

---

# Работа с методи и събития

---

# Работа с методи

- добавянето, изтриването, преименуването и промяната на метод трябва да става както в декларацията на класа, така и в дефиницията на метода в **implementation**
- ако е нужно да има променливи, които да се ползват от всички методи на класа, те могат да се декларират като полета на класа
- ако трябва да са достъпни и от други класове или процедури, се декларират като глобални променливи
- останалите променливи се декларират като локални за метода

# Пример за работа с методи

**type**

```
TForm1 = class(TForm)
  procedure Test;
  A: integer; // достъпна от всички методи на класа
end;
```

**var**

```
Form1: TForm1;
B: integer; // достъпна и от други класове и процедури
```

**implementation**

```
procedure TForm1.Test;
var
  C: integer; // достъпна само за този метод
begin
  C := A+B;
end;
```

# Работа със събития

- за да се извика даден метод, трябва той да е указан за събитието на съответния компонент
- ако е нужно временно да не се изпълнява, може да се нулира събитието (така че да не сочи към метода), и да се остави метода дефиниран в кода на класа
- към един метод могат да се прикачват множество събития, стига да съвпадат по тип с типа на метода

---

# Автоматизиране на редакцията на методи и събития

- метод може да се добави или само в декларацията на класа, или само дефиницията му в **implementation**, и после да се допълни на другото място с **Ctrl+Shift+C**
  - празни методи и събития без код могат да се изчистят с **Refactoring > Show empty methods** от контекстното меню на редактора
-

# Параметър Sender

- **определение** – връща компонента, който е извикал събитието
- **пример**

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
  if Sender = Button1 then  
    Label1.Caption := 'Натиснат е Button1'  
  else Label1.Caption := 'Натиснат е друг бутон';  
end;
```

# Оператор is

- **Общ вид** – *променлива is клас*
  - *променлива* – променлива от обектен тип
  - *клас* – идентификатор на клас
  - израза връща логически тип
- **действие** – връща **True** ако обекта е от указания клас или от негов наследник и **False** в противен случай
- **пример**

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  if Sender is TButton then
    Label1.Caption:= 'Натиснат е бутон'
  else Label1.Caption:= 'Натиснат е друг компонент';
end;
```

# Оператор as

- **Общ вид** – *променлива as клас*
  - *променлива* – променлива от обектен тип
  - *клас* – идентификатор на клас
- **действие** – преобразува променливата до указания тип клас, ако е допустимо, или генерира грешка ако тя е от несъвместим с класа тип
- **пример**

```
procedure TForm1.Label2Click(Sender: TObject);  
begin  
    Label1.Caption:= (Sender as TLabel).Caption;  
end;
```



# Параметър Self

- **определение** – скрит параметър във всеки метод, който сочи към обекта чийто метод се изпълнява
- **пример**

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    // цвета на Form1 да е като цвета на етикета  
    Self.Color := Label1.Color;  
end;
```

---

**Show me the code!**

---