

## 23.2.2 Klasse Font (gb.qt4)

Diese Klasse ist statisch und stellt mehrere Font-Eigenschaften sowie Methoden zur Verfügung.

Zuerst werden die wichtigsten Font-Eigenschaften vorgestellt, die man

- bei der Anzeige von Text in Steuerelementen oder
- zum Zeichnen von Text einsetzt.

Eigenschaft	Typ	Beschreibung
.Name	String	Der Font-Name wird gesetzt oder gelesen → Schriftfamilie
.Size	Float	Die Font-Größe wird absolut gesetzt oder gelesen → Schriftgröße
.Grade	Integer	Die Schriftgröße kann relativ im Bereich $-4 \leq R \leq +16$ zur Default-Größe $\text{Size}=9$ , entspricht $R=0$ , gesetzt oder gelesen werden.
.Fixed	Boolean	Es kann nur ausgelesen werden, ob die Zeichen die gleiche Weite besitzen.

Tabelle: 23.2.2.1 Beschreibung ausgewählter Font-Eigenschaften

Eigenschaft	Typ	Beschreibung
.Bold	Boolean	Fett-Schrift wird ein- oder ausgeschaltet oder festgestellt, ob Fett-Schrift eingeschaltet ist oder nicht.
.Italic	Boolean	Kursiv-Schrift wird ein- oder ausgeschaltet oder festgestellt, ob Kursiv-Schrift eingeschaltet ist oder nicht.
.Underline	Boolean	Es wird ein- oder ausgeschaltet, ob Text unterstrichen dargestellt wird oder festgestellt, ob der Schriftstil „underline“ eingeschaltet ist oder nicht.
.Strikeout	Boolean	Es wird ein- oder ausgeschaltet, ob Text durchgestrichen dargestellt wird oder festgestellt, ob der Schriftstil „strikeout“ eingeschaltet ist oder nicht.

Tabelle: 23.2.2.2 Beschreibung der Font-Stile

### 23.2.2.1 Festlegung von Font-Eigenschaften

Die *Festlegung von Font-Eigenschaften* oder deren Änderung für eine Komponente oder einen Text in einer Zeichnung wird immer vollständig ausgeführt. Festgelegte Font-Eigenschaften überschreiben die Standardwerte. Fehlen Angaben, dann gelten die entsprechenden Standardwerte.

#### 1. Variante:

```
TextArea1.Font.Name = "Verdana"
TextArea1.Font.Size = 22
TextArea1.Font.Bold = TRUE
TextArea1.Font.Italic = FALSE ' Kann entfallen, weil Standardwert
TextArea1.Font.Underline = FALSE ' Kann entfallen, weil Standardwert
```

#### 2. Variante:

Die kompakte Zuweisung `TextArea1.Font = Font["-3,Italic"]` ist daher gleichbedeutend mit:

```
TextArea1.Font.Name = "Sans Serif" ' Standard
TextArea1.Font.Size = 6 ' gesetzt mit -3, Standardgröße 9 wird überschrieben
TextArea1.Font.Bold = FALSE ' Standard
TextArea1.Font.Italic = TRUE ' Standardwert FALSE wird überschrieben
TextArea1.Font.Underline = FALSE ' Standard
TextArea1.Font.StrikeOut = FALSE ' Standard
```

Achten Sie auf die Reihenfolge der Einträge im Font-String `Font["Name, Size, Bold, Italic, Underline, Strikeout"]`, wenn Sie bestimmte Font-Eigenschaften festlegen wollen.

- Die Festlegung `TextArea1.Font = Font["Arial,14,Underline"]` ist korrekt.
- `TextArea1.Font = Font["14,Underline,Arial"]` wird zwar ohne Fehlermeldung akzeptiert, die Schrift wird aber nicht unterstrichen dargestellt.

### 3. Variante:

Einsatz der Komponente FontChooser. Im Kapitel 23.2.3 finden Sie Informationen zu dieser Komponente und ein vollständiges Projekt.

#### 23.2.2.2 Auslesen von Font-Eigenschaften

Font-Eigenschaften einer Komponente können Sie zum Beispiel kompakt mit der Methode `.ToString()` oder in einzelnen Eigenschaften auslesen:

```
Public Sub FontAuslesen()  
    TextBox1.Text = TextAreal.Font.ToString()  
End
```

Beachten Sie jeweils den Datentyp der Eigenschaft, dessen Wert zurückgegeben wird:

```
DIM sFontname As String  
DIM iFontSize As Float  
DIM bFontBold As Boolean  
  
sFontname = TextAreal.Font.Name  
iFontSize = TextAreal.Font.Size  
bFontBold = TextAreal.Font.Bold  
...
```

Schriftstile bewirken eine Änderung der Anzeige in einer Komponente – hier bei einer TextArea – und man kann diese Stile über die Elemente des Styles-Arrays auslesen:

```
DIM sElement AS Variant  
FOR EACH sElement IN TextAreal.Font.Styles  
    PRINT sElement  
NEXT
```

#### 23.2.2.3 Schriftfarbe

Obgleich Sie es vermuten würden, ist die Schriftfarbe keine Font-Eigenschaft. Für die Komponente TextArea1 zum Beispiel wird die Schriftfarbe *rot* mit `TextArea1.Foreground = Color.Red` festgelegt.

Weitere Informationen zu Farben – vor Allem im Zusammenhang mit der Klasse Color – finden Sie im Kapitel 23.1.1.

### 23.2.3 Klasse Fonts

Diese Klasse ist statisch und besitzt nur *eine* Eigenschaft, die Auskunft über die *Anzahl* der installierten Fonts im System gibt.

```
DIM iFontCount AS Integer  
iFontCount = Fonts.Count
```

Die Namen aller Fonts kann man aus der (virtuellen) Zusammenstellung auslesen:

```
PUBLIC SUB Form_Open()  
    DIM sFontName AS String  
  
    cmbFonts.Clear()  
    cmbFonts.ReadOnly = True  
    For Each sFontName In Fonts  
        cmbFonts.Add(sFontName)  
    Next ' sFontName  
END ' Form_Open
```