


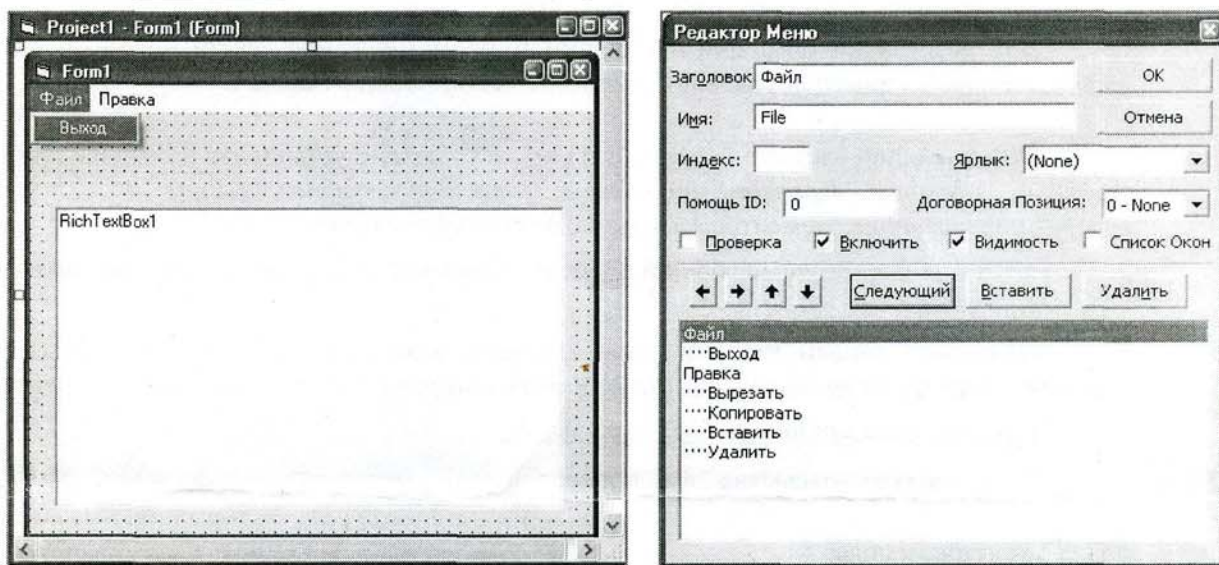
**Тема урока:** Создание меню и панелей инструментов проектов.

**Практикум:** «Простейший текстовый редактор»

В качестве области ввода и редактирования текста используем *многострочное текстовое поле*. Для этого добавим новый элемент управления RichTextBox на панель компонентов и разместим на форме усовершенствованное текстовое поле:

1. Введите команду *Проект-Компоненты...* и на появившейся диалоговой панели *Components* из списка дополнительных управляющих элементов выберите пункт *Microsoft Rich Textbox Control 5.0*;
2. Добавьте на форму усовершенствованное текстовое поле , присвойте ему имя *textEdit* и очистите его содержимое;
3. Для того чтобы сделать поле многострочным, свойству поля *MultiLine* присвойте значение **True**.

**Создадим меню** для нашего текстового редактора.



Для создания меню используется специальный *Редактор меню*, который можно вызвать командой *Инструменты-Редактор Меню...*

1. На появившейся диалоговой панели *Редактор меню* создать заголовок первого уровня. В поле *Заголовок*: внести надпись **Файл** и в поле *Имя*: имя объекта **File**;
2. Для создания следующего пункта меню щелкнуть по кнопке **Следующий**;
3. Для создания пункта меню уровня команд (например, команды *Выход* меню **Файл**) щелкнуть по кнопке со стрелкой вправо;
4. Ввести заголовок **Выход** и имя **Exit**;
5. Повторить процедуру и создать команды, входящие в меню **Правка (Edit)**: *Вырезать (Cut)*, *Копировать (Copy)*, *Вставить (Paste)* и *Удалить (Delete)*.

**Событийные процедуры пунктов меню:**

В процессе редактирования текста в окне *textEdit* необходимо использовать для промежуточного хранения фрагментов текста объект *Windows Clipboard (Буфер обмена)*. Сначала необходимо очистить буфер с использованием метода *Clear*. Затем поместить выделенный в текстовом поле фрагмент текста (свойство текстового поля *SelText*) в буфер с использованием метода буфера *SetText*. И, наконец, удалить выделенный текст, присвоив свойству *SelText* пустое значение.

1. Событийная процедура для команды *Вырезать* меню **Правка** запишется так:

```
Private Sub Cut_Click()
Clipboard.Clear
Clipboard.SetText form1.textEdit.SelText
form1.textEdit.SelText = ""
End Sub
```

После удаления выделенного фрагмента в буфер обмена, его необходимо вставить в указанное пользователем место с помощью метода буфера `GetText`.

2. Событийная процедура для команды *Вставить* меню *Правка* запишется так:

```
Private Sub Paste_Click()  
form1.textEdit.SetText = Clipboard.GetText()  
End Sub
```


3. Самостоятельно создайте событийные процедуры для команд *Копировать* и *Удалить* меню *Правка* и команды *Выход* меню *Файл*.

4. Запустите проект, введите в текстовом окне текст и произведите его редактирование с использованием пунктов меню *Правка*.

Для реализации дополнительных возможностей текстового редактора необходимо расширить систему меню:

1. С помощью *Редактора меню* в меню *Файл* введите команды: *Открыть ... (Open)*, *Сохранить (Save)*, *Сохранить как ... (SaveAs)*;

Для реализации операций с файлами и форматирования текста понадобится еще один дополнительный элемент управления `CommonDialog` (*Общий диалог*).

Управляющий элемент `CommonDialog`  можно установить на панель компонентов с помощью команды *Проект-Компоненты...*, воспользовавшись одним из дополнительных наборов управляющих элементов *Microsoft Common Dialog Control 6.0 (SP3)*.

2. Поместите на форму управляющий элемент `CommonDialog`, присвойте ему имя `Dialog1` и активизируйте его свойство `Custom`;

3. На диалоговой панели *Property Pages* выберите вкладку *Open/Save As* и в поле *DialogTitle* введите имя для окна (например, *Меню файл*), которое будет возникать при открытии файла.

#### Событийные процедуры пунктов меню:

В процедуре открытия файла использован метод `ShowOpen`, который открывает соответствующую панель общего диалога, и метод `LoadFile`, который производит открытие файла в текстовом поле.

4. Событийная процедура для команды *Открыть ...* меню *Файл* запишется так:

```
Private Sub Open_Click()  
Dialog1.ShowOpen  
textEdit.LoadFile Dialog1.FileName  
End Sub
```

С помощью появившейся стандартной панели Windows *Меню файл* выбрать файл `info.doc` из папки *Мои документы* и щелкнуть по кнопке *Открыть*. Текст файла появится в окне нашего текстового редактора.

В процедурах сохранения файла будет использован метод `ShowSave`, который открывает соответствующую панель общего диалога, и метод `SaveFile`, который производит сохранение файла.

5. Событийные процедуры для команд *Сохранить ...* и *Сохранить как ...* меню *Файл* запишутся так:

```
Private Sub Save_Click()  
Dialog1.ShowSave  
If Dialog1.FileName = "" Then SaveAs_Click  
Else textEdit.SaveFile Dialog1.FileName  
End Sub
```

```
Private Sub SaveAs_Click()  
Dialog1.ShowSave  
textEdit.SaveFile Dialog1.FileName  
End Sub
```

Запустите проект, введите команду *Файл-Сохранить*. На появившейся панели *Меню файл* в поле *Имя файла*: ввести имя и щелкнуть по кнопке *Сохранить*.