

## Menu

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> Menu		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 19, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Menu</b>	<b>1</b>
1.1	Menu V1.00 . . . . .	1
1.2	attachmenu . . . . .	1
1.3	createmenu . . . . .	2
1.4	freemenu . . . . .	2
1.5	initmenu . . . . .	2
1.6	menutitle . . . . .	2
1.7	menubar . . . . .	3
1.8	menusubbar . . . . .	3
1.9	menucheckitem . . . . .	3
1.10	menuchecksubitem . . . . .	3
1.11	menuitem . . . . .	3
1.12	menusubitem . . . . .	4
1.13	menutoggleitem . . . . .	4
1.14	menutogglesubitem . . . . .	4
1.15	setmenucolour . . . . .	4

# Chapter 1

## Menu

### 1.1 Menu V1.00

Pure Basic Menu library V1.00

Die Menüverwaltung ist in PureBasic sehr einfach. Natürlich können Sie auch alle möglichen Parameter einsetzen. Die Menüs nutzen automatisch das 'NewLook' Feature.

Befehlsübersicht in alphabetischer Reihenfolge:

- AttachMenu
- CreateMenu
- FreeMenu
- InitMenu
- MenuTitle
- MenuBar
- MenuSubBar
- MenuCheckItem
- MenuCheckSubItem
- MenuItem
- MenuSubItem
- MenuToggleItem
- MenuToggleSubItem
- SetMenuColour

Beispiel:

Menu Demo

### 1.2 attachmenu

SYNTAX

AttachMenu(#Menu, WindowID())

STATEMENT

Hängt das definierte Menü an das angegebene Fenster an.

Um ein Menü von einem Fenster zu entfernen, müssen Sie den Befehl `DetachMenu()` aus der `Window.library` benutzen.

## 1.3 createmenu

### SYNTAX

```
CreateMenu(#Menu, ScreenID())
```

### STATEMENT

Erstellt ein zuvor definiertes Menü. Die Funktion `ScreenID()` ist notwendig, da das Menü sich die Farbinformationen vom Bildschirm holen muß.

## 1.4 freemenu

### SYNTAX

```
FreeMenu(#Menu)
```

### STATEMENT

Entfernt das angegebene Menü aus dem Speicher. Nach dem Aufrufen dieser Funktion können Sie das Menü nirgends mehr anfügen, aber Sie können die `#Menu` Nummer für eine weitere Menüliste nutzen.

## 1.5 initmenu

### SYNTAX

```
InitMenu(MaxMenus, MaxMenuItems)
```

### STATEMENT

Initialisiert die `Menu.library` zur weiteren Benutzung.

`MaxMenu` ist die Zahl der Menü-Listen, die Sie maximal verwalten möchten. `MaxMenuItems` gibt die Zahl der maximal in einer Menü-Liste möglichen Einträge an.

## 1.6 menutitle

### SYNTAX

```
MenuTitle(Title$)
```

### STATEMENT

Erstellt den Titel-Eintrag für das Menü.

---

## 1.7 menubar

SYNTAX

MenuBar()

STATEMENT

Erstellt einen Abgrenzungsbalken für das Menü.

## 1.8 menusubbar

SYNTAX

MenuSubBar()

STATEMENT

Erstellt einen Abgrenzungsbalken für das Untermenü.

## 1.9 menucheckitem

SYNTAX

MenuCheckItem(#Item, Label\$, CommandKey\$, State)

STATEMENT

Fügt der zu erstellenden Menüliste einen 'Check'-Eintrag (Häkchen) hinzu.

## 1.10 menuchecksubitem

SYNTAX

MenuCheckSubItem(#Item, Label\$, CommandKey\$, State)

STATEMENT

Fügt der zu erstellenden Menüliste einen 'Check'-Untereintrag (mit/ohne Häkchen) hinzu.

## 1.11 menuitem

SYNTAX

MenuItem(MenuID, Text\$, ShortCut)

STATEMENT

Erstellt einen Menü-Eintrag für das Menü.

---

## 1.12 menusubitem

### SYNTAX

```
MenuSubItem(MenuID, Text$, ShortCut)
```

### STATEMENT

Erstellt einen Untermenü-Eintrag für das Menü.

## 1.13 menutoggleitem

### SYNTAX

```
MenuToggleItem(#Item, Label$, CommandKey$, State)
```

### STATEMENT

Fügt der zu erstellenden Menüliste einen 'Toggle'-Eintrag hinzu.

## 1.14 menutogglesubitem

### SYNTAX

```
MenuToggleSubItem(#Item, Label$, CommandKey$, State)
```

### STATEMENT

Fügt der zu erstellenden Menüliste einen 'Toggle'-Untereintrag hinzu.

## 1.15 setmenucolour

### SYNTAX

```
SetMenuColour(colour)
```

### STATEMENT

Legt die Zeichenfarbe für neu erstellte Menüs fest. Diese Funktion muß vor dem Befehl CreateMenu aufgerufen werden oder sie hat keinen Effekt.