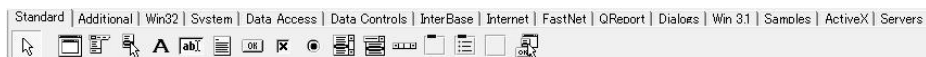


3-2 : コンポーネント

C++Builder ではプログラムを書き始める前にまず、コンポーネント（部品）をフォーム（Form/作業台）に置くことから始めます。コンポーネントは画面上のコンポーネントパレットに種類別に分かれてあります。



コンポーネントはプロパティ、イベント、メソッドの3つで構成されています。ここではよく使うものだけ説明します。

○メソッド

各コンポーネントが持っている、自身に対する操作。そのコンポーネント特有の関数です。

例 : MediaPlayer1->Play();

○プロパティ

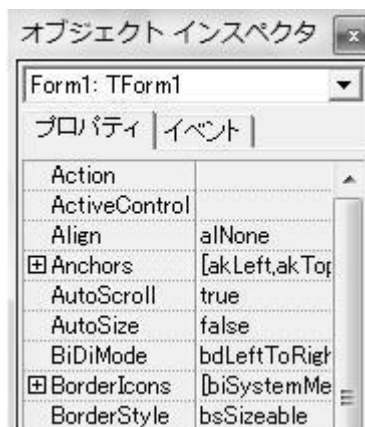
コンポーネントの性質（大きさ、位置など）を表す変数のことです。画面左のオブジェクトインスペクタで初期値を設定できますが、できるだけプログラム内で初期値を指定しましょう。

・ Caption

コンポーネントに表示される文字を代入できます。主に Label や Button で使用されます。Form ではウィンドウ上部のタイトルが Caption になります。

・ Font

Caption の文字の大きさ、色、書体、文字の装飾などの設定を変更できます。



- Enabled

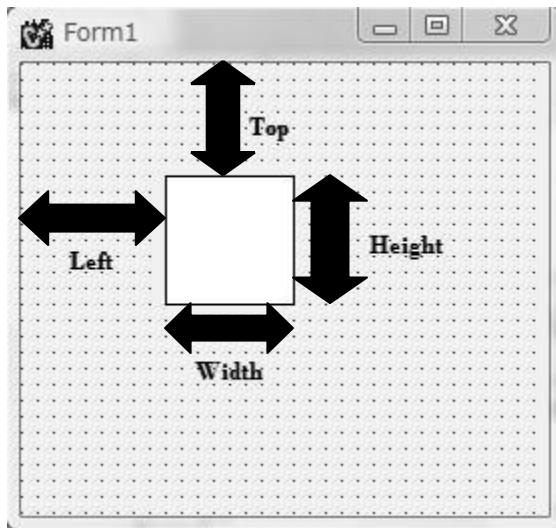
コンポーネントのイベントが機能するかどうかを決めます。要はスイッチの ON/OFF です。

- Top, Left

コンポーネントのForm上の位置を示します。

Top・・・Form上端からコンポーネント上端までの距離

Left・・・From左端からコンポーネント左端までの距離



- Height, Width

コンポーネントの大きさを示します。Heightは高さ、Widthは横幅です。

- Visible

コンポーネントを画面上に表示するかを決めます。Falseにすると見えなくなると同時に、イベントも動作しなくなります。

- Color

コンポーネントの背景色を決めます。ShapeなどはBrushプロパティの中にColorがある場合があります。また、文字色はFontプロパティの中にColorがあります。

- Cursor

コンポーネント上にマウスポインタがきたときだけ、マウスポインタの形を変える事が出来ます。

- ・ ShowHint

コンポーネント上にマウスポインタがあるときに表示される文字です。

○イベント

命令を記述する場所を作ります。イベントごとに実行される条件が違います。オブジェクトインспекタの「イベント」タブを開いて、使いたいイベントをダブルクリックするとプログラムに追加されます。

- ・ OnMouseDown, OnMouseUp, OnMouseMove
設定したコンポーネント上でマウスを押したとき、上げたとき、動かしたときに発生するイベントです。



- ・ OnKeyDown, OnKeyUp

キーボードを押したとき、上げた時に発生するイベントです。
このイベントハンドラ内では Key という変数が使え、どの Key が押されたかによって値が変わります。どの Key がどの値に対応するかは適当な Caption などに表示させるとわかります。

例 : Label1->Caption = Key; (Label1 で Key の値を認識するとき)

例 : if (Key == 50) {exit(1);} (Key の使用例)