

Ćwiczenie 5 – Menu programu

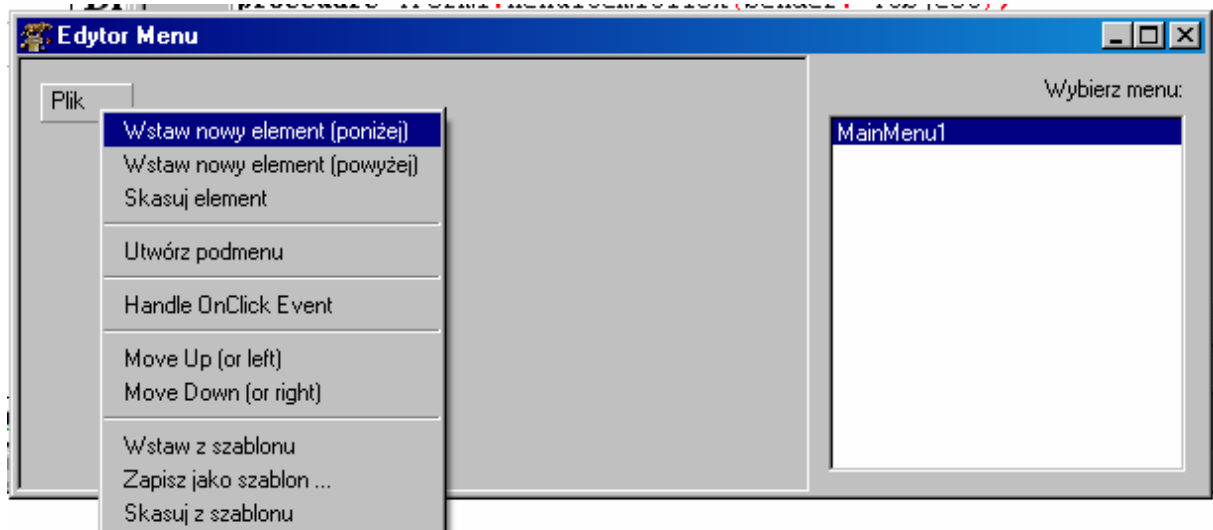
Ćwiczenie ma za zadanie naukę wstawiania, edycji menu programu i procedur je obsługujących. Poznanie właściwości Items.

1. Menu Programu

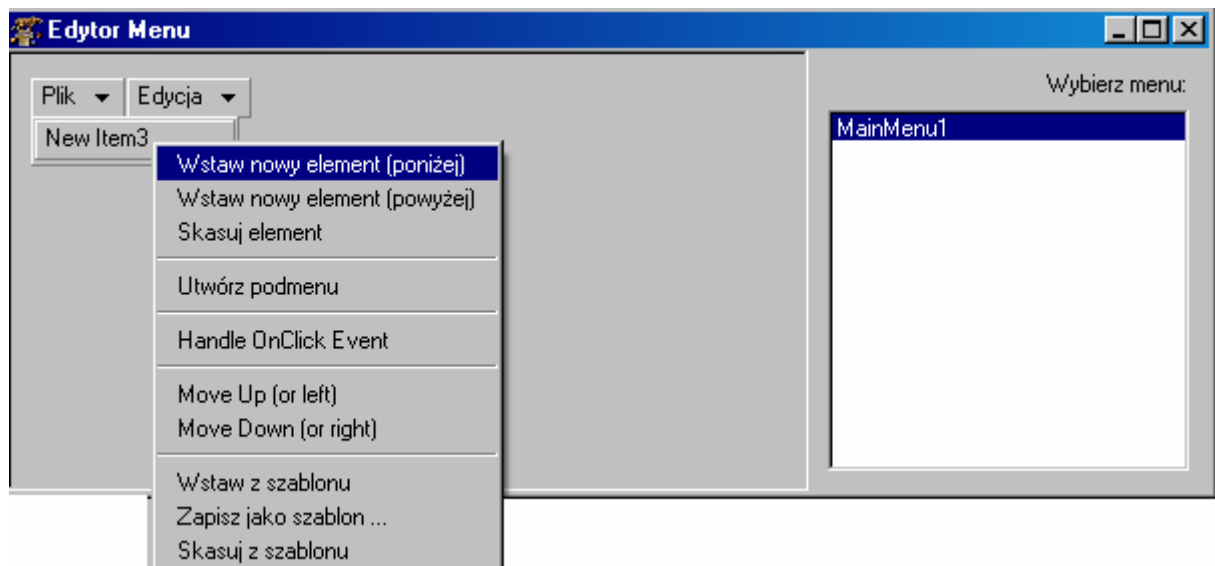
Należy utworzyć następujące menu programu:

Plik		Edycja	
	Nowy		Wklej
	Zapisz		Kopiuj
	Drukuj		Kasuj
	Koniec		

1. Należy utworzyć nowy projekt, jeśli jeszcze nie jest utworzony.
2. Jako tytuł programu wpisz Program5a i swoje imię i nazwisko.
3. Na formatkę proszę wstawić etykietę LABEL i Menu MAINMENU.
4. Klikając podwójnie MAINMENU przechodzi się do edycji menu.
5. Zmień napis dla pierwszej pozycji menu (*MenuItem1*) edytując jego właściwość CAPTION.
6. Wstaw następną pozycję w menu. Kliknij prawym przyciskiem i wybierz Wstaw nowy element (poniżej).

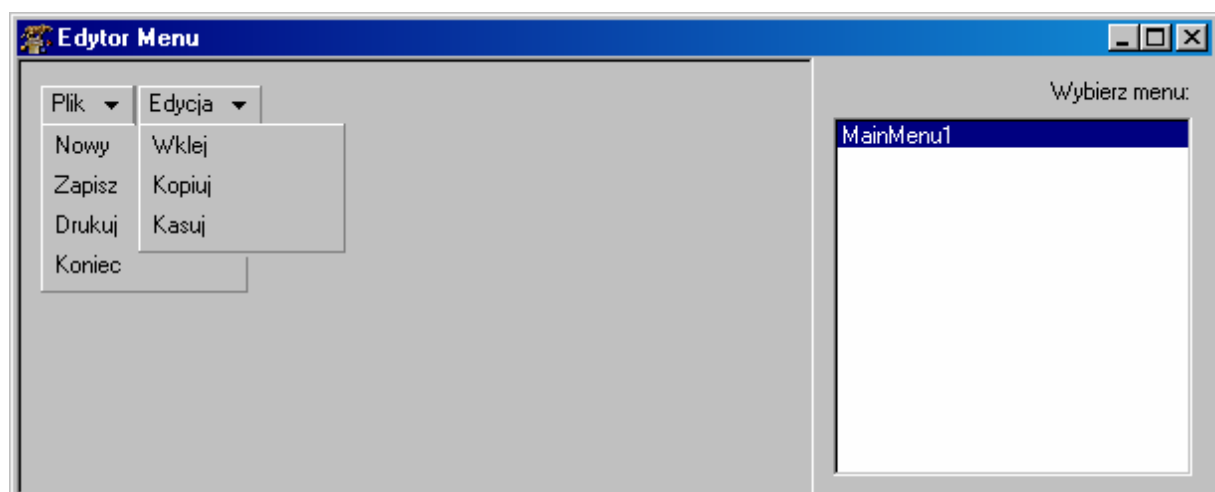


7. Po dodaniu nowej pozycji należy wstawić podmenu. Kliknij prawym przyciskiem na daną pozycję w menu i wybierz Utwórz podmenu.
8. Chcąc dodać nowe pozycje w podmenu należy kliknąć na dane podmenu podmenu wybrać Wstaw nowy element (poniżej).



9. Nazwy zmieniamy poprzez edycję właściwości CAPTION.

10. Menu w edytorze ma wyglądać następująco:



11. Polecenia menu

a. Dla pozycji Nowy, Zapisz, Drukuj z menu Plik wpisz polecenie wyświetlające komunikat typu:

```
showmessage ('Wybrałeś pozycję PLIK -> NOWY');
```

b. Dla pozycji Koniec z menu Plik wpisz polecenie zamykające aplikację.

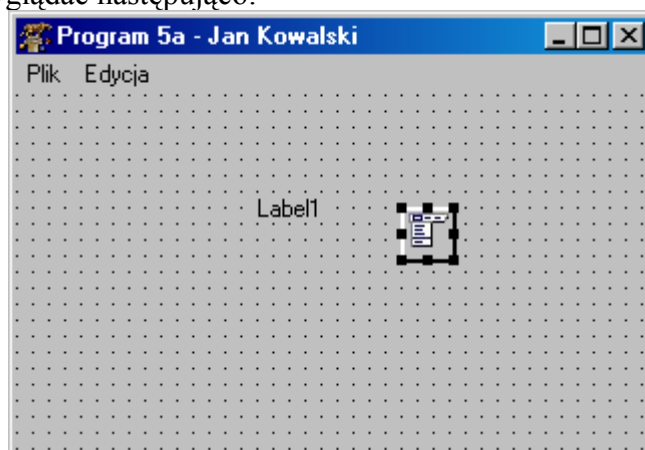
c. Dla pozycji Wklej, Kopiuj z menu Edycja wpisz polecenie wyświetlające napis na etykiecie LABEL typu:

```
Label1.Caption:='Wybrano polecenie Wklej';
```

- d. Dla pozycji *Kasuj* z menu *Plik* wpisz polecenie wyświetlające tekst pusty (2 apostrofy).

```
Label1.Caption:="";
```

12. Całość ma wyglądać następująco:



13. Skompiluj program. Usuń ewentualne błędy. Uruchom i przetestuj działanie aplikacji.

2. Klawisze szybkiego uruchamiania i klawisze skrótu

Do poszczególnych pozycji menu można przypisać klawisz szybkiego uruchamiania. Ta pozycja jest wtedy wywoływana przy pomocy klawisza ALT i odpowiedniej litery.

1. Otwórz poprzedni program.
2. Przejdź do edytora menu.
3. Dodaj do głównych pozycji *Plik* i *Edycja* znak **&** we właściwościach *CAPTION*.
 - a. Dla *Plik* przed literą **P** (**&Plik**).
 - b. Dla *Edycja* przed literą **E** (**&Edycja**).
4. Wstaw klawisze szybkiego reagowania do innych pozycji podmenu *Plik*.
 - Klawisze nie mogą się powtarzać.
 - Jeżeli zajdzie taka sytuacja, znak **&** można wstawić przed kolejną literą.

Do poszczególnych pozycji menu można przypisać skrót klawiaturowy.

5. Przejdź do edytora menu.
6. Przejdź do pozycji podmenu *Edycja*.
7. We właściwościach znajdź pozycję *SHORTCUT* i wybierz odpowiedni skrót klawiaturowy.
8. Ma to być odpowiednio:
 - a. Dla *Kopiuj* skrót **CTRL+C**
 - b. Dla *Wklej* skrót **CTRL+V**
 - c. Dla *Kasuj* klawisz **Delete**

9. Po dodaniu klawiszy skrótu podmenu Edycja wygląda następująco:

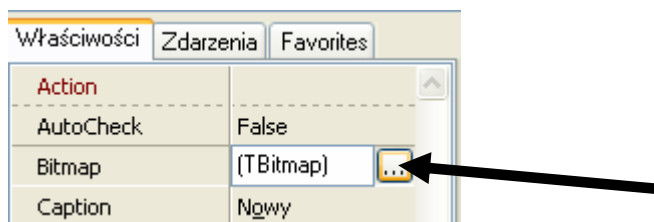


10. Skompiluj program. Usuń ewentualne błędy. Uruchom i przetestuj działanie aplikacji.

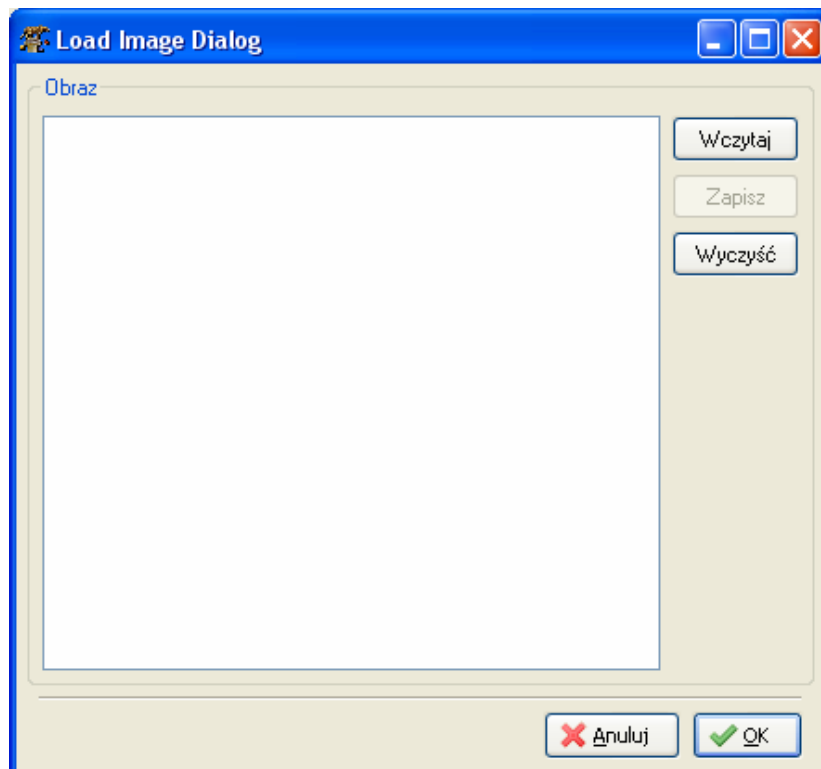
3. Ikony przypisane do pozycji menu

Do poszczególnych pozycji menu można przypisać ikony, które pozwalają szybko określić rodzaj polecenia.

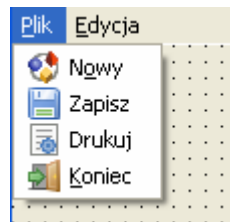
1. Otwórz poprzedni program.
2. Przejdź do edytora menu.
3. Wybierz pierwszą pozycję z menu Plik – Nowy.
4. Edytuj właściwość BITMAP tej pozycji.



5. Pojawi się nowe okienko:



6. Polecenia wyboru ikonki
 - a. **Wczytaj** pozwala poszukać nowy obrazek.
 - b. **Zapisz** umożliwia zapisanie danego obrazka w dowolnym miejscu i pod własną nazwą.
 - c. **Wyczyść** usuwa wybrany obrazek.
7. Ikony i inne obrazki znajdują się w katalogu **C:\lazarus\images**
8. Wybierz ikonki dla wszystkich pozycji menu **Plik** i **Edycja**.
9. Po dodaniu ikonki podmenu **Plik** wygląda następująco:



10. Skompiluj program. Usuń ewentualne błędy. Uruchom i przetestuj działanie aplikacji.

Zadania

Zadanie 5.1

Napisz program, którego menu pozwala na zmianę koloru formatki FORM.

Zadanie 5.2

Napisz program, którego menu pozwala na wyświetlenie odpowiedniego napisu na etykiecie LABEL.

- a) Menu wyświetla liczby od 0 do 9, a napis na etykiecie LABEL to nazwa słowna np. 1 – jeden, 2– dwa itp.
- b) Menu wyświetla nazwy kolorów po polsku, a napis na etykiecie LABEL po angielsku.
- c) Menu wyświetla nazwy krajów, a napis na etykiecie LABEL ich stolice.
- d) Menu wyświetla nazwy województw, a napis na etykiecie LABEL ich stolice.
















Zadanie 5.3

Napisz program, którego menu pozwala na wyświetlenie odpowiedniego obrazka na etykiecie LABEL.

Należy tu wykorzystać krój czcionki Wingdings, Webdings lub Symbol. Wielkość czcionki powinna być odpowiednio większa.

Do wstawiania nietypowych znaków należy wykorzystać tablice znaków.

- a) Menu wyświetla nazwy kolorów kart (kier, karo, pik, trefl), a napis na etykiecie LABEL odpowiedni rysunek – ♥, ♦, ♠, ♣. Czcionkę LABEL ustaw na Symbol.
- b) Menu wyświetla numery godzin (1-12), a napis na etykiecie LABEL odpowiedni rysunek – ⌚, ⌚, ⌚, ⌚, itd. Czcionkę LABEL ustaw na Wingdings.

- c) Menu wyświetla nazwy części komputera, a napis na etykiecie LABEL odpowiedni rysunek - , , , , , , , , itd. Czcionkę LABEL ustaw na Wingdings.
- d) Menu wyświetla nazwy środków transportu (*rower, samochód, samolot, statek, autobus, karetka, motocykl*), a napis na etykiecie LABEL odpowiedni rysunek - , , , , , , . Czcionkę LABEL ustaw na Webdings.