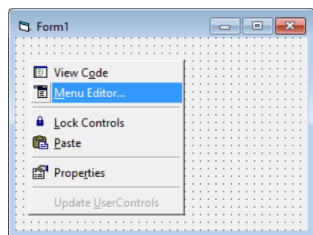


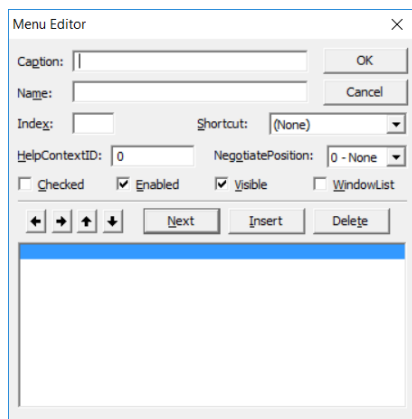
VB 6.0. Създаване на главно меню. Управление на Drag&Drop

1. Създаване на главно меню



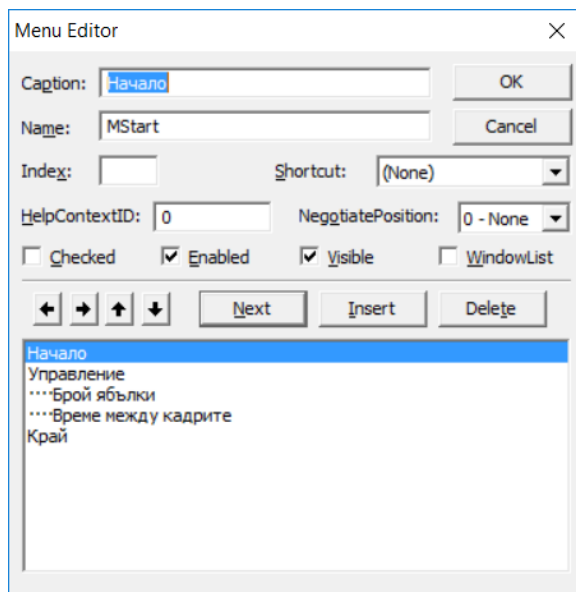
Фигура 1

VB 6.0 има инструмент за създаване на „главно меню“ – идеологията за управление, използвана масово при стандартните приложения. В контекстното меню на формата (десен бутон с мишката върху формата) избираме Menu Editor (фиг. 1). Отваря се диалогова форма за създаване на главно меню (фиг. 2). Както се вижда, в него можем да избираме текст, който да подсказва действието (Caption), име Name (задължително), по желание бърз клавиш за достъп (Shortcut), Index и още свойства.



Фигура 2

Най-долу е структурата на създаденото до момента. Бутоните между свойствата и структурата служат за управление на структурата: ← и → за управление на подчинеността, ↑ и ↓ за изместване на избран елемент нагоре/надолу. В разглеждания проект менюто е реализирано така (фиг. 3).



Фигура 3

След затваряне на инструмента Menu Editor отделните

предложения в менюто отварят управление на събитие Click при избор от разработчика.

2. Управление на Drag&Drop

Става дума за известната възможност определен графичен обект да се „хване“ чрез натискане на левия бутон на мишката и, без той да се пуска, да се „довлачи“ до друг графичен обект, върху който да се освободи левият бутон на мишката (да се „пусне“ „хванатият“ обект). Във VB 6.0 тази сложна идеология може да се управлява лесно така:

- Обектите, които ще се местят, да имат свойство DragMode със стойност 1 (Automatic).
- Обектите-съдържатели (тези, върху които ще се „пуска“ „хванат“ обект), да обслужват събитието DragDrop.

Събитието подава на разработчика следната информация:

- Source As Control – обект, който е „хванат“;
- X As Single, Y As Single – координати на върха на мишката (относно съдържателя) в момента на освобождаване на левия бутон.

3. Допълнителна информация

Типът Control е абстрактен, базов за всички графични контроли.

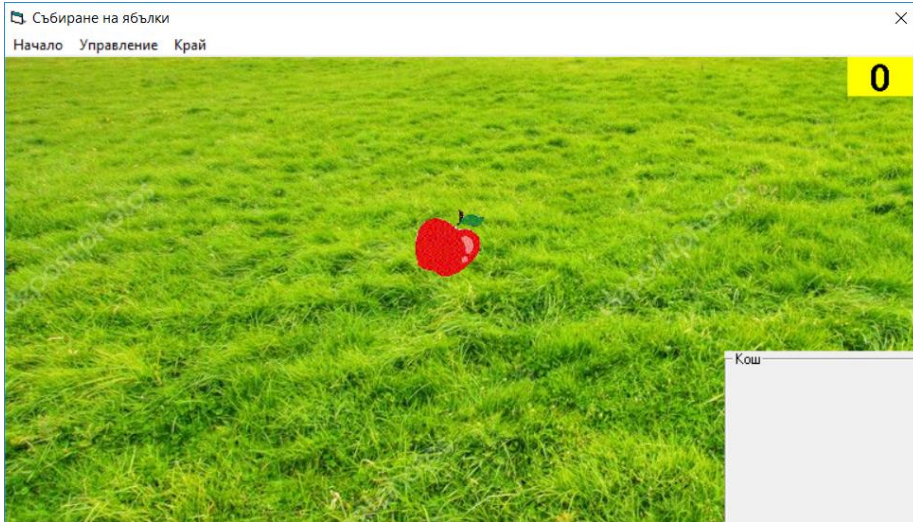
За сравняване на обекти се използва запазената дума **Is**: <обект 1> **Is** <обект 2> връща True, ако двата обекта са еквивалентни (указателите сочат към едни и същи обекти).

Проверката за конкретния тип на обект от базов тип Control става с логическата конструкция **TypeOf** <име на обекта> **Is** <име на тип, за който искаме да проверим> (TypeOf също е запазена във VB). Резултатът е True, ако обектът е от проверявания тип, иначе е False.

Свойството Container на даден обект е обектът, който го съдържа. Разбира се, промяната му става с изречение, започващо със set (обектен тип!). Обекти от тип Frame могат да служат за „подсъдържатели“ на графични обекти.

За разлика от обектите от тип Shape, тези от тип Image поддържат събития (не са „леки“). Ако искаме тези обекти да съдържат картинка, която да има „прозрачен“ фон, трябва да ползваме формат gif на графичния файл за свойство Picture, при който фоновият цвят може да бъде обявен за прозрачен. (VB 6.0 в стандартния си вид не поддържа png-файлове, които също имат „прозрачност“ – png е по-нов формат.)

ПРОЕКТ: Игра за събиране на ябълки



Създайте игра, в която играчът събира чрез влачене на определено място („кошница“) някакво количество еднотипни графични обекти („ябълки“).

Играта трябва да се управлява чрез главно меню.

Броят и времето, след което оставащите „ябълки“ се разместват, се задават от играча, като по подразбиране броят е 10, а времето е 2 секунди.

Изпълнимият файл Apples.exe съдържа примерна реализация.

Папката Graphics съдържа графични

файлове, които могат да се ползват. Папката Apples съдържа примерна реализация на проекта.