

14.2.1 Klasse Mouse

Die (statische) Klasse Mouse (gb.qt4) wird zum Abrufen von Informationen über die Maus verwendet und definiert Konstanten für die Form des Mauszeigers. Neben den Eigenschaften besitzt diese Klasse nur 2 Methoden. Die Klasse Mouse besitzt keine Ereignisse!

14.2.1.1 Maus-Eigenschaften

Es werden in der folgenden Tabelle nur ausgewählte Maus-Eigenschaften vorgestellt, weil Wesentliches zum Mausrad (MouseWheel) im Kapitel 14.2.3 'Mausrad – MouseWheel' beschrieben wird.

Eigenschaft Mouse.	Beschreibung
Alt	Gibt True zurück, wenn die ALT-Taste gedrückt wurde
Control	Gibt True zurück, wenn die Control-Taste gedrückt wurde
Shift	Gibt True zurück, wenn die SHIFT-Taste gedrückt wurde
Left	Gibt True zurück, wenn die linke Maus-Taste gedrückt wurde
Middle	Gibt True zurück, wenn die mittlere Maus-Taste gedrückt wurde
Right	Gibt True zurück, wenn die rechte Maus-Taste gedrückt wurde
X	Gibt die relative horizontale Position des Mauszeigers zurück (Integer-Wert)
Y	Gibt die relative vertikale Position des Mauszeigers zurück (Integer-Wert)
Meta	Gibt True zurück, wenn die Meta- oder Super-Taste gedrückt wurde
Forward	Gibt True zurück, wenn das Mausrad nach vorn gedreht wurde

Tabelle 14.2.1.1.1: Beschreibung ausgewählter Eigenschaften der Klasse 'Mouse'

14.2.1.2 Methoden der Klasse Mouse

Die Methode *Mouse.Inside* gibt True zurück, wenn sich der Maus-Zeiger über der angegebenen Komponente befindet:

```
Static Function Inside ( Control As Control ) As Boolean
```

Die Methode *Mouse.Move* bewegt den Mauszeiger an die definierte xy-Position auf dem Bildschirm:

```
Static Sub Move ( X As Integer, Y As Integer )
```

14.2.1.3 Maus-Zeiger – Konstanten

Mauszeiger sind immer an Komponenten gebunden. Gambas verfügt über einen Satz von definierten Mauszeigern und stellt für diese Mauszeiger Konstanten mit hinreichend selbsterklärender Bezeichnung zur Verfügung:

```
Arrow Blank Cross Custom Default Horizontal Pointing SizeAll SizeE SizeH SizeN SizeNE SizeNESW  
SizeNW SizeNWSE SizeS SizeSE SizeSW SizeV SizeW SplitH SplitV Text Vertical Wait
```

Von besonderer Bedeutung sind folgende Konstanten: Mouse.Blank, Mouse.Default, Mouse.Wait und für den Einsatz eigener Mauszeiger Mouse.Custom.

```
txtValue.Mouse = Mouse.Blank ' Die Komponente Textfeld besitzt keinen Mauszeiger
```

```
' Der Standard-Mauszeiger wird durch einen eigenen vorhandenen Mauszeiger ersetzt
```

```
DrawingArea1.Mouse = Mouse.Custom
```

```
DrawingArea1.Cursor = New Cursor(Picture["icon:/16/pen"], 0, 15)
```

Sie können alternativ in der IDE von Gambas den Bild-Editor aufrufen und dort eigene Mauszeiger zeichnen und diese dann für eigene Projekte verwenden:



In der folgenden Prozedur wird der Mauszeiger des Formulars FMain vom Standard-Mauszeiger *Mouse.Arrow* auf *Mouse.Wait* umgestellt und nach dem Ende der Ausgaben des Befehls 'ping' wieder auf den Standard-Mauszeiger *Mouse.Arrow* geändert.

```
Public Sub btnPingOverShell_Click()
    Dim sCommand As String

    SetLEDColor("green")
    TextArea.Clear
    Wait
    FMain.Mouse = Mouse.Wait
    sCommand = sProgrammName & Chr(32) & TextBox1.Text & " -c 4"
    Shell sCommand To TextArea.Text
    TextArea.Text = gb.newline & TextArea.Text
    FMain.Mouse = Mouse.Default
    SetLEDColor("orange")
End ' PingOverShell
```

Dieser Quelltext-Ausschnitt gehört zu einem Programm mit einem Fenster ohne Fensterzeile, das trotzdem komfortabel verschoben werden kann. Die angegebenen Prozeduren nutzen die Eigenschaften *Mouse.Left* sowie *Mouse.X* und *Mouse.Y*:

```
' Gambas class file
' Kontext-Menü einbauen, um das Programm zu beenden!

PUBLIC iDeltaX AS Integer
PUBLIC iDeltaY AS Integer

PUBLIC SUB Form_Open()
    FMain.Center
END ' Form_Open()

PUBLIC SUB Form_MouseDown()
    IF Mouse.Left THEN
        iDeltaX = Mouse.X
        iDeltaY = Mouse.Y
    ENDIF ' Mouse.Left ?
END

PUBLIC SUB Form_MouseMove()
    IF Mouse.Left THEN
        FMain.Move(FMain.X - iDeltaX + Mouse.X, FMain.Y - iDeltaY + Mouse.Y)
    ENDIF ' Bei der Maus-Bewegung zusätzlich linke Maustaste gedrückt ?
END ' Form_MouseMove()
```

Hinweise:

- Komponente.Mouse ist die Eigenschaft einer Komponente, die nur im Zusammenhang mit dem Mauszeiger betrachtet wird. Sie kennzeichnet welcher Mauszeiger verwendet werden soll – entweder ein Maus-Zeiger aus dem Bestand von Gambas oder ein eigener Mauszeiger:

```
FMain.Mouse = Mouse.Wait
sCommand = sProgrammName & Chr(32) & TextBox1.Text & " -c 4"
Shell sCommand To TextArea.Text
TextArea.Text = gb.newline & TextArea.Text
FMain.Mouse = Mouse.Default
```

- Auch wenn die Klasse *Mouse* selbst keine Maus-Ereignisse besitzt, so existieren jedoch in den Klassen für bestimmte Komponenten Ereignisse (Events), die sich auf die Maus beziehen. Diese Ereignisse werden im Kapitel 14.2.2 behandelt.