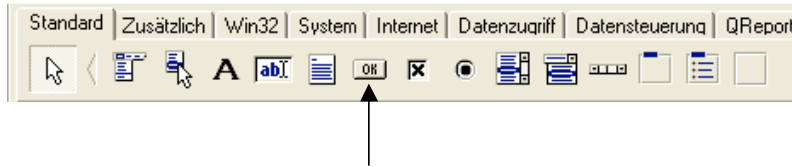


PROZEDUREN

Der Button

Den Button findet man in der Komponentenpalette Standard.



Klicken Sie das Symbol an und ziehen Sie anschließend mit der Maus im Formular ein mehr oder weniger großes Rechteck auf: Die Anschrift ändern Sie im Objektinspektor unter 'Caption'. Doppelklick in den Button schreibt die Rahmenbedingungen der Prozedur ins Editorfenster.

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender:TObject);  
begin
```

```
end;
```

Ein Tipp: mehrere gleiche Button erhält man mit Kopieren und Einfügen, gleichmässig ausrichten lassen sie sich mit 'Ausrichten' im Kontextmenü.

Ereignisse, die zum Formular gehören: OnCreate

Mit Doppelklick ins Formular erhalten Sie:

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);  
begin
```

```
end;
```

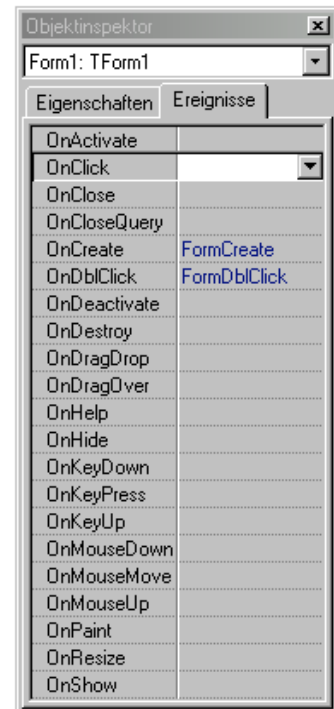
Fügen Sie hier Befehle ein wie:

```
Randomize;           (initialisiert den Zufallszahlgenerator)  
WindowState:=wsMaximized; (Setzt des Ausführungsfensters auf volle Bildschirmgröße)  
Form1.Height:=600;  
Form1.Width:=800;    (legen die Größe des Ausführungsfensters fest)  
Form1.Left:=20;  
Form1.Top:=0;        (legen die Lage des Ausführungsfensters fest)  
Form1.Color:=RGB(255,215,0); (legt die Farbe des Ausführungsfensters fest)
```

Die Befehle in diesem Ereignis werden ausgeführt, wenn Sie die Exedatei starten.

Weitere Ereignisse, die zum Formular gehören

Andere zum Formular gehörende Ereignisse erhalten Sie, wenn Sie im Objektinspektor die Karte 'Ereignisse' wählen, und das weiße Feld neben der Bezeichnung doppelklicken.



OnClick

```
procedure TForm1.FormClick(Sender:TObject);  
begin  
  
end;
```

Das Ereignis wird mit einem Klick ins Ausführungsfenster gestartet.

OnDbClick

```
procedure TForm1.FormDbClick(Sender: TObject);  
begin  
  
end;
```

Schreiben Sie hier hinein zum Beispiel ein: Close

Im Exe-Modus genügt ein Doppelklick ins Ausführungsfenster, um die Prozedur zu beenden.

OnPaint

```
procedure TForm1.FormPaint(Sender:TObject);  
begin  
  
end;
```

Diese Prozedur eignet sich vorzüglich, um eine Grafik mit Start der Exedatei zeichnen zu lassen.

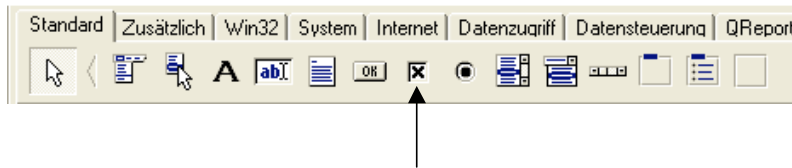
Ergänzung

Auch zu Buttons, Labels und Editfeldern gibt es eine ganze Reihe von Ereignissen;

wenn Sie z. B. ein Editfeld mit dem Ereignis 'OnChange' belegen, lässt sich eine Berechnung allein dadurch ausführen, dass Sie eine neue Zahl ins Editfeld tippen.

Die Checkbox

Die Checkbox finden Sie in der Komponentenpalette Standard.



```
procedure TForm1.CheckBox1Click(Sender: TObject);  
begin  
  while Checkbox1.Checked do  
  begin  
    ...  
    Application.ProcessMessages;  
  end;  
end;
```

Die Prozedur läuft so lange, wie die Checkbox angekreuzt ist.
Eine Checkbox wirkt auf dem Bildschirm viel unaufdringlicher als ein Button.

Der Timer

Den Timer finden Sie in der Komponentenpalette System:



Der Timer hat eine einzige Eigenschaft: Intervall
Sie beschreibt, in welchen Abständen ein Ereignis stattfinden soll. (1000 = 1 Sekunde)

Doppelklick des Timers führt auf:

```
procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);  
begin  
  
end;
```

Beispiele: Intervall:=5000 Close (Das Formular schliesst nach 5 Sekunden wieder)
Intervall:=1000 Label1.Caption:=TimeToStr(Time); (zeigt im Sekundentakt die Zeit an.
Grafikanimationen (Übung Lichterspiel)

Um den Timer zu beenden (ohne das Fenster zu schliessen), müssen Sie eine Abbruchbedingung einbauen:

Falls Sie in der Prozedur einen Zähler z eingebaut haben, könnte sie heissen:

```
if z=100 then Timer1.Enabled:=false;
```