

18.2 Panel

Die Komponente Panel ist ein Container für weitere Komponenten, dessen Rand in unterschiedlicher Weise geändert werden kann. Die Klassen HBox, VBox, HPanel und VPanel sind auch Panels, die mit verschiedenen Arrangement-Werten initialisiert werden.

18.2.1 Eigenschaften Panel

Die Art des Randes eines Panels steuern Sie über die Eigenschaft *Panel.Border*. Weitere Eigenschaften eines Panels finden Sie in der folgenden Tabelle:

Panel	Datentyp	Default	Beschreibung
.Arrangement	Integer	0	Ermittelt oder legt fest, wie Komponenten auf dem Panel angeordnet werden. In der Klasse <i>Arrange</i> → Kapitel 20.7.2 finden Sie eine Liste von Konstanten für diese Eigenschaft.
.Border	Integer	0	Setzt den anzuzeigenden Typ des Randes oder gibt diesen Typ zurück. In der Klasse <i>Border</i> → Kapitel 23.2.1 finden Sie eine Liste von Konstanten für diese Eigenschaft.
.Indent	Boolean	False	Ermittelt oder legt fest, ob die Komponenten im Container Panel eingerückt sind. Die Einrücktiefe beträgt <i>Desktop.Scale</i> Pixel.
.Invert	Boolean	False	Ermittelt den Wert oder legt den Wert auf True fest, wenn die horizontale oder vertikale Anordnung invertiert wird.

Tabelle 18.2.1.1: Ausgewählte Panel-Eigenschaften

Die Eigenschaften Margin, Padding und Spacing sind im Kapitel '18.0 Container' ausführlich beschrieben worden.

18.2.2 Beispiele für den Einsatz von Panelen

Ein Einsatzfeld für ein Panel ergibt sich im Zusammenhang mit der Verwendung von (mindestens) zwei RadioButton, um Gruppen von RadioButton → Kapitel 16.18 RadioButton zu bilden.

Ein Panel ist auch gut geeignet, um zum Beispiel in einer HBox als dynamischer Distanzhalter (*Panel1.Expand = True*) verwendet zu werden:



Abbildung 18.2.2.1: Panel als dynamisches Element

Die Klasse *StatusBar* von *Raymond de Bruijne* (<http://gambas-club.de/viewtopic.php?f=4&t=2928>) setzt auf einzelne Panele für den Aufbau einer StatusBar, bei der jedes Panel in besonderer Weise in Abhängigkeit vom Anzeigezweck formatiert werden kann:

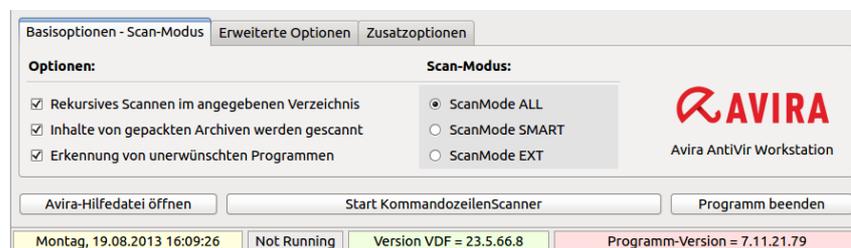


Abbildung 18.2.2.2: Vier Panele in einer StatusBar