

# Inhalt

## Einführung

Seit Profan 3.0 ist es möglich, eigene Fenster und Dialoge zu programmieren. Dafür stehen Buttons, Textfenster, Eingabefenster, Radiobuttons, Checkboxes, Groupboxen und Icons zur Verfügung. Mit diesem Hilfsprogramm können Sie per Mausklick eine Dialogbox aus den genannten Objekten erschaffen. Die erstellte Oberfläche wird in einen ausführbaren Profan-Quelltext umgewandelt. Sie ersparen sich somit viel Tipparbeit.

## Objekte

[Die verschiedenen Objekte eines Dialoges](#)

## Prozeduren

[Ändern](#)

[Löschen](#)

[Laden](#)

[Speichern](#)

[Quelltext](#)

[Editor](#)

## Info

Version: 1.0

Autor des Originalprogrammes: Christian Dörschner, St.Petersburger Str. 27, 18107 Rostock

Für Dialoge angepaßt und erweitert: Roland G. Hülsmann, Sinsheimerstr. 31, 69226 Nußloch

# Objekte

Zum Erstellen eines Objektes klicken Sie einen der Buttons in der oberen Hälfte an. Klicken Sie nun auf den gewünschten Ausgangspunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie sehen ein blinkendes Rechteck vom Ausgangspunkt bis zur aktuellen Cursorposition. Hat das Objekt die gewünschte Größe, dann lassen Sie die Maustaste los. Sogleich erscheint ein Dialog, in dem Sie den Text des Objektes und der zuzuordnende Variablennamen abgefragt wird. Soll das Objekt keinen Text und/oder keine zugeordnete Variable haben, dann lassen Sie das entsprechende Feld leer. Schließlich wird das erstellte Objekt auf dem Bildschirm gezeigt. Der Variablenname wird benötigt, um im Programm auf den Inhalt des Objektes zuzugreifen. Die Variablen müssen Integer-Variablen sein. Das "%" muß aber nicht mit angegeben werden, da das Programm dies ggf. automatisch hinzufügt.

Es gibt folgende Objekte:

- Button

Wenn dem Button, der den Dialog beenden soll, die Variable "Ende" zugewiesen wird, dann wird automatisch der dazupassende Quelltext generiert.

- Eingabefeld

Es empfiehlt sich, alle Eingabefelder einer Maske hintereinander anzubringen, da die Reihenfolge, in der die Objekte angebracht werden, im Programm der Cursorlauf bestimmt.

- Text
- Radiobutton

Sollen mehrere Radiobuttons (oder andere Objekte) in einer Groupbox zusammengefaßt werden, so ist unbedingt zuerst die Groupbox zu zeichnen, und dann die zugehörigen Objekte.

- Checkbox
- Groupbox
- Icon

Bei einem Icon ist nur der ICON-Name aus einer Listbox auszuwählen.

Im Übrigen sei auf das entsprechende Kapitel in der Einführung zu PROFAN<sup>2</sup> (PROFAN-Hilfedatei) verwiesen!

[Inhalt](#)

# Ändern

Um vorhandene Objekte zu ändern, wählen Sie ändern und klicken das Objekt an. Es erscheint ein Dialog: Sie können Text und Koordinaten ändern. Danach wird das geänderte Objekt angezeigt. Bei Dialogboxen können Sie auch auf den Dialoghintergrund klicken, um Titel und Ausmaße der Dialogbox zu ändern.

Aus technischen Gründen können nur Buttons, Eingabefenster, Radiobuttons und Checkboxes wieder geändert werden. Um die anderen Objekte zu ändern, ist der Editor aufzurufen und die entsprechende Zeile zu löschen. Danach wird der Dialog neu aufgebaut.

## Löschen

Um vorhandene Objekte wieder zu löschen, wählen Sie "Löschen". Als nächstes klicken Sie auf das zu löschende Objekt. Bevor das Objekt gelöscht wird, erscheint eine Sicherheits-Abfrage, ob Sie es tatsächlich löschen wollen. Das Objekt wird auf dem Bildschirm verschwinden und auch im Quelltext wird die entsprechende Zeile entfernt.

Aus technischen Gründen können nur Buttons, Eingabefenster, Radiobuttons und Checkboxes wieder gelöscht werden. Um die anderen Objekte zu löschen, ist der Editor aufzurufen und die entsprechende Zeile zu löschen. Danach wird der Dialog neu aufgebaut.

## Laden

Ein als Dialodatei (.DLG) gespeicherter Dialog kann zur Weiterbearbeitung geladen werden. Der aktuell bearbeitete Dialog wird zuvor vom Bildschirm entfernt.

## Speichern

Der angezeigte Dialog, das angezeigte Fenster wird gespeichert, um später wieder geladen und weiterverarbeitet zu werden. Gespeichert wird das Textfile, daß auch der Editor anzeigt. Bei Dialogen ist die Endung .DLG.

## Quelltext

Um einen fertigen Quelltext zu erstellen, wählen Sie "Quelltext". Es erscheint eine SaveBox zur Auswahl des Pfades und des Dateinames, unter der der Quelltext gespeichert werden soll. Sie sollten möglichst nie als Dateinamen "quell.txt" verwenden, da dieser Name vom Programm selbst als Datei genutzt wird.

Der erzeugte Quelltext kann ohne Änderung geladen und gestartet werden! Es wird das notwendige Programmgerüst erzeugt, das anschließend von Ihnen mit Funktionalität zu füllen ist. Im Falle des Dialog-Helfers wird ein Hauptprogramm erzeugt, daß die Dialogprozedur aufruft.

## Editor

Eine sinnvolle Ergänzung des Dialog-Helfers stellt der Quelltext-Editor da. Damit können Sie den erstellten Quelltext-Abschnitt sofort bearbeiten, z.B. Koordinaten, Text oder Variablennamen ändern. Die Nummern hinter dem Kommentarzeichen werden für interne Zwecke verwandt. Diese Nummer ist die Objektnummer zur Erkennung der zu löschenden/ändernden Zeile beim Löschen/Ändern eines Objektes. Beim Erzeugen des Quelltextes werden diese Nummern und das " ' " automatisch ausgemerzt, so daß im fertigen Quelltext keine zusätzlichen Zeichen existieren.

Aus dem Grund des verwendeten Verfahrens, sollten Sie keine Kommentare mit " ' " mit dem Quelltext-Editor einfügen. Bitte verwenden Sie stattdessen "REM".





**Editor**  
<Editor>



