

## 13.2 Menü-Editor

Die einfachste Art Ihr Programm mit einem Menü (→ Abbildung 13.2.4) auszurüsten besteht darin, den *Menü-Editor* einzusetzen. Es ist ein guter Plan, wenn Sie sich – vor allem bei einer komplexen Menü-Struktur – diese Struktur aufzeichnen und sie dann in einer Tabelle abbilden:

Name	Ebene	Group	Caption	Action	Tag	Shortcut	V	E	T	C
mnu1Menu	0		Bild-Datei			CTRL+W	+	+		
mnu11Open	1		Öffnen...	OpenImage		CTRL+O	+	+		
mnu12New	1		Neu			CTRL+N	+	+		
mnu13Space	1						+	+		
mnu14Print	1		Drucken			CTRL+P	+			
mnu15Close	1		Beenden	FormClose		CTRL+Q	+	+		
mnu2Menu	0		Extras				+	+		
mnu21Optionen	1		Optionen				+	+		
mnu22SelectColor	1		Farbpaletten				+	+		
mnu221Palette1	2		Farbtafel 1				+	+		
mnu222Space	2						+	+		
mnu223Palette2	2		Farbtafel 2				+	+		
mnu23PreView	1		Vorschau				+	+		
mnu3Menu	0		Hilfe				+	+		
mnu31Help	1		Hilfe	HelpMe		F1	+	+		
mnu32Web	1		Online-Hilfe				+	+		

Tabelle 13.2.1: Menü-Struktur (V=Visible, E=Enabled, T=Toggle und C=Checked)

Den Menü-Editor starten Sie

- über einen Klick auf den Button *Menüeditor* in der Menüleiste (über dem Formular) ,
- mit der Tastenkombination CTRL + E oder
- nach einem Klick der rechten Maustaste auf das Formular, in dem Sie aus dem sich öffnenden Kontextmenü den Eintrag *Menüeditor* aktivieren.

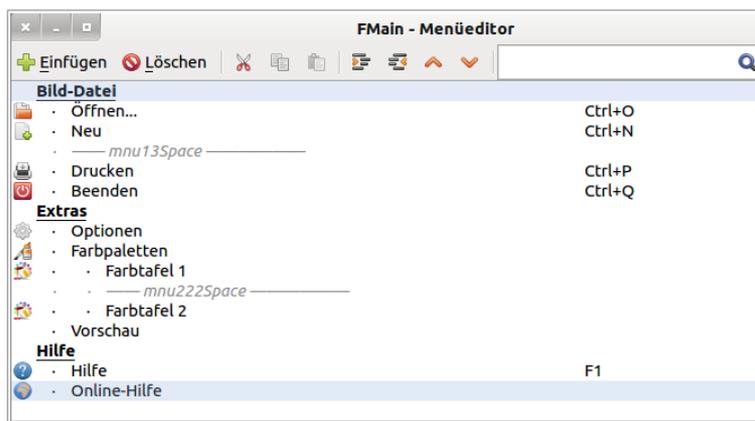


Abbildung 13.2.1: (Teil-)Ansicht des Menü-Editors

Beim Anlegen einer Menü-Struktur haben sich folgende Arbeitsschritte bewährt:

- Ein Klick auf die Schaltfläche *Einfügen* im Menü-Editor erzeugt einen neuen Menüeintrag.
- Tragen Sie in den oberen und unteren Teil des Menüeditors für jeden Menüeintrag die Angaben aus Ihrer Tabelle ein → Abbildung 13.2.1 und → Abbildung 13.2.2.
- Sie können Ihre Eintragungen jederzeit korrigieren (ändern oder löschen).

- Wenn Sie das Textfeld bei *Caption* frei lassen, wird zur Laufzeit des Programms automatisch im Menü eine Trennlinie zwischen zwei Menüeinträgen erzeugt. Der Name des Menüeintrags erscheint nur im *Menü-Editor* in der Farbe hellgrau.
- Ändern Sie die Ebene eines Menüeintrags, indem Sie den Menüeintrag markieren und dann mit den beiden Schaltflächen *Einrücken* und *Ausrücken* die Ebene erhöhen oder verringern. Die aktuelle Ebene erkennen Sie an den kleinen Punkten vor dem Menüeintrag. Einen Menüeintrag der Ebene Null erkennen Sie im Menüeditor am Schriftstil *fett*.
- Sie können einen Menüeintrag mit den zwei Schaltflächen '*Nach oben verschieben*' und '*Nach unten verschieben*' in der Menü-Struktur verschieben. Bitte achten Sie dann darauf, u.U. die Namen der Menüeinträge anzupassen, wenn diese Bezeichnung eine Rang- und Reihenfolge kennzeichnet.
- Ordnen Sie den einzelnen Menüeinträgen ein passendes Icon aus dem Bestand von Gambas zu, wenn Sie der üblichen Praxis bei Menüeinträgen folgen wollen.
- Prüfen Sie alle Eintragungen im Menü-Editor sorgfältig, bevor sie den Menüeditor schließen.

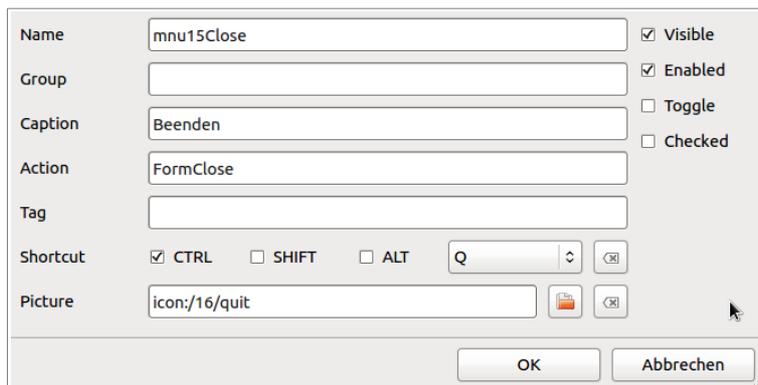


Abbildung 13.2.2: (Teil-)Ansicht2 des Menü-Editors

Quittieren Sie alle Eintragungen oder Änderungen im Menü-Editor mit OK. Wenn Sie den Menü-Editor schließen, obgleich Sie Änderungen vorgenommen haben, dann wird nachgefragt, ob die Änderungen gespeichert werden sollen:

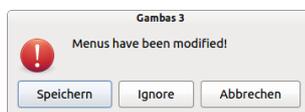


Abbildung 13.2.3: Speichern – Nachfrage

Eintragungen im Menü-Editor bei *Action* werden nur dann notwendig, wenn Sie zum Beispiel zur Synchronisation zwischen dem Menü und einer eingefügten Symbolleiste die Klasse *Action* einsetzen wollen. Im Kapitel '*13.5 Menü und Symbolleiste (Toolbar)*' erfahren Sie, wie man diese Synchronisation realisiert.

Anschließend müssen Sie zu den einzelnen Menüeinträgen den Programm-Quelltext eingeben, der beim Anklicken eines Menüpunkts ausgeführt werden soll.

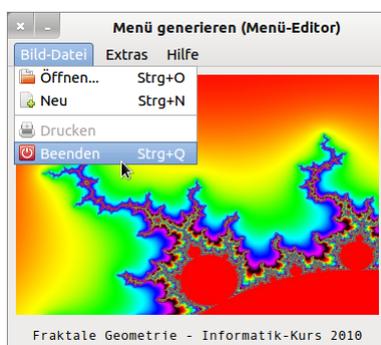


Abbildung 13.2.4: Auswahl Menüeintrag 'Beenden'

Klicken Sie dazu im Menü im Formular auf den Eintrag, dem Sie Code als Ereignisbehandlungsprozedur hinzufügen wollen; zum Beispiel für das *mnu15Close\_Click()*-Ereignis:

```
Public Sub mnu15Close_Click()
    FHelp.Close
    FMain.Close
End ' mnu15Close_Click()
```

Weitere Prozeduren (Auswahl):

```
Public Sub mnu11Open_Click()
    ImageOpen()
    mnu14Print.Enabled = True
End ' mnu11Open_Click()

Public Sub mnu15Close_Click()
    FHelp.Close
    FMain.Close
End ' mnu15Close_Click()

Public Sub mnu23PreView_Click()
    If mnu23PreView.Checked = True Then
        Message.Info("Vorschau anzeigen oder" & gb.NewLine & "Vorschaubild generieren oder...")
    Endif ' Checked = True
End ' mnu23PreView_Click()

Public Sub mnu31Help_Click()
    FHelp.Show
End ' mnu31Help_Click()

Public Sub mnu32Web_Click()
    Desktop.Open("http://www.gambas-buch.de/dw/doku.php?id=k13:start")
End ' mnu32Web_Click()
```

Beachten Sie, dass Sie nicht allen Menüeinträgen auch Prozeduren zuordnen können. Das trifft zum Beispiel auf alle Einträge der Ebene 0 zu sowie auf Einträge, die weitere Einträge als (Unter-)Menüs wie bei *mnu22SelectColor* enthalten. Ob Sie Eintragungen im Textfeld *Tag* (Datentyp Variant) vornehmen hängt davon ab, ob Sie diese Eintragung später im Programm auch auswerten und in Abhängigkeit vom Auswertungsergebnis reagieren.

Im Beispiel *FNotepad 3.0.0* in den Gambas-Beispielen wird demonstriert, dass Sie die Auswahl eines Menüs auch über *ALT+unterstrichener\_Buchstabe* vornehmen können, wenn Sie beim Eintrag 'Caption' dem ausgewählten Buchstaben ein &-Zeichen voranstellen. Die Kombination *ALT+a* zum Beispiel ruft den Speichern-Dialog auf:

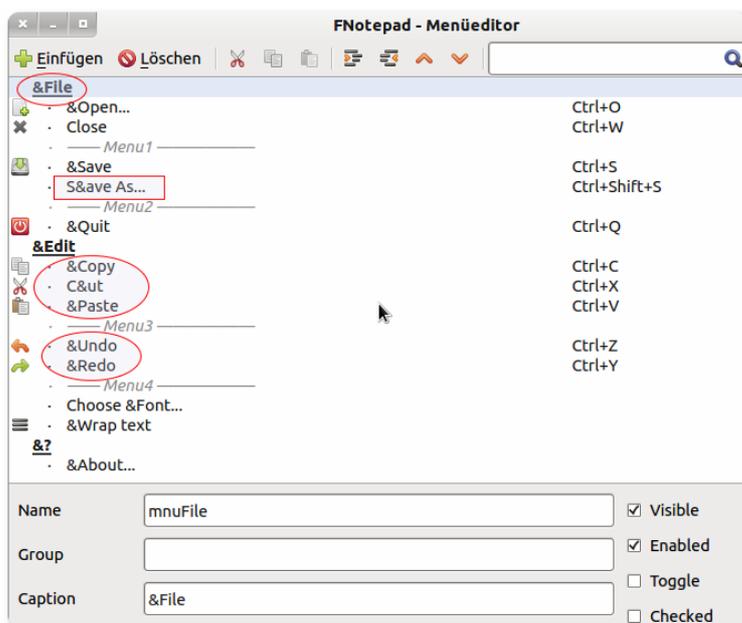


Abbildung 13.2.5: (Teil-)Ansicht3 des Menü-Editors