

### 16.6.0 TextBoxen

Gegenstand der Betrachtungen in den Kapiteln 16.6 bis 16.11 sind die Komponente *TextBox* und ihre Spezialisierungen *MaskBox*, *ValueBox*, *HistoryBox*, *InputBox* und *ButtonBox*.

#### 16.6.0.1 TextBox

Die Klasse *TextBox* (gb.qt4) implementiert eine *einzeilige* Texteingabe-Komponente.

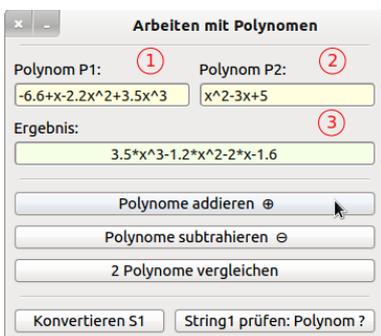


Abbildung 16.6.0.1.1: TextBoxen zur Eingabe ①, ② und zur Anzeige ③ von Strings

Zuerst werden ausgewählte Eigenschaften und Methoden der Klasse *TextBox* beschrieben und dann wesentliche Ereignisse charakterisiert. Abschließend werden im → Kapitel 16.6.3 Beispiele für den Einsatz einer *TextBox* in unterschiedlichen Anwendungsfällen vorgestellt.

#### 16.6.0.2 Eigenschaften TextBox

Die Klasse *TextBox* besitzt diese wesentlichen Eigenschaften:

Eigenschaft	Datentyp	Beschreibung
Alignment	Integer	Setzt die Text-Ausrichtung in der <i>TextBox</i> oder gibt diese Ausrichtung zurück. Sie können eine der folgenden Konstanten einsetzen: <i>Align.Normal</i> , <i>Align.Left</i> , <i>Align.Center</i> oder <i>Align.Right</i> .
Font	Font	Setzt den Font oder gibt den Font zurück.
Foreground	Integer	Setzt die Schreib-Farbe oder gibt den Farbwert zurück.
Length	Integer	Gibt die Textlänge des Textes in der <i>TextBox</i> zurück.
MaxLength	Integer	Setzt die maximale Textlänge in der <i>TextBox</i> oder gibt diesen Wert zurück.
Password	Boolean	Für den Wert <i>True</i> werden Sternchen an Stelle der einzelnen Zeichen gesetzt.
Pos	Integer	Setzt die Cursor-Position (Zeichenzahl vom Beginn des Textes) oder gibt die Cursor-Position zurück.
ReadOnly	Boolean	Zeigt mit <i>TRUE</i> an, das der Text nicht geändert werden kann (Anzeige-Modus).
Selected	Boolean	Gibt <i>TRUE</i> zurück, sofern Text in der <i>TextBox</i> markiert ist.
Selection	<i>TextBox</i> .- <i>Selection</i>	Gibt ein Objekt vom Typ <i>TextBox.Selection</i> zurück, mit dem der selektierte Text bearbeitet werden kann.
Text	String	Setzt den Text in der <i>TextBox</i> oder gibt den Text als Zeichenkette zurück.

Tabelle 16.6.0.2.1 : Eigenschaften der Klasse *TextBox*

#### 16.6.0.3 Methoden TextBox

Für die Klasse *TextBox* werden nur wesentliche Methoden vorgestellt:

Methode	Beschreibung
Clear ( )	Löscht den gesamten Text in der <i>TextBox</i> .
Insert ( Text* As String )	Fügt den angegebenen Text* an der aktuellen Cursorposition in den Text ein.

Methode	Beschreibung
Select ( [ Start As Integer, Length As Integer ] )	Definiert den zu markierenden Text. <i>Start</i> ist die Position des ersten ausgewählten Zeichens im Text. <i>Length</i> ist die Länge der Markierung. Wenn kein Argument angegeben ist, so wird der gesamte Text ausgewählt und markiert.
SelectAll ( )	Markiert den gesamten Text.
Unselect ( )	Nimmt die Markierung von selektiertem Text zurück.

Tabelle 16.6.0.3.1 : Methoden der Klasse TextBox

#### 16.6.0.4 Ereignisse TextBox

Diese Ereignisse sind spezifisch für eine TextBox:

Ereignis	Beschreibung
Activate ( )	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn die Eingabe-Taste gedrückt wird, während die TextBox den Fokus hat.
Change ( )	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn sich der Text in der TextBox ändert. Das passiert, wenn Zeichen über die Tastatur eingegeben werden oder wenn sich der Wert der Eigenschaft <i>TextBox.Text</i> ändert.
KeyPress ( )	Wird ausgelöst, wenn eine Taste gedrückt wird, während die TextBox den Fokus hat. Sie erhalten Informationen über die gedrückte Taste mit der Key-Klasse.

Tabelle 16.6.0.4.1 : Ausgewählte Ereignisse der Klasse TextBox