

Delphi

Propriedades, Métodos e Eventos Comuns

Jocélio Passos

joceliodpassos@bol.com.br

Propriedades Comuns

Propriedade	Disponível para	Descrição
Align	Todos os controles	Alinhamento
Caption	Todos os controles	Legenda
ComponentCount	Todos os componentes	Número de componentes
ComponentIndex	Todos os componentes	Posição do componente na lista
Components	Todos os componentes	Matriz dos componentes
ControlCoont	Todos os controles	Número de controles que são filhos do atual.
Controls	Todos os controles	Matriz dos controles
Color	Muitos objetos e componentes	Cor da superfície, do fundo, ou a cor atual.
Ctrl3D	A maioria dos componentes	Aparência tridimensional do controle

2/2/2007

2

Propriedades Comuns

Propriedade	Disponível para	Descrição
Cursor	Todos os controles	O cursor quando o ponteiro do mouse está sobre
DragCursor	A maioria dos controles	O cursor indicando que o controle aceita ser arrastado.
DragMode	A maioria dos controles	Determina o comportamento "arrastar_e_soltar" do controle como componente inicial para uma operação de arrastar.
Enabled	Todos os controles e alguns	Ativo ou inativo
Font	Todos os controles	Fonte do texto
Handle	Todos os controles	O manipulador da janela usado pelo sistema.
Height	Todos os controles e alguns outros componentes	Tamanho vertical

2/2/2007

3

Propriedades Comuns

Propriedade	Disponível para	Descrição
Helpcontext	Todos os controles e os componentes da caixa de diálogo	Um número contextual usado para chamar a ajuda contextual automaticamente.
Hint	Todos os controles	A string usada para exibir dicas instantâneas para o controle.
Left	Todos os controles	Coordenada horizontal do canto superior esquerdo
Name	Todos os componentes	O nome único do componente, pode ser usado no código fonte.
Owner	Todos os componentes	Componente proprietário.
Parent	Todos os controles	Controle de origem (pai).

2/2/2007

4

Propriedades Comuns

Propriedade	Disponível para	Descrição
ParentColor	Muitos objetos e componentes	Se o componente deve utilizar sua própria propriedade Color ou a do componente pai.
ParentCtl3D	Maioria dos componentes	Se o componente deve utilizar sua própria propriedade Ctrl3D ou a do componente pai.
ParentFont	Todos os controles	Se o componente deve usar sua própria propriedade Font ou a do componente de origem (pai).
ParentShow Hint	Todos os controles	Se o componente deve usar sua própria propriedade ShowHint ou a do controle de origem (pai).
PopupMenu	Todos os controles	Menu suspenso quando houver um clique com botão esquerdo do mouse.
ShowHint	Todos os controles	As dicas estão ativadas ?

2/2/2007

5

Propriedades Comuns

Propriedade	Disponível para	Descrição
Showing	Todos os controles	Se o controle está sendo mostrado atualmente (Está visível, quando seu controle de origem (pai) é mostrado ?)
TabOrder	Todos os controles (exceto TForm)	Ordem de tabulação
TabStop	Todos os controles (exceto TForm)	Usuário pode tabular para este controle ?
Tag	Todos os componentes	Long integer disponível para armazenar dados personalizados.
Top	Todos os controles	Coordenada vertical do canto superior esquerdo
Visible	Todos os controles e alguns outros componentes	Controle é visível
Width	Todos os controles e alguns outros componentes	Tamanho horizontal

2/2/2007

6

Métodos Comuns

Método	Disponível para	Descrição
BeginDrag	Todos os controles	Inicia o arrasto manual.
BringToFront	Todos os controles	Coloca o componente na frente de todos os outros.
CanFocus	Todos os controles	O controle pode receber o foco ?
ClientToScreen	Todos os controles	Traduz coordenadas de tela.
ContainsControl	Todos os controles ajanelados	Determina se certo controle é contido pelo atual.
Create	Todos os objetos e componentes	Cria uma nova instância.
Destroy	Todos os objetos e componentes	Destrói a instância (se você tiver usado Create para criar o objeto, é melhor usar o método Free em vez de Destroy).

2/2/2007

7

Métodos Comuns

Método	Disponível para	Descrição
Dragging	Todos os controles	Controles estão sendo arrastados ?
End Drag	Todos os controles	Termina manualmente o arrasto.
FindComponent	Todos os componentes	Retorna o componente na propriedade da matriz Components que tenha determinado nome.
Focused	Todos os controles ajanelados	Controle tem o foco ?
Free	Todos os objetos e componentes (não sugeridos para os formulários)	Apaga a instância e a memória associada (os formulários devem usar, em vez disso, o método Release).
GetTextBuf	Todos os controles	Recupera o texto ou a legenda do controle.
GetTextLen	Todos os controles	Retorna a extensão do texto ou legenda do controle.

2/2/2007

8

Métodos Comuns

Método	Disponível para	Descrição
HandleAllocated	Todos os controles	Retorna True se o manipulador do controle existir.
HandleNeeded	Todos os controles	Cria um manipulador se ele ainda não existir.
Hide	Todos os controles	Torna o controle não visível.
InsertComponent	Todos os componentes	Adiciona um novo elemento à lista de componentes possuídos.
InsertControl	Todos os controles	Adiciona um novo elemento à lista de controles que são filhos do atual.
Invalidate	Todos os controles	Força um redesenho do controle.
RemoveComponent	Todos os controles	Remove um componente da lista Components

2/2/2007

9

Métodos Comuns

Método	Disponível para	Descrição
Scaleby	Todos os controles	Gradua o controle em determinada porcentagem
ScreenToCliente	Todos os componentes	Traduz coordenadas da tela
Scrollby	Todos os controles	Tola o conteúdo do controle
SendtoBack	Todos os controles	Coloca o componente atrás de todos os outros
SetBlunds	Todos os controles	Muda a posição e o tamanho do controle (mais rápido do que acessar as propriedades relacionadas uma a uma)
SetFocus	Todos os controles	Coloca o foco de entrada no controle
SetTextBuf	Todos os controles	Define o texto ou legenda do controle

2/2/2007

10

Métodos Comuns

Método	Disponível para	Descrição
Show	Todos os controles	Torna o controle visível
Uptdate	Todos os controles	Redesenha imediatamente o controle, mas apenas se uma operação de redesenho tiver sido solicitada (ou seja, chama o método Invalidate)

2/2/2007

11

Eventos Comuns

Evento	Disponível para	Descrição Ocorre quanto :
Onchange	Muitos Objetos e componentes	O objeto (ou seu conteúdo) muda
Onclick	Muitos controles	Se dá um clique com o botão esquerdo do mouse
OnDbClick	Muitos Controles	O usuário dá um clique duplo
OnDragDrop	Muitos Controles	Uma operação de arrastar termina sobre o componente.
OnDragOver	Muitos Controles	O usuário está arrastando sobre o componente.
OnEndDrag	Muitos Controles	A ação de arrastar é encerrada e enviada ao componente que iniciou a operação de arrastar.
OnEnter	Todos os controles ajanelados	O componente é ativado, ou seja, quando o componente recebe o foco.

2/2/2007

12

Eventos Comuns

Evento	Disponível para	Descrição Ocorre quando :
OnExit	Todos os controles ajanelados	O componente perde o foco.
OnKeyDown	Muitos Controles	O usuário pressiona uma tecla do teclado e é enviado ao componente que detém o foco.
OnKeyPress	Muitos Controles	O usuário pressiona uma tecla e é enviado ao componente que detém o foco.
OnKeyUp	Muitos Controles	O usuário solta uma tecla e é enviado ao componente que detém o foco.

2/2/2007

13

Eventos Comuns

Evento	Disponível para	Descrição Ocorre quando :
OnMouseDown	Muitos Controles	O usuário pressiona um dos botões do mouse e geralmente é enviado ao componente sob o cursor do mouse.
OnMouseMove	Muitos Controles	O usuário move o mouse sobre um componente.
OnMouseUp	Muitos Controles	O usuário solta um dos botões do mouse.
OnStartDrag	Muitos Controles	Ocorre quando o usuário inicia o arrasto; é enviado para o componente que inicia a operação de arrastar.

2/2/2007

14

Bibliografia

- ☞ Cantù, Marco
Dominando o Delphi 6,
Makron Books, 2002
- ☞ Borland Delphi – *Developer's Guide*

2/2/2007

15