

13.0 Menüs

In Programmen mit einer grafischen Benutzeroberfläche werden Teilprogramme über die Aktivierung von Befehlsschaltflächen (Button) oder Menü-Einträgen (Menüleisten, Kontextmenüs) aufgerufen.

In Anlehnung an <http://de.wikipedia.org/wiki/Menü/Computer> ist

„Ein Menü ist eine Form der interaktiven Benutzerführung bei Computerprogrammen mit grafischer, zeichenorientierter oder seltener sprachorientierter Benutzeroberfläche (GUI, TUI bzw. VUI). Es ermöglicht, den gewünschten Befehl aus einem Angebot auszuwählen (daher ‚Menü‘) und ausführen zu lassen, ohne genaue Steuerbefehle kennen und anwenden zu müssen. Menüleisten sind heute Standard der ‚Common User Access‘. ... Menüs sind in der Regel hierarchisch zu Menüleisten am Bildschirm- bzw. Fensterrand zusammengefasst, die die Befehle unter Schlüsselbegriffen oder -symbolen zusammenfassen, die grundlegenden Menüs. Werden diese Begriffe angewählt, öffnet sich eine Liste, das Dropout-Menü mit den zugehörigen Menüpunkten, die dann Kommandos (Programme, Module, Aktionen des Programms) auslösen. Spezielle Untermenüpunkte führen keine Funktion direkt aus, sondern öffnen eine weitere Menüebene, als weiteres Dropout, als Pop-up-Menü oder als Dialogfenster. Insgesamt sind die für den Anwender wichtigsten Funktionen aufgeführt, die das entsprechende Betriebssystem oder Anwendungsprogramm bietet. Eine Variante ist eine Leiste mit Icons, die Symbolleiste, die weniger für hierarchische Auswahl, sondern direkte Kommandos konzipiert ist.“



Abbildung 13.0.1: Einsatz von Befehlsschaltflächen (Button)

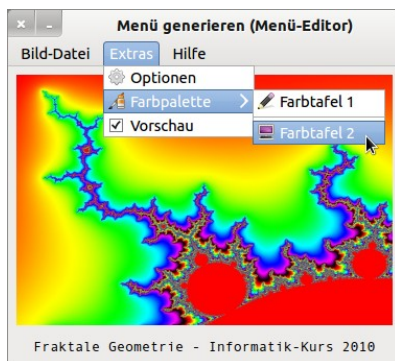


Abbildung 13.0.2: Menüleiste Extras mit Untermenüs (Icon, Text und ShortCut)

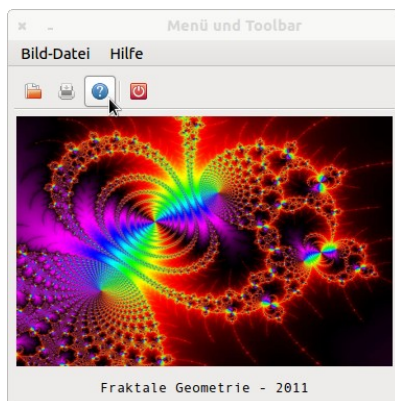


Abbildung 13.0.3: Menüleiste mit einer Symbolleiste (Taskbar)

Ergänzungen:

- Eine Menüleiste als Pulldown- oder Aufklapp-Menü enthält eine Liste mit einzelnen Menüs, die neben einem Text optional mit einem Symbol und einer Tastenkombination gekennzeichnet werden können.
- Ein Menü ist ein Element, das in Anwendungsprogrammen der objekt- und ereignisgesteuerten Benutzerführung dient.
- Menüs können innerhalb einer Menüleiste verschachtelt (Baumstruktur) werden.
- Untermenüs werden in Gambas mit einem Symbol > gekennzeichnet – vergleichen Sie bitte mit Abbildung 13.0.2. Der so gekennzeichnete Menüeintrag löst keine Programmaufrufe aus, sondern zeigt eine Liste mit weiteren Untermenüs.
- Eine Menüleiste muss durch das Anklicken mit der Maus aktiviert werden. Die einzelnen Menüs ebenso oder durch die Eingabe einer Tastenkombination (shortcut).
- Symboleleisten korrespondieren mit ausgewählten Menüeinträgen; oft durch Synchronisation beim Einsatz der Klasse *Action*, die im Kapitel 20.6 mit ihren Eigenschaften, Methoden und Ereignissen beschrieben wird.
- Eine besondere Form eines Menüs ist das *Kontextmenü* als PopUp-Menü. Der Kontext ist ein sichtbare Komponente. Das Kontextmenü öffnet sich nach einem Klick mit der rechten Maustaste über der Komponente an der Position des Mauszeigers. Ein Kontextmenü enthält eine Liste von Menüs, die nach einem Klick mit der linken Maustaste einen (Teil-) Programmaufruf auslösen.