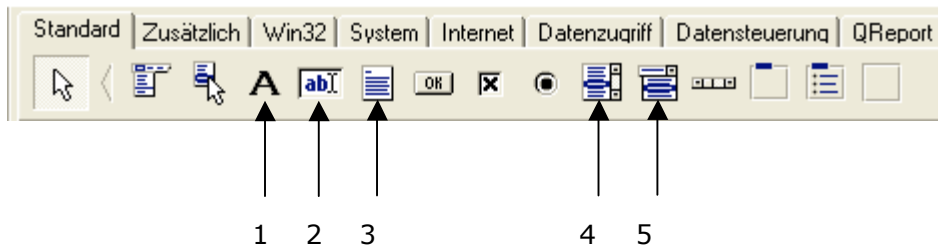


## TEXT UND EINGABEFELDER

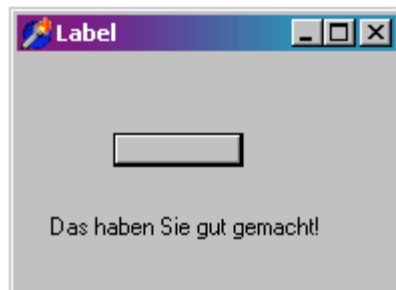


### LABEL (1)



Ein Label nimmt irgendwelche einzeiligen Texte auf; der sichtbare Text wurde im Objektinspektor unter Caption eingegeben.

Drücken der Taste lässt den sichtbaren Text verschwinden und – im Label2 – den neuen Text erscheinen.



### Befehle

```
Label2.Caption:='Das haben Sie gut gemacht';  
Label1.Caption:=' ';
```

(Denselben Effekt können Sie natürlich auch mit der Eigenschaft "visible" erreichen.)

### EDIT-FELD (2)

Um während des Programmablaufes Text **einzugeben**, benötigen Sie ein Edit-Feld;

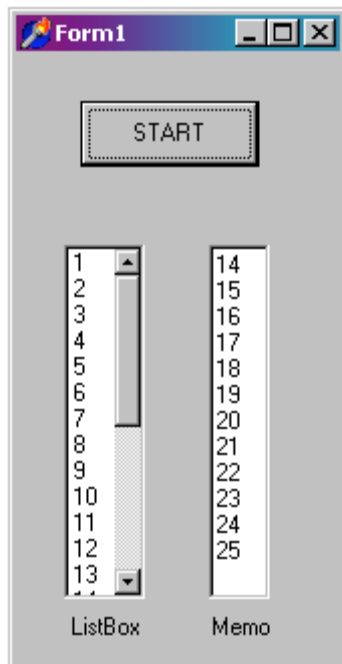
Sie weisen den eingegebenen Text mit dem folgenden Befehl der Stringvariablen "Satz" zu:

```
Satz:=Edit1.Text;
```

Falls die Variable x vom Typ Integer ist heisst der Befehl:

```
x:=StrToInt(Edit1.Text);
```

## MEMO (3), LISTBOX (4) UND COMBOBOX (5)



### Unterschied zwischen ListBox und Memo

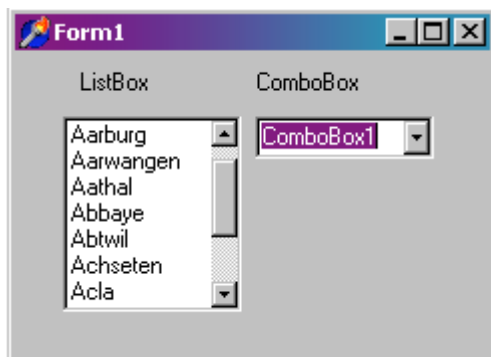
Beide Male werden die Zahlen von 1 bis 25 aufgelistet; in der ListBox kann man blättern und alle Zahlen betrachten, im Memo sieht man nur noch die letzten davon.

### Befehle zur Eingabe:


```
ListBox.Items.Append(IntToStr(n));  
Memo1.Lines.Add(IntToStr(n));
```

### Befehle zum Löschen:

```
ListBox.Items.Clear;  
Memo1.Lines.Clear;
```



### Anwendung von ListBox und ComboBox

Beide können mit einer Liste von Einträgen gefüllt werden: Wählen Sie im Objektinspektor die Eigenschaft "Items", klicken Sie auf  und geben Sie die Liste ein.

Die Listeneinträge werden intern nummeriert (beginnend bei 0);

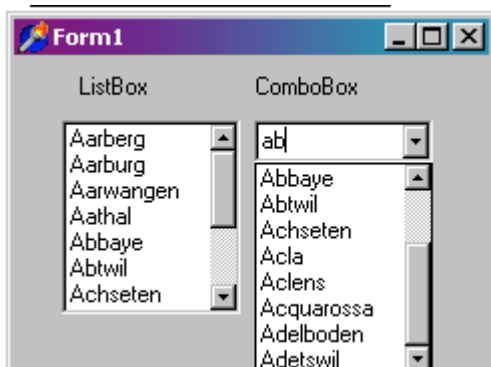
mit z. B.

```
if ListBox1.ItemIndex=3 then . . .
```

bzw.

```
if ComboBox1.ItemIndex=3 then . . .
```

können Sie bei Wahl des 4. Eintrags eine Handlung auslösen.



Klicken Sie bei der ComboBox auf das Dreieck, um die Liste zu öffnen. Sobald Sie den Anfang des gesuchten Begriffs eingeben, rollt die Liste an die betreffende Stelle.