



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: Komponenty

Autor: Ing. Hodál Jaroslav, Ph.D.

Číslo: VY_32_INOVACE_27-06

Anotace: *Materiál představuje komponenty jako hotové moduly pro rychlé vytváření aplikací v IDE Delphi. Materiál je určen pro 3. a 4. ročník oboru strojírenství a technické lyceum. Vytvořeno srpen 2013.*

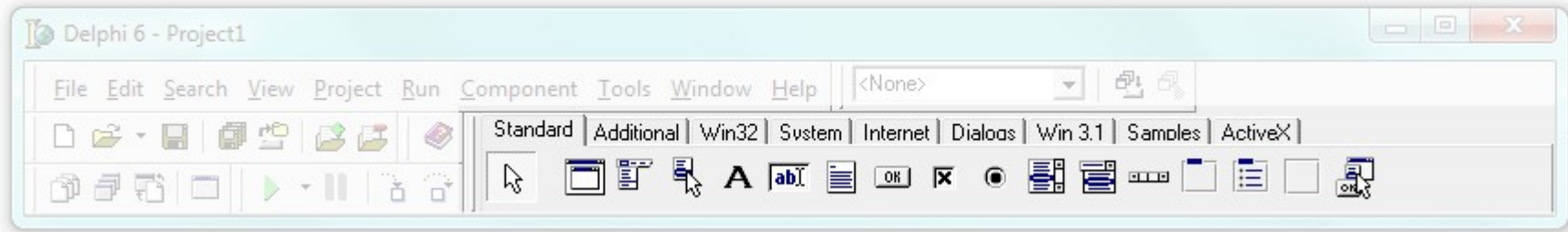
6. Komponenty

- komponenty představují hotové balíčky zapouzdřující standardní i různé speciální **ovládací prvky** používané v aplikacích s grafickým rozhraním
- z datového hlediska jsou komponenty **objekty** (viz 26-12 – Objekt)
- umožňují snadno **doplnit a rozšířit prototyp aplikace** tak, aby vzniklo požadované uživatelské rozhraní aplikace
- komponenty se do aplikace přidávají jako nová **vlastnost** (datová položka) objektu okno

Komponenty

- komponenty jsou dostupné prostřednictvím **palety komponent** v hlavním okně IDE (viz 27-02)
- v paletě komponent jsou rozděleny na **záložkách** podle funkce
- je možné přidávat i další komponenty od cizích autorů dodávané ve formě speciálních balíčků
- lze samozřejmě vytvářet i vlastní, případně přeprogramovávat stávající komponenty
- existují dva **druhy komponent**
 - vizuální
 - nevizuální

Paleta komponent



- vložení komponenty do okna se provádí kliknutím na ikonu vybrané komponenty na paletě, a následně kliknutím v okně tam, kde chceme mít komponentu umístěnou
- pokud se jedná o vizuální komponentu, bude do okna vložen příslušný ovládací prvek
- pokud jde o nevizuální komponentu, bude v okně vložena jen zástupná ikona
- vlastnosti komponent (objektů) lze stejně jako u okna měnit prostřednictvím Object Inspectoru