

Тема. Создание проекта с использованием компонентов стандартных диалогов и системы меню

Цель работы: Обобщить знания по управляющим элементам ИСР Delphi; получить практические навыки работы с кнопочными компонентами, стандартными диалогами, меню, а так же с файлами; овладеть практическими навыками в организации ввода/вывода и обработки значений, получить практические навыки создания приложений.

#### Теоретические сведения

Меню представляет собой список объединенных по функциональному признаку пунктов, каждый из которых обозначает команду или вложенное меню (подменю). Обычно в приложении имеется главное меню и несколько контекстных (всплывающих) меню. Главное меню предназначено для управления работой всего приложения, каждое из контекстных меню служит для управления отдельным интерфейсным элементом. Пункт меню или подменю представляет собой объект типа TMenuItem. Класс TMenuItem служит для представления пунктов главного и контекстных меню.

#### Основные свойства пункта меню

- BitMap- Значок, размещаемый слева от заголовка пункта меню.
- Break- Признак разделения меню на столбы.
- Caption- Строка текста, отображаемая как заголовок пункта меню.
- Checked- Признак того, помечен пункт или нет. Если свойство установлено в значение True, то пункт помечен, и в его заголовке появляется специальная отметка.
- AutoCheck- Признак автоматического изменения свойства Checked на противоположное при выборе пользователем пункта меню
- Count- Количество подпунктов в данном пункте меню.
- Enabled- Признак активности пункта, т.е. будет ли он реагировать на события от клавиатуры и мыши.
- Items- Массив подпунктов текущего пункта меню.
- RadioItem- Вид отметки, появляющейся в заголовке пункта.
- ShortCut- Комбинация клавиш для активизации пункта меню.
- Visible- Признак видимости пункта меню

Основным событием, связанным с пунктом меню, является событие OnClick, возникающее при выборе пункта с помощью клавиатуры или мыши.

#### 1. Главное меню

Главное меню располагается в верхней части формы под заголовком и содержит наиболее общие команды приложения.

В Delphi главное меню представлено компонентом MainMenu.

#### 2. Контекстное меню

Контекстное (всплывающее) меню появляется при размещении указателя в форме или в области некоторого элемента и нажатии правой кнопки мыши. Обычно контекстное меню содержит команды, влияющие только на тот объект, для которого вызвано это меню, поэтому такое меню также называют локальным.

Контекстное меню в Delphi представлено компонентом PopupMenu.

### Индивидуальное задание

Задания. 1. Изменить Лабораторную работу №25, организовав ввод исходных данных из текстового файла, а результаты работы программы записать в другой текстовый файл (выбор файла исходных данных и сохранения результатов работы в файл осуществить при помощи стандартных диалогов OpenFileDialog и SaveDialog).

2. Создать приложение, содержащее главное и контекстное меню. Меню должно содержать пункты, с помощью которых можно просмотреть выполнение 24, 25(измененный вариант), 26 лабораторных работ, а также пункт выхода из приложения.

### Контрольные вопросы

1. Определение понятия меню. Виды, назначения и отличия.
2. Компонент MainMenu. Назначение, свойства, события и методы
3. Компонент PopupMenu. Назначение, свойства, события и методы
4. Стандартные диалоги. Назначение, свойства, события и методы
5. Работа с файлами. Основные подпрограммы их обработки