

13.3.1 Optionsmenü

Ein Optionsmenü ist ein Menü mit einem Text und einer CheckBox, deren Wert zwischen den zwei Zuständen (aktiviert) und (de-aktiviert) umgeschaltet werden kann. Um ein Menü mit dieser Eigenschaft zu realisieren, müssen Sie die *Checked-Eigenschaft* eines Menüs benutzen. Sie können diese Eigenschaft im Menüeditor oder im Quelltext setzen. Die Checked-Eigenschaft eines Menüs korrespondiert mit der Toggle-Eigenschaft.

Die Eigenschaft *Menu.Checked* ist ein Synonym für *Menu.Value* und zeigt an, ob das Häkchen vor dem Menü-Text angezeigt wird oder nicht . Sie kontrolliert jedoch in keiner Weise das Verhalten des Optionsmenüs! Ist *Menu.Toggle* gesetzt, dann wird *Menu.Checked* automatisch invertiert, wenn das Optionsmenü angeklickt wird.

13.3.1.1 Beispiel 1

In einem Programm, das Bilder lädt und anzeigt wollen Sie dem Benutzer u.a. die Möglichkeit geben, das Bild zu editieren. Dazu erzeugen Sie zum Beispiel einen (Unter-)Menüpunkt *mnu21AllowedEdit* mit der Beschriftung "Bild-Bearbeitung" in einem Menü *mnuMenu2* mit der Beschriftung "Extras":

```
Public Sub CreateAndShowMenus()
...
'-----
mnuMenu2 = New Menu(FMain, False) ' Menü-Leiste wird angezeigt
mnuMenu2.Caption = "Extras"

mnu21AllowedEdit = New Menu(mnuMenu2) As "mnuAllowedEdit"
mnu21AllowedEdit.Caption = "Bild-Bearbeitung"
mnu21AllowedEdit.Visible = True

mnu21AllowedEdit.Toggle = True
mnu21AllowedEdit.Checked = False
'-----
...
End ' CreateAndShowMenus()
```

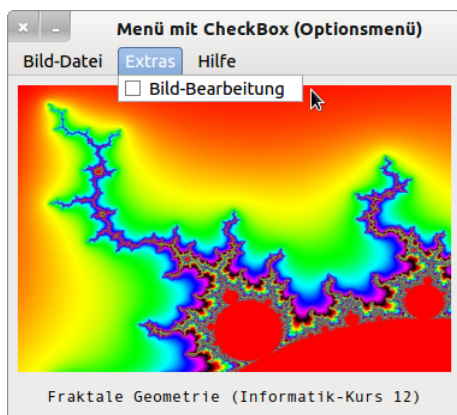


Abbildung 13.3.1.1.1: Checkbox de-aktiviert – Bildbearbeitung *nicht* erlaubt (Starteinstellung)

```
[1] Public Sub mnuAllowedEdit_Click()
[2]
[3]   If bOpenImage = True Then
[4]       MM.mnu12Edit.Enabled = mnu21AllowedEdit.Checked
[5]   Endif ' bOpenImage = True ?
[6]
[7] End ' mnuAllowedEdit_Click()
```

- Wird der Menüeintrag "Bild-Bearbeitung" angeklickt, dann wird *mnu21AllowedEdit.Checked* automatisch auf "aktiviert" umgeschaltet (→ Abbildung 13.3.1.1.2), weil die Toggle-Eigenschaft auf True gesetzt ist.
- Der aktuelle Wert von *mnu21AllowedEdit.Checked* in der Zeile 4 schaltet als Menü-Aktion den Bildeditor im Menü *mnu12Edit* frei.

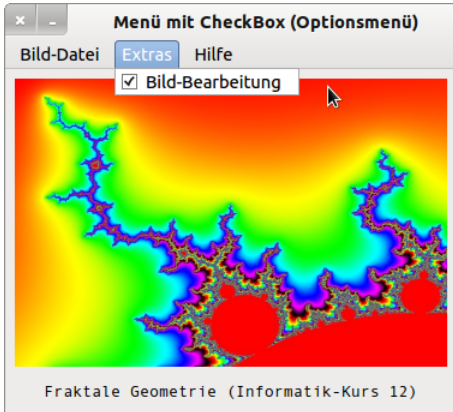


Abbildung 13.3.1.1.2: Checkbox aktiviert – Bildbearbeitung zugelassen

13.3.1.2 Beispiel 2

Das Beispiel 2 bezieht sich auf den Editor 'Notepad' aus der Beispielsammlung von Gambas. Im Editor können Sie den Zeilenumbruch in der Text anzeigenden Komponente TextArea ein- und ausschalten. Im Menüeditor ist die Eigenschaft `mnuWrap.Checked=False` und `mnuWrap.Toggle` nicht gesetzt. Deshalb müssen Sie die Umschaltung der Checkbox-Zustände wie in der Zeile 3 selbst vornehmen:

```
[1] Public Sub mnuWrap_Click()
[2]
[3]     mnuWrap.Checked = Not mnuWrap.Checked
[4]     txtNotePad.Wrap = mnuWrap.Checked
[5]
[6] End ' mnuWrap_Click()
```

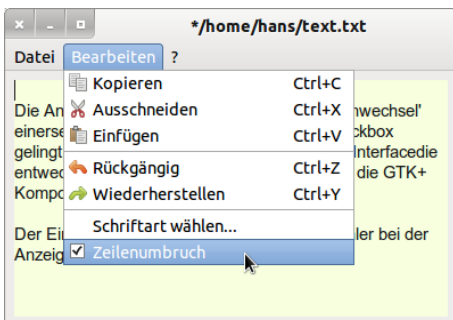


Abbildung 13.3.1.2.1: Checkbox ist beim Programmstart aktiviert

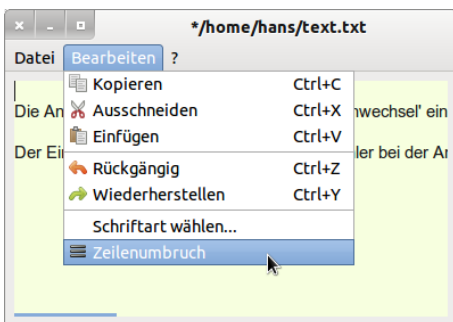



Abbildung 13.3.1.2.2: Checkbox de-aktiviert – Zeilenumbruch kann aktiviert werden

Die Anzeige eines Icon  im Menü-Eintrag 'Zeilenumbruch' einerseits und die Anzeige einer aktivierten Checkbox gelingen nur dann, wenn Sie als *Graphical User Interface* entweder die QT/QTk+ Wechselkomponente (`gb.gui`) oder die GTK+ Komponente einsetzen. Der Einsatz der QT4-Komponente erzeugt einen Fehler bei der Anzeige des vorgesehenen Icons.