



UNIVERSITY OF WARMIA AND MAZURY IN OLSZTYN  
The Faculty of Technical Sciences  
POLAND, 10-957 Olsztyn, M. Oczapowskiego 11  
tel.: (48)(89) 5-23-32-40, fax: (48)(89) 5-23-32-55  
URL: <http://www.uwm.edu.pl/edu/sobieski/> (in Polish)

---

# Podstawy programowania RAD

## Delphi – Dialogi

Wojciech Sobieski

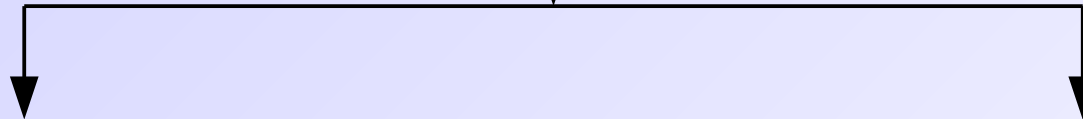
---

Olsztyn 2004-2011

# Dialogi

---

## Dialogi



### Komunikaty:

1. ShowMessage
2. ShowMessagePos
3. ShowMessageFmt
4. MessageBox
5. MessageDlg
6. MessageDlgPos

### Okna dialogowe:

1. InputBox
2. InputQuery
3. PromptForFileName

# ShowMessage

---

```
ShowMessage( tekst );
```

*tekst* – tekst wpisany pomiędzy znaki " lub zmienna tekstowa

**UWAGA:** Aby korzystać z dialogów, w sekcji *uses* bieżącego modułu musi być dodany wpis “Dialogs”.

# ShowMessage

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessage('Zaczynamy naukę programowania');  
end;
```

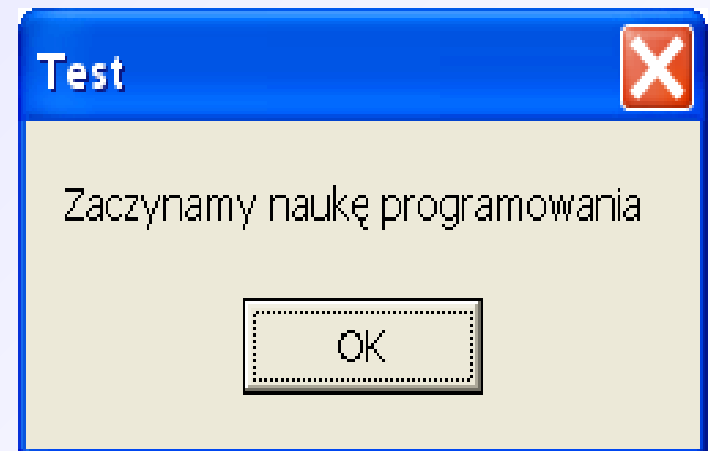


# ShowMessage

---

## Przykład:

```
var  
Informacja : String;  
begin  
Informacja:='Zaczynamy naukę programowania';  
ShowMessage(Informacja);  
end;
```



# ShowMessagePos

---

```
ShowMessagePos( tekst, X, Y);
```

*tekst* – tekst wpisany pomiędzy znaki " lub zmienna tekstowa  
*X*, *Y* – współrzędne lewego górnego rogu okna

# ShowMessagePos

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessagePos('Zaczynamy naukę programowania', 200,200);  
end;
```



# ShowMessageFmt

---

```
ShowMessageFmt(format, liczba);
```

*format* – format wyświetlanej liczby

*liczba* – wartość liczbowa

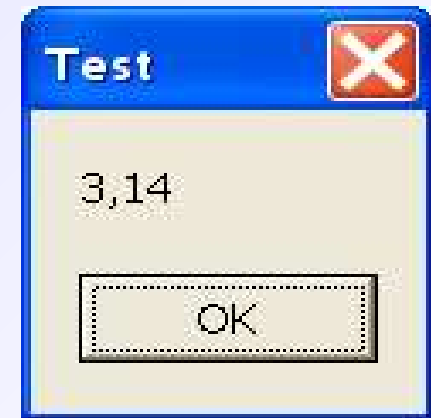


# ShowMessageFmt

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessageFmt('%f', [3.1415]);  
end;
```

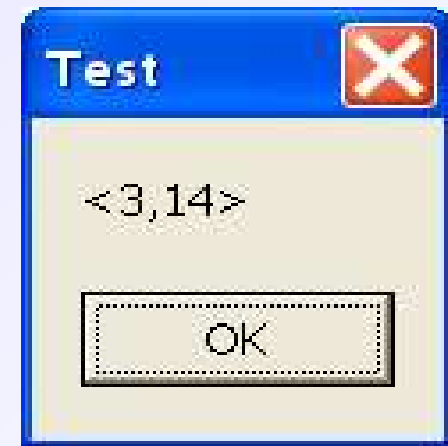


# ShowMessageFmt

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessageFmt('<%f>', [3.1415]);  
end;
```

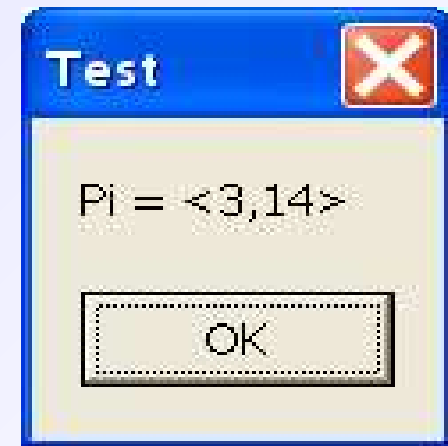


# ShowMessageFmt

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessageFmt('Pi = <%f>', [3.1415]);  
end;
```

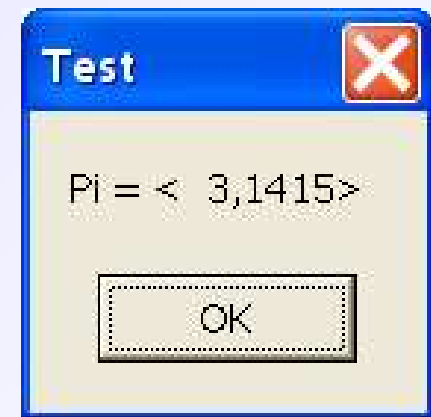


# ShowMessageFmt

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessageFmt('Pi = <%8.4f>', [3.1415]);  
end;
```

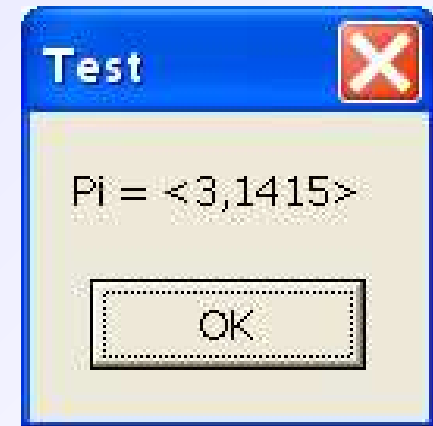


# ShowMessageFmt

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessageFmt('Pi = <%.4f>', [3.1415]);  
end;
```

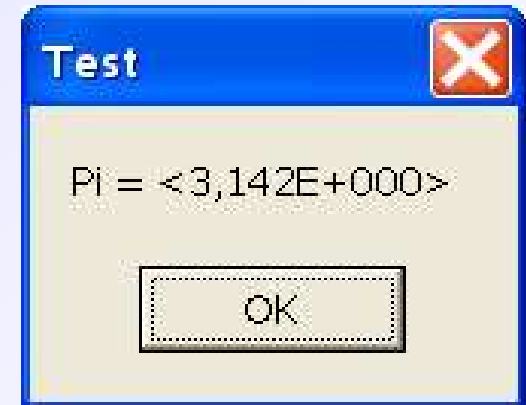


# ShowMessageFmt

---

Przykład:

```
begin  
ShowMessageFmt('Pi = <%8.4e>', [3.1415]);  
end;
```



# ShowMessageFmt

---

Typy formatu:

d = Decimal (integer)

e = Scientific

f = Fixed

g = General

m = Money

n = Number (floating)

p = Pointer

s = String

u = Unsigned decimal

x = Hexadecimal

# MessageBox

---

```
MessageBox( handle, tekst, nagłówek, opcje );
```

*handle* – uchwyt okna (słowo *handle*)

*tekst* – tekst wpisany pomiędzy znaki " lub zmienna tekstowa  
(konieczna konwersja PChar(*zmienna*))

*nagłówek* – napis widoczny na pasku okna

*opcje* – konfiguracja klawiszy w oknie

Uwaga - MessageBox jest funkcją.

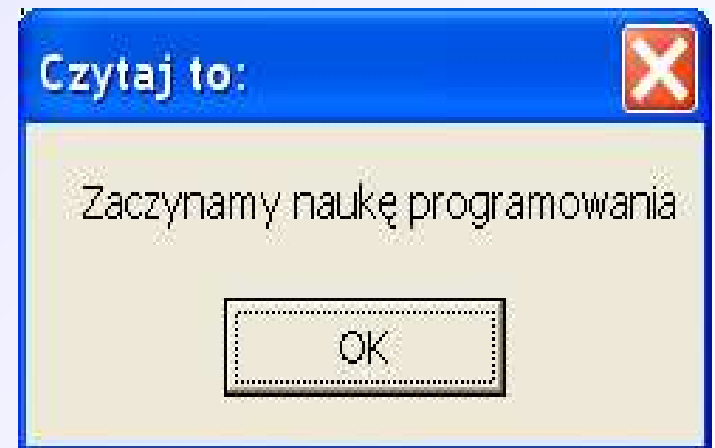


# MessageBox

---

Przykład:

```
begin  
MessageBox(handle, 'Zaczynamy naukę programowania',  
'Czytaj to:', MB_OK);  
end;
```

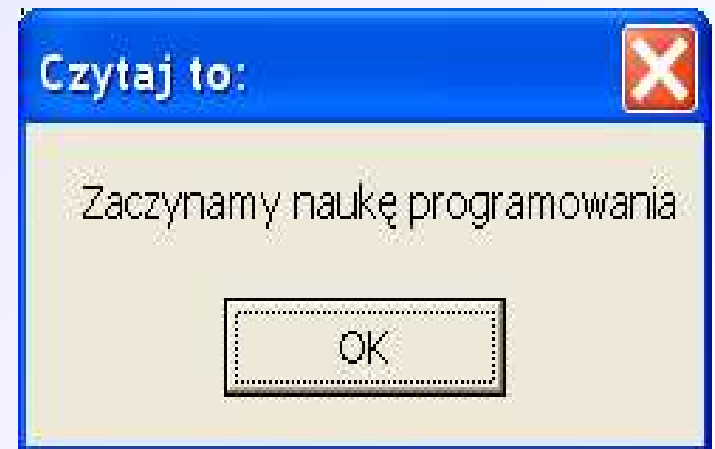


# MessageBox

---

## Przykład:

```
var  
Informacja : String  
begin  
Informacja:='Zaczynamy naukę programowania';  
MessageBox(handle, PChar(Informacja),  
'Czytaj to:', MB_OK);  
end;
```



# MessageBox

---

## Opcje:

MB\_OK

- klawisz OK

MB\_OKCANCEL

- klawisze OK, Anuluj

MB\_RETRYCANCEL

- klawisze Powtórz, Anuluj

MB\_YESNO

- klawisze Tak, Nie

MB\_YESNOCANCEL

- klawisze Tak, Nie, Anuluj

MB\_ABORTRETRYIGNORE

- klawisze Przerwij, Ponów  
i Ignoruj

# MessageBox

---

Wynik działania funkcji (zwracana wartość):

IDOK lub 1	- wciśnięto klawisz OK
IDCANCEL lub 2	- wciśnięto klawisz Anuluj
IDABORT lub 3	- wciśnięto klawisz Przerwij
IDRETRY lub 4	- wciśnięto klawisz Powtórz
IDIGNORE lub 5	- wciśnięto klawisz Ignoruj
IDYES lub 6	- wciśnięto klawisz Tak
IDNO lub 7	- wciśnięto klawisz Nie

Uwaga: jeżeli wystąpi błąd funkcja zwraca wartość zero.

# MessageBox

---

## Obsługa funkcji:

```
case MessageBox(handle, 'Wybierz', 'Czytaj to:',  
MB_OKCancel) of  
0: ShowMessage('Wystąpił błąd!');  
1: ShowMessage('Wybrano OK');  
2: ShowMessage('Wybrano Anuluj');  
3: ShowMessage('Wybrano Przerwij');  
4: ShowMessage('Wybrano Ponów');  
5: ShowMessage('Wybrano Ignoruj');  
6: ShowMessage('Wybrano Tak');  
7: ShowMessage('Wybrano Nie');  
end;
```

# MessageBox

---

Modyfikacja – w funkcji można opuścić pozycję *handle*, ale trzeba wówczas użyć konstrukcji *with*:

```
with Application do  
  begin  
    MessageBox('Komunikat', 'Czytaj to:', MB_OK);  
  end;
```

# MessageDlg

---

```
MessageDlg( tekst, ikona, przyciski, pomoc );
```

*tekst* – tekst wpisany pomiędzy znaki " lub zmienna tekstowa  
(konieczna konwersja PChar(*zmienna*))

*ikona* – rodzaj ikony widocznej w oknie komunikatu

*przyciski* – definicja przycisków w oknie

*pomoc* – numer tematu pomocy

Uwaga - MessageDlg jest funkcją.

# MessageDlg

---

Przykład (definicja klawiszy w nawiasie []):

```
begin  
MessageDlg('Uwaga na schody!', mtWarning, [mbOK], 0);  
end;
```



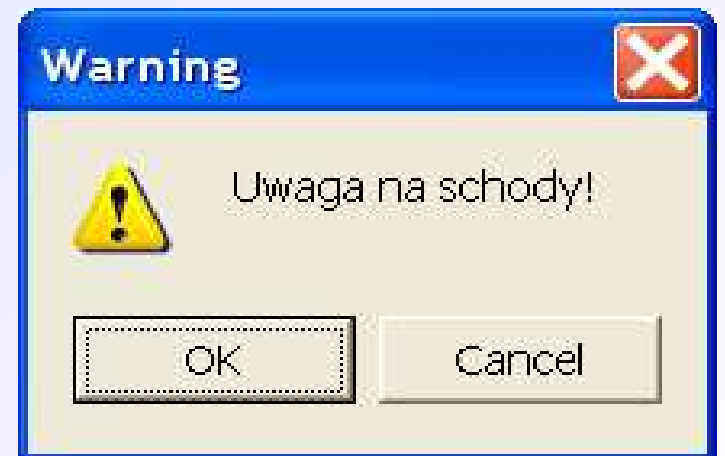


# MessageDlg

---

Przykład (definicja zestawu klawiszy bez nawiasu []):

```
begin  
MessageDlg('Uwaga na schody!', mtWarning, mbOKCancel, 0);  
end;
```



# MessageDlg

---

## Dostępne ikony:

mtWarning

- ostrzeżenie



mtError

- błąd



mtInformation

- informacja



mtConfirmation

- potwierdzenie



mtCustom

- wybór

# MessageDlg

---

## Dostępne klawisze:

mbYes	- klawisz Tak
mbNo	- klawisz Nie
mbOK	- klawisz OK
mbCancel	- klawisz Anuluj
mbHelp	- klawisz Pomoc
mbAbort	- klawisz Przerwij
mbRetry	- klawisz Powtórz
mbIgnore	- klawisz Ignoruj
mbAll	- klawisz Wszystkie
mbYesToAll	- klawisz Tak na Wszystkie
mbNoToAll	- klawisz Nie na Wszystkie

# MessageDlg

---

Dostępne zestawy klawiszy:

mbYesNoCancel  
mbYesAllNoAllCancel  
mbOKCancel  
mbAbortRetryIgnore  
mbAbortIgnore

Uwaga: Teksty na przyciskach dla MessageDlg są niezależne od systemu i najprawdopodobniej będą angielskie. Jednym ze sposobów zmiany tych tekstów jest przeróbka plików (niemożliwe w wersji Personal).

# MessageDlg

---

Wynik działania funkcji (zwracana wartość):

mrNone	- nic nie wciśnięto
mrOK	- wciśnięto klawisz OK
mrCancel	- wciśnięto klawisz Anuluj
mrAbort	- wciśnięto klawisz Przerwij
mrRetry	- wciśnięto klawisz Powtórz
mrIgnore	- wciśnięto klawisz Ignoruj
mrYes	- wciśnięto klawisz Tak
mrNo	- wciśnięto klawisz Nie
mrAll	- wciśnięto klawisz Wszystkie
mrYesToAll	- wciśnięto klawisz Tak Na Wszystkie
mrNoToAll	- wciśnięto klawisz Nie Na Wszystkie

# MessageDlg

---

Obsługa funkcji:

```
case MessageDlg('Wybierz coś!', mtConfirmation,  
mbYesNoCancel, 0) of  
  mrYes : ShowMessage('Wybrano Tak');  
  mrNo  : ShowMessage('Wybrano Nie');  
  mrCancel : ShowMessage('Wybrano Anuluj');  
end;
```



# MessageDlgPos

---

```
MessageDlgPos( tekst, ikona, przyciski, pomoc, X, Y);
```

*tekst* – tekst wpisany pomiędzy znaki " lub zmienna tekstowa  
(konieczna konwersja PChar(*zmienna*))

*ikona* – rodzaj ikony widocznej w oknie komunikatu

*przyciski* – definicja przycisków w oknie

*pomoc* – numer tematu pomocy

*X, Y* – współrzędne lewego górnego rogu okna

Uwaga - MessageDlgPos jest funkcją.

# MessageDlgPos

---

Przykład:

```
begin  
MessageDlgPos('Naciśnij coś!', mtInformation, mbOKCancel, 0,  
200, 200);  
end;
```





# InputDialog

---

```
InputDialog( nagłówek , opis , wartość domyślna );
```

*nagłówek* – tekst widoczny na pasku okna

*opis* – opis okna

*wartość domyślna* – domyślny tekst wpisany w oknie

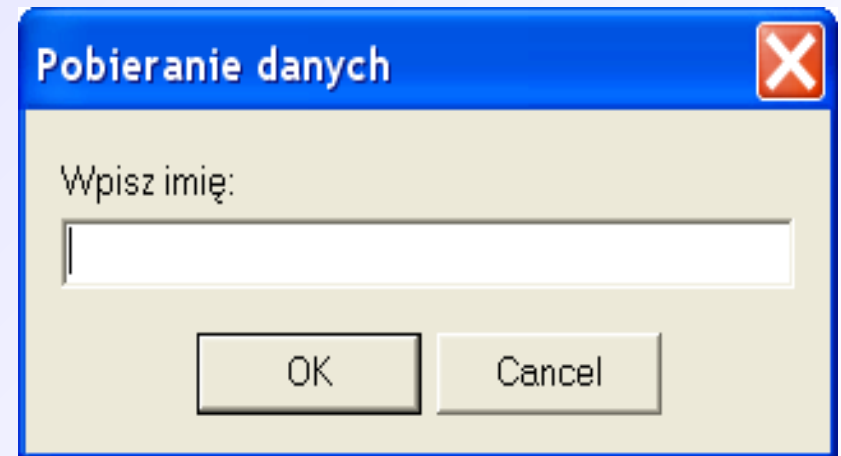
Uwaga - InputBox jest funkcją. Zwracana wartość jest typu znakowego. Można używać liczb, ale należy zastosować konwersję oraz obsługę wyjątków.

# InputBox

---

Przykład:

```
var  
Imie : String;  
begin  
Imie:=InputBox('Pobieranie danych', 'Wpisz imię:', '');  
end;
```



# InputDialog

---

```
InputDialog( nagłówek, opis, zmienna );
```

*nagłówek* – tekst widoczny na pasku okna

*opis* – opis okna

*zmienna* – nazwa zmiennej, której ma być przyporządkowana wartość z okna

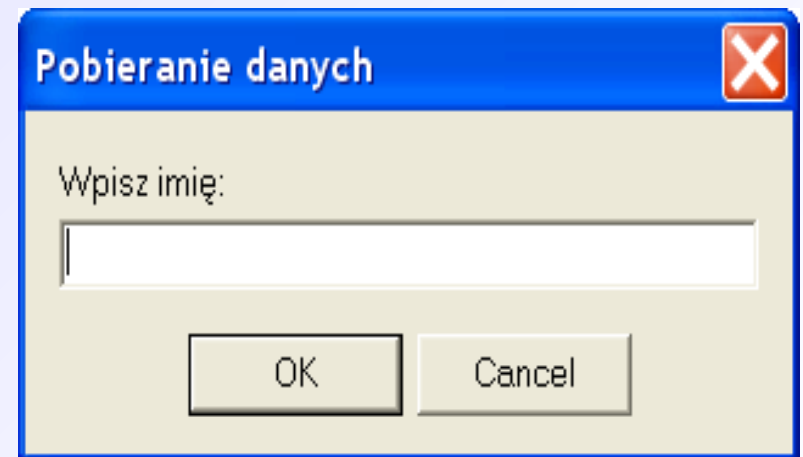
Uwaga - InputBox jest funkcją. Zwracana wartość jest typu logicznego: True – jeżeli użytkownik wybrał klawisz OK oraz False – jeżeli użytkownik wybrał Anuluj lub zamknął okno.

# InputQuery

---

## Przykład:

```
var  
Imie : String;  
begin  
InputQuery('Pobieranie danych', 'Wpisz imię:', Imie);  
end;
```

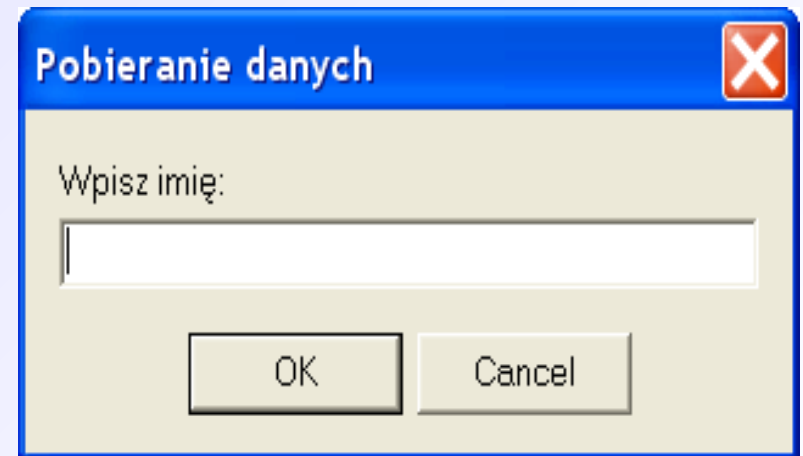


# InputQuery

---

## Przykład:

```
var  
Imie : String;  
begin  
if InputQuery('Pobieranie danych', 'Wpisz imię:', Imie) = True  
then ShowMessage('Naciśnięto klawisz OK');  
end;
```



# PromptForFileName

---

```
PromptForFileName( plik, filtr, nagłówek, katalog, typ okna );
```

*plik* – zmienna otwieranego lub zapisywanego pliku

*filtr* – filtr okna dialogowego

*nagłówek* – tekst widoczny na pasku okna

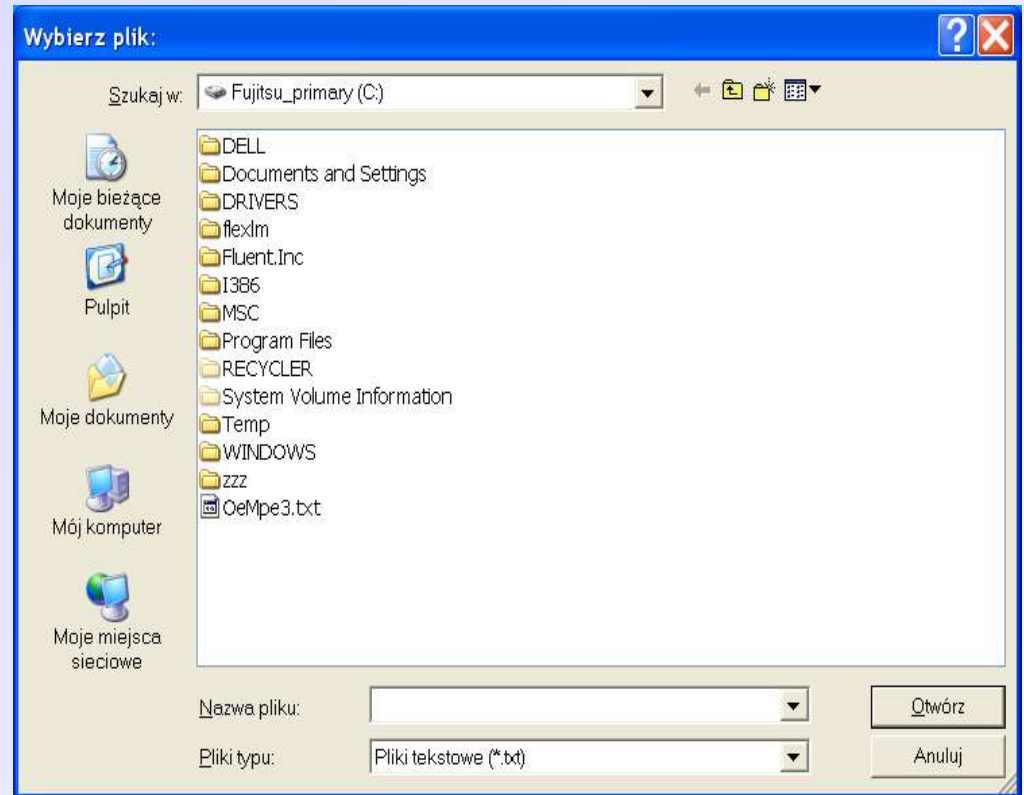
*katalog* – domyślny katalog okna dialogowego

*typ okna* – False: dialog Otworz; True: dialog Zapisz

# PromptForFileName

## Przykład:

```
var  
Plik : string;  
begin  
if PromptForFileName(Plik,  
'Pliki tekstowe (*.txt)|*.txt', "  
'Wybierz plik:', 'C:\', True)  
then  
ShowMessage('Wybrano plik: '+Plik)  
else  
ShowMessage('Wybrano Anuluj');  
end;
```





UNIVERSITY OF WARMIA AND MAZURY IN OLSZTYN  
The Faculty of Technical Sciences  
POLAND, 10-957 Olsztyn, M. Oczapowskiego 11  
tel.: (48)(89) 5-23-32-40, fax: (48)(89) 5-23-32-55  
URL: <http://www.uwm.edu.pl/edu/sobieski/> (in Polish)

---

**Dziękuję za uwagę**

**Wojciech Sobieski**

---

Olsztyn 2004-2011