



СВОЙСТВА И МЕТОДИ

НА ГРАФИЧНИТЕ КОМПОНЕНТИ

---

# 1. Общи свойства

---

**Name** – Всяка компонента, участваща в интерфейса на едно приложение, има уникално име.

**Visible** – когато стойността на това свойство е true, компонентата е видима, т.е. изобразява се в прозореца, а ако е false – не се изобразява

**Enable** – промяната на това свойство от true във false оставя компонентата видима. Но я прави недостъпна, т.е. функцията, която тя изпълнява, е блокирана за момента

**Size** – размер на компонента в пиксели. Свойството е съставно, състои се от две подсвойства

- 
- Ширина (Width)
  - Височина (Height)

**Location** - това свойство също е съставно и съдържа координатите X и Y в пиксели на горния ляв ъгъл на компонентата в съдържащия елемент – форма или друг контейнер. Оста x на екранната координатна система е насочена отляво надясно, а оста y – отгоре надолу.

## 2. Екранна форма

---

Екранна форма се създава автоматично от средата за програмиране, при отваряне на ново приложение

Име на формата – **Form 1**

# а) Свойства на формата

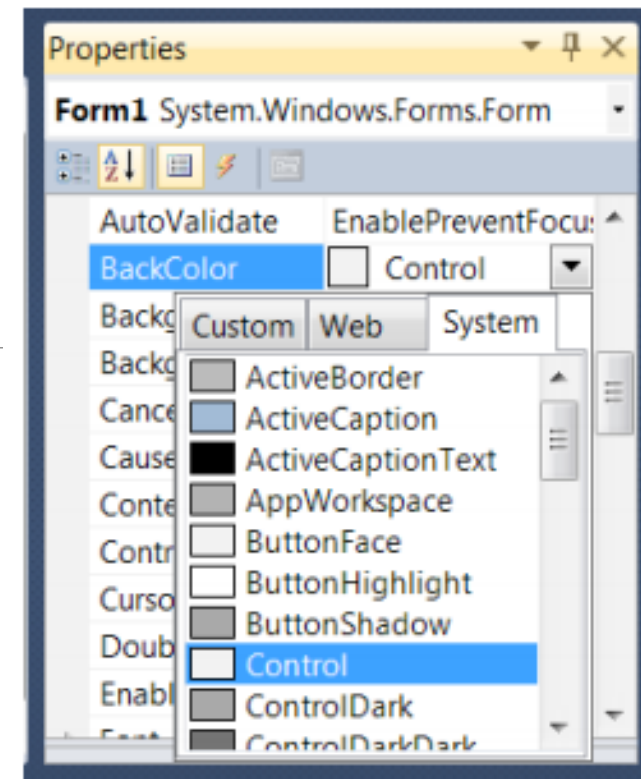
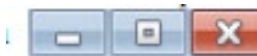
---

**Text** – свойство, в което се задава заглавието на прозореца, което се изписва в лентата в горния му край. Заглавието най-често съвпада с името на програмата.

**BackColor** – цветът на фона на формата, т.е. цветът, в който е оцветена нейната вътрешност.

**ForeColor** - цветът, с който се изписват всички текстове включени във формата компоненти.

**ControlBox** – активна/деактивна група от трите бутона (min, max, restore)



# 3. Етикет (Label)

---

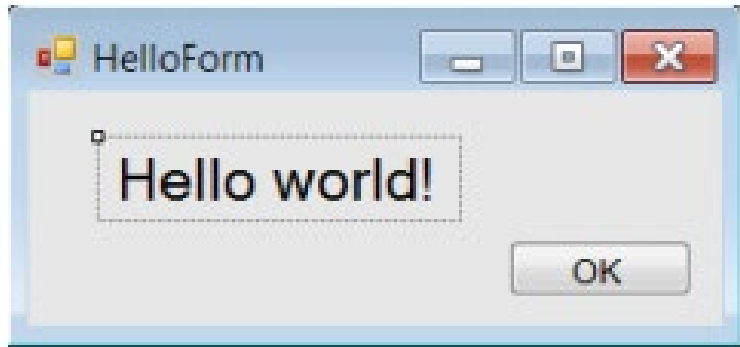


Основно предназначение:

Да се поставят пояснителни надписи за предназначението на останалите компоненти

Текстът, който ще се изпише в етикета, се задава в свойството **Text**.

Свойството **Font** - задават се параметрите за използвания шрифт Name, Size, Bold, Italic, Underline.



Font	Microsoft Sans Serif; 13,8p
Name	Microsoft Sans Serif
Size	13,8
Unit	Point
Bold	False
GdiCharSet	204

# 4. Текстова кутия (TextBox)

---



Основно предназначение:

За въвеждане на данни от клавиатурата по време на изпълнение на програмата

Свойство **Multiline** – въвеждане на данни на един или на много редове



# 5. Бутон (Button)

---



Основно предназначение:

За подаване на команди от страна на потребителя към изпълняваната програма, затова са наричани още командни бутони

Свойството **Text** (основно свойство) – подсказва командата, която ще се стартира, когато потребителят щракне върху него с мишката.