

Урок 6. Инспектор объектов или свойства и события

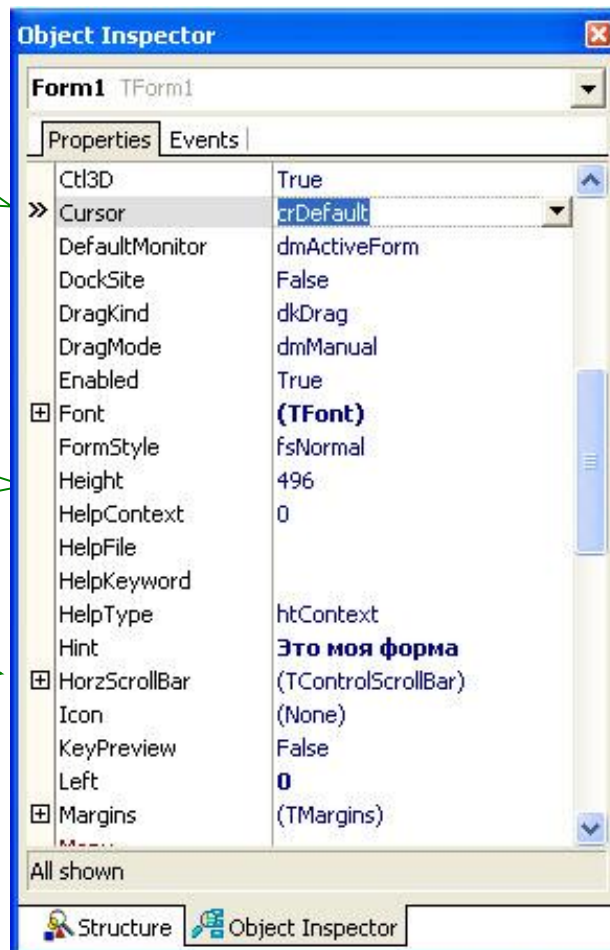
Мы судим о человеке по его свойствам: внешнему виду и поведению. Каждый элемент в **Delphi** то же наделён свойствами, которые определяют внешний вид объекта и его поведение.

Существует несколько типов свойств, в зависимости от их устройства.

Перечислимые свойства - это те, которые могут принимать значения из списка. Простейший пример – кнопка может быть активной или неактивной.

Простые свойства, это те, значения которых являются числами или строками. Например, свойства **Left** и **Top** принимают целые значения, определяющие координаты левого верхнего угла объекта.

Вложенные свойства - это те, которые поддерживают вложенные значения (или объекты). **Object Inspector** изображает знак “+” слева от названия таких свойств.



Наиболее часто используемые свойства формы.

Щёлкните один раз на форме, затем в окне инспектора объектов по закладке "**Properties**" (свойства).

Caption	Текст элемента управления. Например, у формы этот текст отображается в строке заголовка. По умолчанию Delphi присваивает этому свойству то же значение, что и свойству Name .
Color	Свойство определяет цвет фона компонента (выбирается из списка).
Cursor	Определяет изображение курсора в тот момент, когда он находится на элементе управления.
Enabled	Это свойство определяет, должен ли элемент управления реагировать на события. Если свойство имеет значение True (да, истина), то элемент реагирует на события, если False (нет, ложь) - нет.
Height	Содержит высоту элемента управления в пикселях (точках).
Hint	Хранит пояснительный текст (подсказку), который будет отображаться при остановке курсора мыши над элементом управления во всплывающем окне.

Left	Содержит горизонтальную координату (X) левого края элемента управления относительно формы. Для формы отсчитывается в экранных координатах.
Name	Это свойство содержит имя (идентификатор) компонента, по которому в программе производится обращение к этому компоненту. Каждому компоненту Delphi автоматически присваивает имя, исходя из типа компонента, например: Form1, Form2, Button1, Button2. В дальнейшем желательно эти стандартные имена заменять на более понятные.
ShowHint	Будет ли отображаться подсказка для элемента управления. Если свойство имеет значение True , то подсказка будет, если False -нет.
Tag	Служит для хранения произвольного целого числа. Это свойство создано исключительно для программиста, системе Delphi оно не нужно.
Top	Вертикальная координата (Y) левого верхнего угла элемента управления относительно формы. Для формы отсчитывается в экранных координатах.
Visible	Видимость компонента на экране. Если свойство имеет значение True , то компонент виден, если False - нет.
Width	Содержит ширину элемента управления в пикселях (точках).

Другие компоненты могут иметь такие же свойства, что и форма, плюс дополнительно большое количество "своих" свойств. Например, компоненты **Button** имеют почти все выше приведенные свойства и дополнительно некоторые свои.

Будем упражняться. Создайте новый проект. Поместите на него 2 кнопки.

Измените свойства объектов, как указано в таблице (см. ниже). Для этого сначала выделите нужный компонент (**Form1**, **Button1** или **Button2**), щёлкая на нём левой кнопкой мыши один раз. Затем в окне инспектора объектов на закладке **Properties**, найдите нужное свойство и измените его либо вписывая новое значение самостоятельно, либо выбирая из предложенного списка.

Свойство	Значение	Пояснение
Form1		
Caption	Моя программа	Устанавливаем для заголовка формы указанную фразу
Color	ClNavy (выбирается из списка)	Устанавливаем темно-синий цвет для фона формы
Hint	Это главная форма моей программы!	Устанавливаем указанный текст как подсказку для формы
ShowHint	True (выбирается из списка)	Разрешаем показывать подсказку
Button1		
Caption	Кнопка 1	Надпись на кнопке 1
Cursor	CrHandPoint (выбирается из списка)	Изменяем курсор на указатель в виде руки (HandPoint). Этот указатель будет появляться при наведении курсора мыши на эту кнопку.

Height	40	Устанавливаем высоту кнопки
Hint	Это кнопка 1	Устанавливаем указанный текст как подсказку для формы
Left	20	Горизонтальная координата левого края кнопки.
ShowHint	True (выбирается из списка)	Разрешаем показывать подсказку
Top	20	Вертикальная координата левого верхнего угла кнопки относительно
Width	100	Ширина кнопки
Button2		
Caption	Кнопка 2	Надпись на кнопке 1
Cursor	crHelp (выбирается из списка)	Изменяем курсор на указатель в виде стрелки со знаком вопроса (Help)
Height	40	Устанавливаем высоту кнопки
Hint	Это кнопка 2	Устанавливаем указанный текст как подсказку для формы
Left	20	Горизонтальная координата левого края кнопки.
ShowHint	True (выбирается из списка)	Разрешаем показывать подсказку
Top	80	Вертикальная координата левого верхнего угла кнопки относительно
Width	100	Ширина кнопки

У **Form1** интересное свойство **Align** (выравнивание). Изменяйте это свойство и запускайте программу, нажимая **F9**.

Если Вы всё набрали правильно, скомпилируйте и запустите программу. Наведите курсор мыши на форму, потом поочередно на обе кнопки. Посмотрите, как изменяется форма курсора, какие появляются подсказки.

Самостоятельно:

Создайте новый проект. Измените свойства формы таким образом, чтобы она удовлетворяла следующим условиям:

Форма должна быть размером 500 * 480 пикселей, бирюзового цвета. Курсор должен быть в виде песочных часов. Каждый раз, когда курсор замирает над формой, должна появляться всплывающая надпись «Это моя форма». На форме должна находиться кнопка на расстоянии 60* 40 от верхнего угла формы. Сама кнопка должна иметь размер 55*31. При запуске программы кнопка не должна реагировать на щелчок мыши.