



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: Dialogová okna**

**Autor: Ing. Hodál Jaroslav, Ph.D.**

**Číslo: VY\_32\_INOVACE\_27 – 20**

**Anotace:** *Materiál představuje dialogová okna dostupná v IDE Delphi a jejich použití v aplikacích.  
Materiál je určen pro 3. a 4. ročník oboru strojírenství a technické lyceum. Vytvořeno prosinec 2013.*

# 20. Dialogová okna

- dialogová okna umožňují zobrazovat uživateli různé **dodatečné informace**, které souvisí s provozem aplikace
- některá mu také umožňují zadávat doplňující údaje, které ovlivní **chování programu**
- narušil od prostého zobrazení informačního textu někde v okně (např. v komponentě Label viz 27-07) musí uživatel takovou informaci vzít na vědomí **aktivním ovládním dialogového okna** (přinejmenším kliknutím na nějaké tlačítko), aby mohl s programem dále pracovat
- dialogová okna totiž **blokují** aktivity programu dokud jsou zobrazena

# Druhy dialogových oken

- dialogová okna můžeme rozdělit na
  - informační
  - komunikační
- jednoduchá informační dialogová okna můžeme zobrazovat pomocí obecných metod

```
procedure ShowMessage(const Msg: string);
```

```
function MessageDlg(const Msg: string; DlgType:  
TMsgDlgType; Buttons: TMsgDlgButtons; HelpCtx: Longint):  
Word;
```

```
function MessageBox(const Text, Caption: PChar; Flags:  
Longint = MB_OK): Integer;
```

- prostřednictvím jejich parametrů pouze nastavíme, jaká informace a jakým způsobem bude prezentována

# Komunikační dialogová okna

- komunikační dialogová okna zajišťují složitější obousměrnou komunikaci s uživatelem
- jednoduché informace lze od uživatele získat metodami  
function **InputBox**(const ACaption, APrompt, ADefault: string): string;  
function **InputQuery**(const ACaption, APrompt: string; var Value: string): Boolean;
- tyto metody zobrazí dialogové okno s jedním vstupním polem typu Edit
- takto jednoduchá komunikace však mnohdy nestačí, a proto jsou dialogová okna většinou předchystána jako vizuální komponenty dostupné na záložce Dialogs v paletě komponent

# Karta Dialogs



- typicky sem patří dialogová okna zobrazovaná např. při otevírání (**OpenDialog**) nebo ukládání souborů (**SaveDialog**) umožňující uživateli komfortní výběr souboru, s nímž se bude pracovat.
- tento druh dialogových oken je obvykle spouštěn metodou **Execute**
- před samotným zavoláním této metody lze pomocí příkazů měnit vlastnosti těchto objektů, což ovlivní jejich vzhled a chování po zobrazení

# Metoda Execute

- samotná metoda **Execute** po vykonání vrací **logický výsledek** indikující, zda uživatel finálně potvrdil své aktivity v dialogovém okně stiskem OK nebo naopak práci jiným způsobem přerušil (např. stisk ESC)
- další dialogová okna se používají obdobně, jen se liší jejich klíčové vlastnosti

```
if OpenFileDialog.Execute then  
    Memo1.Lines.SaveToFile(OpenDialog1.FileName);
```

- příklad použití metody **Execute** dialogového okna **OpenDialog** a jeho vlastnosti **FileName** obsahující cestu k uživatelem zvolenému souboru