

Programowanie w środowiskach graficznych

Biblioteka VCL
Tworzenie komponentów

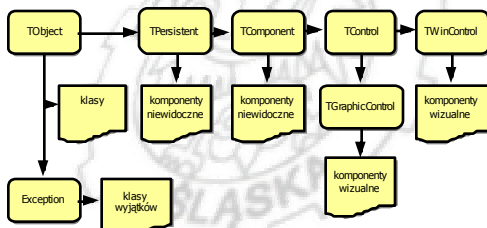
Marek Mittmann

Plan wykładu

- Wprowadzenie
- Podstawowe klasy VCL
- Komponenty użytkownika
- Serializacja

2

Hierarchia klas VCL



3

Rodzaje komponentów

- Niewidoczne
 - Nie wyświetlają nic na ekranie
 - Wywiedzione z klasy *TComponent*
- Komponenty wizualne wykorzystujące kontrolki Windows
 - Pochodne klasy *TWinControl*
- Komponenty wizualne implementowane w całości wewnątrz VCL
 - Dziedziczą po klasie *TGraphicControl*

4

Właściwości komponentów

- Sekcja *Published*
- Specyfikatory dostępu
 - *read, write*
- Specyfikatory składowania
 - *stored*
 - *default, no default*
- Właściwości tablicowe
 - Specyfikator *default*

5

Procedura *Register*

- Rejestrowanie komponentów
 - Funkcja *RegisterComponents*
- Rejestrowanie edytorów komponentów
 - Funkcja *RegisterComponentEditor*
- Rejestrowanie edytorów właściwości
 - Funkcja *RegisterPropertyEditor*
- Określanie kategorii właściwości
 - Funkcja *RegisterPropertyInCategory*

6



Grafika w VCL

- Klasa *TCanvas*
 - Zmiana pióra, pędzla i czcionki
 - Podstawowe funkcje graficzne
 - Tablica pikseli
 - Wyświetlanie plików graficznych
 - Dostęp do DC, używanie funkcji GDI
- Metoda *Paint*
- Tryb *OwnerDraw* w kontrolkach

7



Serializacja komponentu

- Zapis zawartości komponentu
 - Procedura *SaveToStream*
 - Procedura *Stream.WriteComponent*
 - Opakowywanie komponentu
- Odczyt komponentu
 - Procedura *LoadFromStream*
 - Procedura *Stream.ReadComponent*

8



Dziękuję za uwagę

