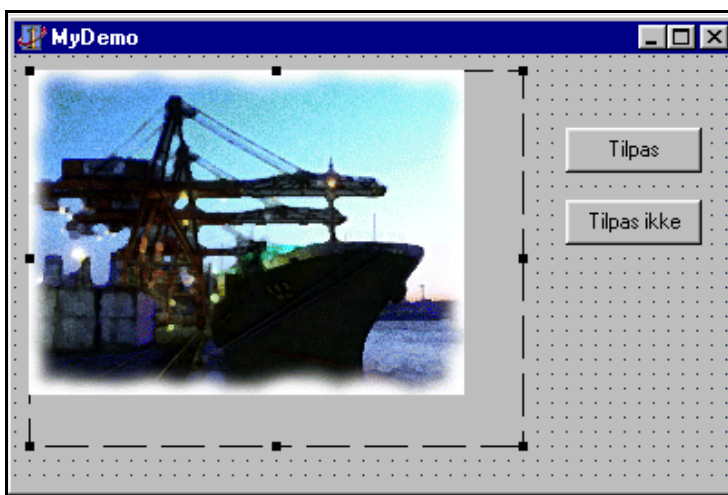
Lav et projekt som beskrevet s. 16, men tilføj 2 knapper. Lad de to knappers *Caption* være 'Tilpas' og 'Tilpas ikke'. Udfyld skemaet

Name	Type	Caption	Properties	Kommentar
MyDemo	TForm			
Billede	TImage			
TilpasKnap	TButton	Tilpas		
TilpasIkkeKnap	TButton	Tilpas ikke		

Image-komponenten har bl.a. egenskaben *stretch*, der kan have værdierne *True* eller *False*.

Lav events til de to knapper, så 'Tilpas'-knappen sætter billedets *stretch*-property til *True*, og 'Tilpas ikke'-knappen sætter denne property til *False*.

Tilpas-knappens *OnClick*-procedure skal se ca. således ud:



```
procedure TMyDemo.TilpasKnapClick(Sender: TObject);
begin
    MyDemo.Billede.Stretch:=True;
end;
```

Afprøv programmet, og forklar hvad der sker.

2 Om farver i *Edit*-boxe

Start med et nyt projekt, og placer en *Button*-komponent og en *Edit*-komponent på formen. Husk at omdøbe formens og komponenternes *Name* og *Caption*.


Name	Type	Caption	Properties	Kommentar
MyDemo	TForm			
Editbox	TEdit			
FarveKnap	TButton			

Dobbeltklik på knappen, og tilføj sætninger i proceduren, så du ændrer *Edit*-komponentens farve og tekstens farve. Proceduren skal have tilføjet linier som disse:

```
procedure TMyDemo.FarveKnapClick(Sender: TObject);
begin
    Editbox.Color:=clBlue;
    Editbox.Font.Color:=clWhite;
end;
```

Afprøv programmet, og forklar hvad der sker.

3 Om farver i *Edit*-boxe

Start med et nyt projekt, og placer en *Button*-komponent og en *Edit*-komponent på formen. Husk at omdøbe formens og komponenternes *Name* og *Caption*. Placer også en *ColorDialog*-komponent  (fra komponentpalettens faneblad *Dialogs*) på formen.

Name	Type	Caption	Properties	Kommentar
MyDemo	TForm			
Editbox	TEdit			
FarveKnap	TButton			
ColorDialog1				

Dobbeltklik på knappen, og tilføj sætninger i proceduren, så du ændrer farven på teksten i *Edit*-boksen. Det skal se ca. således ud:

```
procedure TMyDemo.FarveKnapClick(Sender: TObject);
begin
  if ColorDialog1.Execute then Editbox.Font.Color:=ColorDialog1.Color;
end;
```

Linierne bevirker, at når du (under afprøvningen af programmet) klikker på knappen, så kommer der en dialogboks, hvor du kan vælge farve, og den valgte farve bliver brugt til tekstens farve i edit-boksen.

Afprøv programmet på tre måder, nemlig hvor du skriver i *edit*-boxen

- uden at have trykket på knappen først.
- efter at have valgt farve og trykket på *OK*-knappen i farve-vinduet.
- efter at have valgt farve og trykket på *Annuller*-knappen i farve-vinduet.

Betingelser og betingede sætninger

I opgave 3 herover skrev vi

```
if ColorDialog1.Execute then Editbox.Font.Color:=ColorDialog1.Color;
```

Dette er et eksempel på en *betinget sætning*

Betinget sætning	if betingelse then sætning
------------------	----------------------------

I *pseudokode* skriver vi betingelsen som **hvis betingelse så sætning**.

Meningen er, at *hvis* betingelsen er opfyldt, så bliver sætningen udført. Og hvis betingelsen ikke er opfyldt, så bliver sætningen ikke udført.

I vores eksempel står der *ColorDialog.Execute* som betingelse. *ColorDialog.Execute* kan være sand eller falsk.

- Når *ColorDialog.Execute* er sand, er betingelsen opfyldt, og så bliver sætningen udført. *ColorDialog.Execute* er sand, hvis man har åbnet farve-dialogboksen, evt. valgt farve, og afslutter ved at klikke på *OK*.
- ColorDialog.Execute* er falsk, hvis man ikke har åbnet farve-dialogboksen, eller hvis man har afsluttet ved at klikke på *Annuller*.

I mange tilfælde er det mere hensigtsmæssigt at skrive den betingede sætning på to linjer

```
if ColorDialog1.Execute then
  Editbox.Font.Color:=ColorDialog1.Color;
```

Meningen er præcis den samme som før.

4 Om størrelse mv. af *Edit*-boxe

Start med et nyt projekt, og placer en *Button*-komponent og en *Edit*-komponent på formen. Husk at omdøbe formens og komponenternes *Name* og *Caption*.

Name	Type	Caption	Properties	Kommentar
MyDemo	TForm			
Editbox	TEdit			
FarveKnap	TButton			


Dobbeltklik på knappen, og tilføj sætninger i stil med disse i knappens *OnClick*-procedure:

```
Editbox.Left:=10;  
Editbox.Top:=20;  
Editbox.Height:=40;  
Editbox.Width:=200;  
Editbox.Font.Name:='Times New Roman';  
Editbox.Font.Size:=24;
```

Afprøv programmet, og beskriv, hvad hver enkelt linie betød for editboksens udseende. Hvis du er i tvivl, kan du evt. prøve at ændre nogle af talstørrelserne og afprøve programmet igen...

Sætning	Beskrivelse af, hvad der sker
Editbox.Left:=10	
Editbox.Top:=20	
Editbox.Height:=40	
Editbox.Width:=200	
Editbox.Font.Name:='Times New Roman'	
Editbox.Font.Size:=24	

5 Om størrelse mv. af *Edit*-boxe

Start med et nyt projekt, og placer en *Button*-komponent og en *Edit*-komponent på formen. Husk at omdøbe formens og komponenternes *Name* og *Caption*. Placer også en *FontDialog*-komponent  (fra komponentpalettens faneblad *Dialogs*) på formen.

Name	Type	Caption	Properties	Kommentar
MyDemo	TForm			
Editbox	TEdit			
FarveKnap	TButton			
FontDialog1				

Dobbeltklik på knappen og tilføj linjer i stil med disse:

```
Editbox.Left:=10;  
Editbox.Top:=20;  
Editbox.Height:=40;  
Editbox.Width:=200;  
If FontDialog1.Execute Then Editbox.Font:=FontDialog1.Font;
```

Afprøv programmet, og forklar betydning af sætningen i den sidste linje.