
Менюта в Лазарус

или как да добавим менюта
към дадена програма

Употреба

- **КОМПОНЕНТИ:**
 - **TMainMenu** – основното меню в програмата
 - **TPopupMenu** – контекстно или изскачащо (popup) меню
 - **TMenuItem** - един елемент / команда от даденото меню
 - **редактор на менюта** - отваря се чрез двойно щракване върху компонента
 - **показване на контекстно меню**
 - автоматично, като се укаже в характеристиката **PopupMenu** на съответния контрол
 - чрез метода **PopupMenu(X,Y)** където X и Y са координатите на горния ляв ъгъл на менюто спрямо края на екрана
-

Характеристики на TMenuItem

- **Caption** - текстът на съответния елемент от менюто; може да се постави & пред символа, който искаме да активира менюто в комбинация с клавиша **Alt**
- **Shortcut** - кратка клавишна комбинация за избиране
- **Checked** - поставя отметка пред този елемент от менюто
- **RadioItem** - превръща елемента в радиобутон - за избор на една от взаимно изключващи се опции
- **GroupIndex** - всички елементи, които имат една и съща стойност за **GroupIndex**, образуват една радиогрупа
- **Enabled** - дали съответният елемент от менюто е разрешен
- **Visible** - за временно скриване на този елемент
- **AutoCheck** - дали автоматично ще се появява отметка

Събития на TPopupMenu и TMenuItem

- събития за TPopupMenu:
 - OnPopup - преди показването на менюто; удобно за обновяване на състоянията на съответните елементи от менюто
 - OnClose - събитие след затварянето на менюто
 - събития за TMenuItem:
 - OnClick - какво да се случи при щракване върху избрания елемент от менюто
-

Примерен код

Показване на контекстно меню:

```
var
    P: TPoint;           // тип съдържащ координати на точка
...
P:= Point(0, Button1.Height); // точката в която искаме да покажем менюто
P:= Button1.ClientToScreen(P); // преобразуваме в координати на екрана
PopupMenu1.Popup(P.X, P.Y); // показваме изскачащото меню
```

Скриване на контекстно меню:

```
PopupMenu1.Close;
```

**Край на уроците за
тази година!**

*остана да направите и
последната програма...*
