

MELDE- UND ANDERE FENSTER

Meldefenster

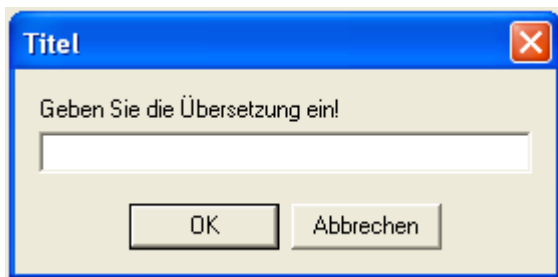


ShowMessage('Das ist ein einfaches Messagefenster')

mit dem folgenden Befehl können Sie die Lage des Fensters angeben (alle andern Fenster erscheinen in der Mitte des Bildschirms):

ShowMessagePos('Text',100,30)

Eingabefenster

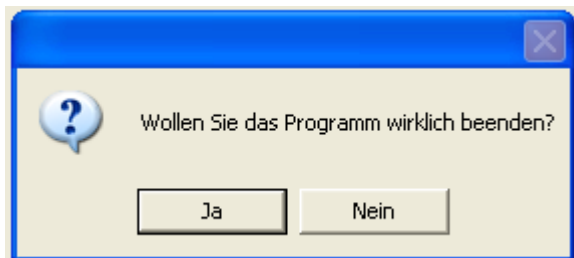


InputBox('Titel','Geben Sie die Übersetzung ein!',' ')

Sie können statt 'Titel' auch einfach einen Leerstring angeben ' '

In hintersten Leerstring könnte man einen Wert für das Eingabefeld vorgeben, der dann übernommen oder überschrieben werden kann.

Application.MessageBox



Die Titelleiste ist leer

Application.MessageBox('Wollen Sie das Programm wirklich beenden?',' ',36) gibt bei der Wahl von "Ja" den Wert 6, bei der Wahl von "Nein" den Wert 7 zurück.

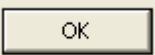
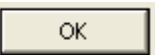




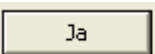

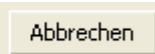
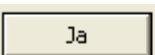
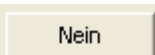

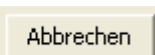
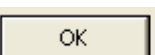

36=32+4+0 mehr dazu auf der Rückseite.

Die Application.MessageBox hat drei Parameter:

Application.MessageBox(Text,Caption,Flags)

Die Zahl Flags erhält man, indem man aus jeder der drei folgenden Gruppen eine Zahl ausliest und alle drei zusammenzählt.

								
0		16		32		48		64

		0	MB_OK
 		1	MB_OKCANCEL
  		2	MB_ABORTRETRYIGNOR
  		3	MB_YESNOCANCEL
 		4	MB_YESNO
 		5	MB_RETRYCANCEL
 		16384	MB_HELP

Die dritte Zahl gibt an, welche Schaltfläche den Focus hat, dass heisst, welche Schaltfläche mit der Enter-Taste betätigt werden kann:

erste Schaltfläche	0	MB_DEFBUTTON1
zweite Schaltfläche	256	MB_DEFBUTTON2
dritte Schaltfläche	512	MB_DEFBUTTON3

- Rückgabewerte:
- 0 Fehler
 - 1 Schaltfläche 'OK' gedrückt
 - 2 Schaltfläche 'Abbrechen' gedrückt
 - 3 Schaltfläche 'Abbrechen' gedrückt
 - 4 Schaltfläche 'Wiederholen' gedrückt
 - 5 Schaltfläche 'Ignorieren' gedrückt
 - 6 Schaltfläche 'Ja' gedrückt
 - 7 Schaltfläche 'Nein' gedrückt