

# 8

## Skermontwerp en kieslyste

### Uitkomstes:

- ✓ 'n Gebruikersvriendelike skerm kan beplan en ontwerp.
- ✓ Verskillende keuses kan vertoon met 'n *MainMenu*-komponent of 'n *Cascading menu*-lys.
- ✓ Maak gebruik van 'n *PopUp menu*-lys om keuses te vertoon.

Jy kan verskeie tipes *menus* gebruik. Om die verskillende menus te ontwerp word 'n spesifieke fasiliteit gebruik, naamlik die *Menu Designer*.

### 8.1 Die *Menu Designer* (editor)



#### Wat is die *Menu designer*?

Dit is 'n fasiliteit wat die ontwerp van kieslyste vergemaklik. Jy kan maklik 'n *menu*-komponent byvoeg, skrap en herrangskik.

Die eerste drie instruksies van die *Menu Designer*-inhoud kan direk die volgende aksies uitvoer:

- *Insert*: Voeg 'n plekhouer bo of links van die kursor in
- *Delete*: Skrap die geselekteerde *menu*-item
- *Create submenu*: Skep 'n (geneste) plekhouer met 'n pyltjie na regs om nuwe opsies by te voeg.

Om die *Menu Designer* te open moet jy die *menu*-komponent op die vorm kies en daarna op die *menu*-komponent dubbelklik. Jy kan ook in die objekinspekteur die eienskappe dubbelklik [Menu] en onder die *Value*-kolom die (...) knoppie klik.

Die *Menu Designer*



### 8.2 Die *MainMenu*-Komponent (*Menu bar*)



#### Wat is 'n *MainMenu*-komponent?

'n Tipe opsielys waar die opsies in 'n **balk** vertoon word. Sodra 'n bepaalde keuse uitgevoer is, word die subopsies (*submenus*) daaronder vertoon