



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



**OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost**

INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola technická Brno, Sokolská 1

Šablona: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Název: Vytváření aplikací pro systém Windows

Téma: Základní vlastnosti okna

Autor: Ing. Hodál Jaroslav, Ph.D.

Číslo: VY_32_INOVACE_27-04

Anotace: *Materiál popisuje základní vlastnosti okna aplikace v prostředí Delphi.
Materiál je určen pro 3. a 4. ročník oboru strojírenství a technické lyceum. Vytvořeno červenec 2013.*

4. Základní vlastnosti okna

- základem každé aplikace navrhované v moderních vývojových prostředích je **hlavní okno programu**
- okno je v prototypu aplikace v prostředí Delphi reprezentováno pomocí **objektu** (viz 26-20 – Objektově orientované programování) a jako takové má tzv. **vlastnosti** (data, úložiště pro informace) a **metody** (podprogramy, nástroje pro obsluhu objektu, více viz 26-12 – Objekt)
- většinou bývá již součástí základního prototypu aplikace, a tak ho programátor ani nemusí vytvářet, pouze upravuje jeho vlastnosti a obslouží metodami vybrané **události**

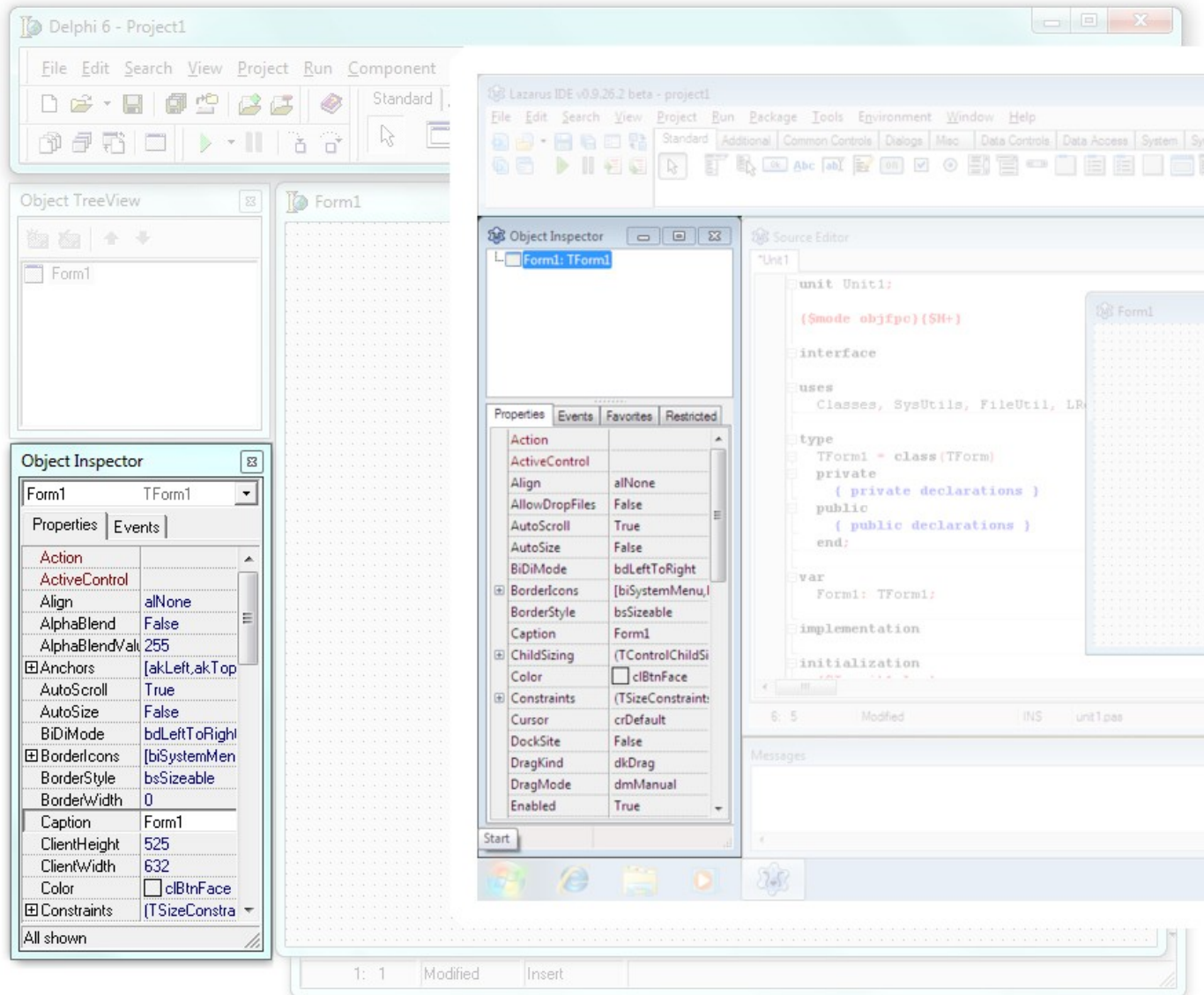
Vlastnosti objektu okno (1)

- vlastnosti představují nastavení především **vzhledových parametrů** okna
- tyto vlastnosti je možné měnit dvěma způsoby
 - v době návrhu aplikace
 - v době kdy aplikace již běží
- změníme-li hodnotu některé vlastnosti v době návrhu, použije se toto nastavení jako **výchozí hodnota**, která bude použita **při každém startu** aplikace (např. poloha okna na obrazovce)
- i když uživatel nějakým svým zásahem za běhu aplikace tuto vlastnost změní, po ukončení aplikace a jejím novém spuštění bude opět automaticky nastavena a použita výchozí hodnota z návrhu aplikace

Vlastnosti objektu okno (2)

- **za běhu** aplikace lze vlastnosti okna měnit buď **příkazem** nebo přímým ovlivněním pomocí ovládacích prvků okna
- i tyto změny mají pouze dočasný účinek a po ukončení chodu aplikace se ztrácí
- přehled všech vlastností, které lze oknu nastavit v době návrhu, lze nalézt ve speciálním okně vývojového prostředí nazvaném **Object Inspector**
- zde lze vlastnosti změnit buď přepsáním hodnoty v příslušném řádku vedle názvu vlastnosti (jednoduché), výběrem z rozbalovací nabídky v řádku vlastnosti (jednoduché s méně možnostmi) nebo v dialogovém okně po stisku tlačítka v řádku vlastnosti (strukturované)

Object Inspector



Nástroj Object Inspector v IDE Delphi a Lazarus

Přehled nejdůležitějších vlastností

- **Caption** – titulek okna (textový řetězec)
- **Height / ClientHeight** – výška okna (integer)
- **Width / ClientWidth** – šířka okna (integer)
- **Color** – barva klientské oblasti okna (barva TColor)
- **FormStyle** – styl okna (fsNormal, fsMDIChild, fsMDIForm, fsStayOnTop)
- **Left** – umístění zleva na obrazovce (integer)
- **Top** – umístění shora na obrazovce (integer)
- **Position** – pozicování okna (poDesigned, poDefault, poDefaultPosOnly, poDefaultSizeOnly, poScreenCenter, poDesktopCenter, poMainFormCenter, poOwnerFormCenter)