



LMD - Tools

Version 0.76

Inhalt

Allgemeines

[Einführung](#)

[Installation](#)

[Um zu starten...](#)

[Technischer Support](#)

[Adressen, Fax, E-Mail](#)

[Lizenz, Gewährleistung](#)

Referenz

[Komponenten](#)

[Routinen](#)

[Konstanten, Events, Typen](#)



LMD - Tools

Einführung

Die *LMD-Tools* stellt eine kleine Komponentensammlung dar, bei der vor allem auf einfache Anwendbarkeit Wert gelegt wurde. Da die Komponenten noch nicht übermäßig ausgetestet wurden, haben wir uns entschlossen, diese Version als Public Beta bzw. Freeware herauszugeben, d.h. die Komponenten sind voll funktionsfähig und dürfen in privaten oder kommerzielle Programme eingebunden bzw. an Dritte weitergegeben werden. Einzige Bedingung ist, daß unser Copyright gewahrt bleibt und die *LMD-Tools* als solches unverändert bleiben.

Wir würden uns sehr über Kritik, Anregung und Kommentare bezüglich dieser Sammlung freuen. Wir bitten daher um größtmöglichstes Feedback!



LMD - Tools

Installation

Die Freeware-Version der *LMD-Tools* enthält kein eigenes Installationsprogramm. Das Zip-File muß daher vor der Installation in die Delphi-IDE in ein beliebiges Verzeichnis entpackt werden.

➤ Hinzufügen der Komponenten

1. Delphi starten.
2. Komponente installieren... aus dem Optionen-Menü auswählen.
3. Button Hinzufügen betätigen um den Hinzufügen-Dialog anzuzeigen, dort Durchsuchen wählen.
4. Das Verzeichnis auswählen, indem sich die *LMD-Tools* befinden und LMDREG.PAS selektieren.
5. Sowohl den Durchsuchen- als auch den Hinzufügen-Dialog per Klick auf OK schließen.
6. Wiederum OK bestätigen, um die Komponente installieren...-Dialog zu schließen.

Die Bibliothek wird neu compiliert und die LMD-Tools sollten sich danach auf der Komponentenpalette befinden.

➤ Hinzufügen der Schlüsselwort-Datei in die Delphi-IDE

1. HELPINST.EXE (aus der Delphi-Gruppe) starten.
2. Öffnen aus dem Menü Datei auswählen.
3. Das BIN-Verzeichnis innerhalb des Delphi-Verzeichnisses auswählen, dort DELPHI.HDX selektieren.
4. Schlüsselwortdatei hinzufügen aus dem Schlüsselwortmenü auswählen.
5. Verzeichnis mit den *LMD-Tools* suchen, dort LMDHELP.KWF auswählen.
6. Speichern aus dem Datei-Menü wählen.

Diese Hilfedatei sollte nun in die Delphi-IDE eingebunden sein.



LMD - Tools

Um zu starten...

Während des Entpackens der Zip-Datei wird ein Verzeichnis DEMOS angelegt, in dem sich wiederum in Unterverzeichnissen verschiedene kleine Demos zu den entsprechenden Komponenten befinden. Die Demosammlung ist noch nicht vollständig und es werden auch noch nicht alle Komponenten demonstriert.



LMD - Tools

Technischer Support

Da es sich bei dieser Version um Freeware handelt, besteht kein Anspruch auf technischen Support. Wir werden uns aber bemühen, so viele Anfragen wie möglich zu beantworten. Stellen Sie diese bitte nur schriftlich, am besten per e-mail! Die Adressen bzw. Nummern finden sich in [Adressen/Fax/E-Mail](#).



LMD - Tools

Adressen/Fax/E-Mail

Adresse: **LMD Innovative**
Vor der Hohler 17a
57080 Siegen

Faxnummer: 0271/356952

Compuserve: 100416,376
Internet: 100416,376@compuserve.com

Fido: 2:2457/435.21



LMD - Tools

Lizenzbestimmungen

Diese Public-Beta-Version der *LMD-Tools* wird auf Freeware-Basis ausgegeben, d.h. daß diese beliebig verwendbar sind und an Dritte weitergegeben werden dürfen. Voraussetzung ist, daß die Dateien bei der Weitergabe unverändert bleiben und das Copyright der Autoren nicht verletzt wird.

Auf keinen Fall darf durch die Weitergabe ein finanzieller Nutzen entstehen.

Produkthaftung/Gewährleistung

Die Autoren geben keine Garantien irgendwelcher Art, weder ausdrücklich noch implizit, einschließlich unbegrenzt aller Garantien der Verwendbarkeit und/oder Nichtverwendbarkeit für irgendeinen Zweck.

Die Autoren übernehmen keine Verpflichtungen für den Gebrauchswert dieser Software über den Kaufpreis dieser Software hinaus.

Unter keinen Umständen sind die Autoren haftbar für jedwede Folgeschäden, einschließlich aller entgangenen Gewinne und Vermögensverluste, oder anderen mittelbaren und unmittelbaren Schäden, die durch den Gebrauch oder die Nichtverwendbarkeit dieser Software und ihrer begleitenden Dokumentation entstehen. Dies gilt auch dann, wenn der Autor über die Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet war oder ist.



Übersicht Komponenten LMD-Tools

Dialoge



[TLMDAboutDlg](#)



[TLMDDirDlg](#)



[TLMDTipDlg](#)

System



[TLMDApp](#)



[TLMDSysInfo](#)



[TLMDFile](#)

Grafik/Multimedia



[TLMDHiTimer](#)



[TLMDScreenSaver](#)



[TLMDJoyStick](#)



[TLMDTile](#)



LMD - Tools

Routinen

Folgende zusätzliche verwendbare Routinen befinden sich noch in der Unit LMDTools.PAS:

TIniFileExt=class(TIniFile)

Diese abgeleitete Klasse erweitert die Standard-Funktionalität des Ini-Controls um zwei weitere nützliche Methoden, mit denen relevante Daten eines Fensters schnell gespeichert werden können:

```
Procedure SaveWinStatus(AForm:TForm; const Section:String);  
Procedure RestoreWinStatus(AForm:TForm; const Section:String);
```

Gespeichert werden die Eigenschaften Left, Top, Width, Height sowie WindowState, mit RestoreWinStatus werden diese Eigenschaften wiederhergestellt.

function checkPath(path:string; flag:boolean):String;

Prüft bei einer Pfadangabe, ob der Pfadname mit dem Zeichen '\' abschließt. Soll sich ein '\' am Ende des Strings befinden, muß der Flag auf True gesetzt werden, andernfalls entfernt die Funktion das eventuell vorhandene Zeichen.

function IsCDROM(DriveNum: Integer): boolean;

Prüft, ob die angegebene Laufwerksnummer ("Lw A:" =0, "Lw B:" =1 usw.) ein CD-ROM-Laufwerk ist.

procedure centerchild(frmParent:TForm; frmchild: TForm; flag:boolean);

Zentriert eine Form (frmchild) innerhalb einer anderen Form (frmParent). Soll diese dann auch noch modal angezeigt werden, muß flag auf True gesetzt werden.

procedure centerForm(frm:TForm);

Zentriert die angegebene Form auf den Bildschirm.



LMD - Tools

Konstanten, Events, Typen

Verwendete Typen in den *LMD-Tools*

[TActualData](#)

[TFileAction](#)

[TFileErrorCode](#)

[TFileOptions](#)

[TJoyStickButtons](#)

[TLanguageMode](#)

[TTileMode](#)

[TTileStatus](#)

[TTipsDlgMode](#)

[TWinFlags](#)

Ereignisse in den *LMD-Tools*

[TActionEvent](#)

[TErrorEvent](#)

[TjoystickEvent](#)

[TPWCheckEvent](#)



LMD-Tools

© 1995 by LMD Innovative
® 1995 by Rafael Maricca &
Oliver Wieland



TLMDAboutDlg, Komponente

[Siehe auch](#)

[Eigenschaften](#)

[Methoden](#)

Unit

LMDAbout

Beschreibung

TLMDAboutDlg ist eine nichtvisuelle Komponente, mit der auf einfache Art und Weise eine "About -Box" angezeigt werden kann.

Mit den Eigenschaften [CaptionTitle](#), [Version](#), [Copyright](#) und [Appname](#) kann der ausgegebene Text beeinflußt werden. Der Copyright-Anzeige stehen zwei Zeilen zur Verfügung. Um auch im Objektinspektor zwei Zeilen eingeben zu können, kann über [CopyDelimiter](#) ein Zeilentrennzeichen definiert werden.

Mit der Eigenschaft [Language](#) wird die Sprache der Defaultausgaben bestimmt.

Angezeigt wird der Dialog entweder mit der [Execute](#)- oder [ExecuteEnh](#)-Methode.

Siehe auch

[TMDDirDlg](#)
[TLMDTipDlg](#)

Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseigenschaften

About

CopyDelimiter

Language

Appname


CopyRight

Version

CaptionTitle

Description

Methoden

 Schlüsselmethoden

 Execute

ExecuteEnh



TLMDDirDlg, Komponente

[Siehe auch](#)

[Eigenschaften](#)

[Methoden](#)

Unit

LMDDir

Beschreibung

Mit dieser nicht visuellen Komponente kann dem Benutzer die Möglichkeit gegeben werden, schnell und komfortabel einen Pfadnamen auszuwählen. Im Grunde entspricht dieser Dialog dem Datei öffnen-Dialog, nur daß hier jeder Verweis auf Dateien und -formate fehlt.

Mit den Eigenschaften [CaptionTitle](#) und [ShowLabelDir](#) kann das Erscheinungsbild des Dialogs beeinflußt werden. In der Eigenschaft [Path](#) wird sowohl ein Pfad vorgegeben als auch nach Beendigung der Aktion zurückgegeben.

Mit der Eigenschaft [Language](#) wird die Sprache der Defaultausgaben bestimmt.

Angezeigt wird der Dialog entweder mit der [Execute](#)- oder [ExecuteEnh](#)-Methode. Für einen schnellen Aufruf sollte die Methode [GetDir](#) ausgeführt werden.

Siehe auch

[TLMDAboutDlg](#)

[TLMDTipDlg](#)

Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit


🔑 Schlüsseigenschaften


About
CaptionTitle

Language
Path

ShowLabelDir

Methoden

 Schlüsselmethoden

 [Execute](#) [GetDir](#)
[ExecuteEnh](#)



TLMDTipDlg, Komponente

[Siehe auch](#)

[Eigenschaften](#)

[Methoden](#)

Unit

LMDDip

Beschreibung

Mit dieser Komponente kann der aus den sehr bekannten Business-Programmen eines nicht weniger unbekanntem Softwareherstellers beliebte Tips&Tricks-Dialog simuliert werden.

Mit den Eigenschaften [CaptionTitle](#), [CaptionHeader](#) und [CaptionHelp](#) kann das Erscheinungsbild des Dialogs beeinflusst werden.

Die einzelnen [Tips](#) werden in einer Stringliste gespeichert, die zur Designzeit im Objektinspektor eingegeben werden können.

Der Dialog kennt zwei Modi, mit dem der Aufruf des Dialogs beim Programmstart oder während des Programmablaufs unterschieden werden kann. Im ersten Fall prüft die Komponente, ob die Eigenschaft [ShowAtStart](#) gesetzt ist und entscheidet dann, ob der Dialog angezeigt werden muß.

Neben den Standard-Buttons (Vorheriger, Nächster) kann zusätzlich noch ein Hilfe-Button angezeigt werden. Dies geschieht, wenn [HelpContext](#) auf einen Wert größer 0 gesetzt wird.

Wie in den anderen Dialogen kann mit der Eigenschaft [Language](#) bestimmt werden, welche Sprache für die Default-Anzeigen gesetzt wird.

Siehe auch

[TLMDAboutDlg](#)

[TMDDirDlg](#)

Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit


🔑 Schlüsseigenschaften

[About](#)
[CaptionHeader](#)
[CaptionHelp](#)
[CaptionTitle](#)

[HelpContext](#)
[Language](#)
[Mode](#)
[ShowAtStart](#)

[Tips](#)
[TipsCount](#)

Methoden

 Schlüsselmethoden

 Execute

ExecuteEnh



TLMDApp, Komponente

[Eigenschaften](#)

[Events](#)

Unit

LMDAppI

Beschreibung

Leider können die Eigenschaften des Application-Objektes einer Delphi-Anwendung nur zur Laufzeit eingestellt werden. Mit dieser Komponente dagegen haben Sie schon zur Designzeit Zugriff auf alle wesentlichen Eigenschaften und können wie gewohnt mit dem Objektinspektor Event-Handler für die einzelnen Ereignisse schreiben.

Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseleigenschaften

About

HelpFile

HintColor

HintPause

Icon

ShowHint

Title

Events

🔑 Schlüsselereignisse

- 🔑 [OnActivate](#)
- 🔑 [OnHelp](#)
- 🔑 [OnMessage](#)
- 🔑 [OnDeactivate](#)
- 🔑 [OnHint](#)
- 🔑 [OnRestore](#)
- 🔑 [OnException](#)
- 🔑 [OnMinimize](#)
- 🔑 [OnShowHint](#)
- 🔑 [OnIdle](#)



TLMDFile, Komponente

[Eigenschaften](#)

[Methoden](#)

[Events](#)

Unit

LMDFile

Beschreibung

Die TLMDFile-Komponente kapselt viele Operationen, die mit einer einzelnen Datei durchführbar sind. Die Besonderheit ist dabei, daß Aktionen via Properties und nicht per Methode ausgelöst werden.

Beispiele:

1. Um eine neue Datei zu erstellen müßte man schreiben:
`[ctrlname].aCreateFile:='Sample.TST';`
2. Um eine Datei zu kopieren schreibt man dagegen:
`[ctrlname].FileName:='Sample.TST';`
`[ctrlname].aCopyFile:='Sample2.TST';`

Sample.TST beschreibt dabei die Quelle, Sample2.TST das Ziel.

Es handelt sich bei diesen Eigenschaften demnach um 'write-only' - Eigenschaften. Analog wird bei den Properties [aExecuteFile](#), [aMoveFile](#), [aDeleteFile](#) und [aRenameFile](#) vorgegangen.

Fehlermeldungen ergeben sich als [OnError](#)-Ereignisse. Jede Operation wird daneben noch mit einem [OnStart](#)-Ereignis eingeleitet und, falls die Aktion ohne Fehler verlief, mit [OnEnd](#) beendet. Diese Ereignisse können z.B. modifiziert werden, um diverse Einstellungen vorzunehmen.

Neben den genannten Ereignissen existiert noch das [OnProgress](#)-Ereignis, das sich besonders für Kopier- und manchmal auch für Verschiebungsaktionen zur Aktualisierung von Fortschrittsbalken eignet.

Wurde der Eigenschaft `FileName` ein gültiger Dateiname zugewiesen, können zahlreiche Informationen über diese Dateien über die Properties [FileDate](#), [FileTime](#), [FilePath](#), etc. abgefragt werden.

Diverse Einstellungen, die bei den Operationen beachtet werden sollen, können über die Eigenschaft [Optionen](#) gesetzt werden.


Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseleigenschaften

▶	<u>About</u>	<u>FileAttributes</u>	<u>FileNameAlone</u>
▶	🔑 <u>aCopyFile</u>	<u>FileAttrShort</u>	<u>FileNameExt</u>
▶	▶		
▶	🔑 <u>aCreateFile</u>	<u>FileDate</u>	<u>FilePath</u>
▶	▶		
▶	🔑 <u>aDeleteFile</u>	<u>FileExist</u>	<u>FileSize</u>
▶	▶		
▶	🔑 <u>aExecuteFile</u>	<u>FileExt</u>	<u>FileTime</u>
▶	▶		
▶	🔑 <u>aMoveFile</u>		
▶	🔑 <u>FileName</u>	<u>Options</u>	
▶	▶		
▶	🔑 <u>aRenameFile</u>		
▶	▶		
▶	<u>Processed</u>		

Methoden

 Schlüsselmethoden

[ExecuteFile](#)
[GetFileExecute](#)

[TestAttr](#)

Events

 Schlüsselereignisse

[OnEnd](#)
[OnError](#)

[OnProgress](#)
[OnStart](#)



TLMDSysInfo, Komponente

[Eigenschaften](#)

[Methoden](#)

Unit

LMDSysIn

Beschreibung

Mit der nichtvisuellen Komponente TLMDSysInfo lassen sich auf einfache Art und Weise diverse Informationen über die aktuellen Systemeinstellungen abfragen.

Drei der Eigenschaften lassen sich per Methode (FreeSys, FreeGDI, FreeUSR) mit einem Word-Datentyp als Ergebnis abfragen.


Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseleigenschaften

<u>About</u>	<u>MemMaxBlock</u>	<u>WinPath</u>	
<u>AllFonts</u>	<u>ScreenSaverDelay</u>		<u>WinSysPath</u>
<u>AllPrinters</u>	▶ <u>TempFileName</u>		
<u>Environment</u>	<u>UserCompany</u>		
<u>FreeGdiRes</u>	<u>Username</u>		
<u>FreeSysRes</u>	<u>VersionDOS</u>		
<u>FreeUsrRes</u>	<u>VersionWIN</u>		
<u>MemFree</u>	<u>WinFlags</u>		

Methoden

 Schlüsselmethoden

[FreeGDI](#)
[FreeSys](#)

[FreeUSR](#)



TLMDHiTimer, Komponente

[Eigenschaften](#)

[Events](#)

Unit

LMDHiTim

Beschreibung

Die Komponente TLMDHiTimer stellt eine Alternative zum entsprechenden Timer in der Delphi-VCL dar. Da interruptgesteuert, sind Intervalle von 1 Millisekunde (im Gegensatz zum TTimer) möglich. Da dabei aber gleichzeitig die Prozessorbelastung deutlich ansteigt, sollte diese Komponente möglichst nur dort angewendet werden, wo hochauflösende Zeitmessungen erforderlich sind, z.B. bei der MIDI-Bearbeitung oder der Arbeit mit Grafiken und Sprites.

Ansonsten wurde die Komponente exakt dem TTimer nachgebildet. Es dürfte also keine Schwierigkeiten bei der Verwendung geben.

Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseigenschaften

About ▶
Enabled
Interval

MaxInterval
▶ MinInterval

Events

 Schlüsselereignisse

 [OnTimer](#)



TLMDScreenSaver, Komponente

[Eigenschaften](#)

[Events](#)

Unit

LMDScrsv

Beschreibung

Mit der Komponente TLMDScreenSaver wird das Schreiben eines Bildschirmschoners zum Kinderspiel! Einfach Komponente auf eine Form plazieren - fertig ist ein 'Blank-Screen'-Bildschirmschoner...

Im Grunde ist ein Bildschirmschoner nichts anderes als eine Exe-Datei, d.h. die Entwicklung kann wie die eines ganz normalen Programmes verlaufen.

Sollte der Schoner fertig sein, müssen folgende Schritte unternommen werden, damit Windows das neugeschaffene Werk auch als solches erkennt:

1.

Wegen des Fehlens eines 'echten RessourcenEditors' für Delphi (alle die, die einen besitzen (RWS oder AppStudio) können selbstverständlich auf normale Art Versionsinformationen ändern!) muß manuell in der Projektdatei des Bildschirmschoners (die *.dpr-Datei) folgende Zeile am besten vor dem *begin* eingefügt werden:

```
{ $d SCRNSAVE: [name] }
```

[name] bezeichnet den Namen des Bildschirmschoners.

2.

Umbenennen der Datei von [name].exe in [name].scr. Das wars!

Selbstverständlich kann auch ein eigener Setup- bzw. Passwort-Dialog eingebunden werden. Falls vorhanden, muß dieser beim [OnSetupDlg](#)-Ereignis angezeigt werden.

Ein Passwort kann mit den Eigenschaften [PassWord](#) und [CheckPassWord](#) verwaltet werden. TLMDScreenSaver verwaltet das Speichern dieser Eigenschaften in eine Ini-Datei automatisch. Zusätzlich steht ein schon instanziiertes TIniFile-Objekt ([IniFile](#)) zur Verfügung, mit dem Bildschirmschoner-spezifische Daten leicht gesichert werden können. Die Eigenschaft [Section](#) stellt dabei den Abschnitt zur Verfügung, in dem die Komponente ihre Daten speichert.

Sollte die [OnCheckPassWord](#) aktiviert und ein Passwort vorhanden sein, wird während der Laufzeit vor dem Verlassen das [OnCheckPassWord](#)-Ereignis aktiviert, indem eigene Abfrageprozeduren oder ähnliches eingefügt werden können.

Zusätzlich zu den beiden genannten Events werden die [OnSaverStart](#)- und [OnSaverEnd](#)-Ereignisse zur Verfügung gestellt, in dem schonerspezifische Initialisierungen o.ä. durchgeführt werden können.

Als weitere nützliche Möglichkeit wird bei aktivierter Eigenschaft [SaveBackGround](#) der aktuelle Bildschirminhalt in die Eigenschaft Bitmap transferiert. Dies ist wichtig für Bildschirmschoner mit einer (vorgetäuschten) direkten Manipulation am Desktop.

Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseleigenschaften

- ▶ About Color SaveBackground
- ▶ Bitmap
- ▶ IniFile
- ▶ Section
- ▶ CheckPassWord
- ▶ PassWord Title

Events

 Schlüsselereignisse

[OnCheckPassWord](#)
[OnSaverEnd](#)

[OnSaverStart](#)
[OnSetupDlg](#)



TLMDJoystick, Komponente

[Eigenschaften](#)

[Methoden](#)

[Events](#)

Unit

LMDJoyst

Beschreibung

Mit der nichtvisuellen Komponente TLMDJoystick wird ein einfacher Zugriff auf den oder die angeschlossenen Joystick(s) ermöglicht.

Neben den vielfältigen Status-Eigenschaften sind vor allen die Events [OnJoyMove](#), [OnJoyButtonUp](#), [OnJoyButtonDown](#) und [OnChange](#) zu erwähnen, die ein ähnliche Bearbeitung wie bei den Maus-'Kollegen' zulässt.

Fehler bei der Initialisierung oder beim Setzen der Eigenschaften können über das Event [OnInitError](#) abgefangen werden.


Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseleigenschaften

▶ <u>About</u>	<u>Enabled</u>	▶ <u>PosZ</u>
▶ <u>AttachedJoySticks</u>		
▶ <u>GetJoyStickCaps</u>		<u>Threshold</u>
▶ <u>AvailableJoySticks</u>		
🔑 <u>JoyStickId</u>		
▶ <u>ButtonPressed</u>		<u>Period</u>
▶ <u>ButtonState</u>		
▶ <u>PosX</u>		
<u>Changed</u>	▶ <u>PosY</u>	

Methoden

 Schlüsselmethoden

[TestAvailable](#)

Events

 Schlüsselereignisse

[OnChange](#)
[OnInitError](#)

[OnJoyButtonDown](#)
[OnJoyButtonUp](#)

[OnJoyMove](#)



TLMDTILE, Komponente

[Eigenschaften](#)

Unit

LMDTile

Beschreibung

Diese kleine von TGraphicControl abgeleitete Komponente dient dem Zweck, den Hintergrund eines Container-Controls schnell mit vorgegeben Texturen oder Mustern (bestehend aus Bitmaps) zu füllen.

Eigenschaften

▶ Nur zur Laufzeit

🔑 Schlüsseleigenschaften

About

Align

Bitmap

ShowHint

TileMode

TileStatus

Visible

Typ TActualData

Verwendet für

Komponente [TLMDFile](#)

Deklaration

```
TActualData=record
    Action      : TFileAction;
    Source      : String;
    Destination: String;
end;
```

Beschreibung

Der Datentyp TActualData dient zur Vereinfachung und Zusammenfassung von Übergabeparametern bei den Ereignissen der Komponente TLMDFile. Die aktuelle Aktion wird in Action, die aktuell benutzten Dateinamen in Source und Destination abgelegt. Je nach Operation befindet sich in Source der ursprüngliche Dateiname (i.d.R. die Eigenschaft [Filename](#)) und in Destination der neue Dateiname (z.B. bei Kopier- und Verschiebeoperationen). Wird für eine Aktion nur ein Parameter benötigt (z.B. [aCreateFile](#)) wird nur in Source der benutzte Wert übergeben. Destination ist in diesem Fall ein Nullstring.

Typ TFileAction

Verwendet für

Komponente [TLMDFile](#)

Deklaration

TFileAction=(fcNone, fcChange, fcCreate, fcCopy, fcMove, fcDelete, fcRename, fcExecute);

Beschreibung

Dieser Typ definiert die möglichen Aktionen in der Komponente TLMDFile. Dieser Typ wird besonders in [TActualData](#) benötigt.

Folgende Werte werden definiert:

Wert	Beschreibung
fcNone	Keine Aktion
fcChange	Ändern von Dateispezifikationen
fcCreate	Neue Datei erstellen
fcCopy	Aktuelle Datei kopieren
fcMove	Aktuelle Datei verschieben
fcDelete	Datei löschen
fcRename	Datei umbenennen
fcExecute	Datei ausführen

Typ TFileErrorCode

Verwendet für

Komponente [TLMDFile](#)

Deklaration

```
TFileErrorCode=(feNone, feErrorCreateFile, feErrorExecuteFile, feErrorOpenSrc,  
feErrorOpenDest, feFileAlreadyExist, feFileReadOnly, feFileNotExist, feFileDestSrcSame,  
feMoveSrcNotKilled, feDelFileNotKilled, feDateTimeConvErr, feDateTimeWriteErr,  
feSetAttrFailed, feRenameFailed, feChangeExtFailed, feParameterNull);
```

Beschreibung

TFileErrorCode spezifiziert die möglichen Fehlercodes in der TLMDFile-Komponente, die beim [OnError](#)-Event zurückgegeben werden.

Folgende Werte werden definiert:

Wert	Beschreibung
feNone	Kein Fehler
feErrorCreateFile	Fehler beim Erstellen einer Datei
feErrorExecuteFile	Fehler beim Ausführen einer Datei
feErrorOpenSrc	Fehler beim Öffnen einer Datei
feFileAlreadyExist	Eine zu überschreibende Datei existiert schon
feFileReadOnly	Es soll auf eine Datei zugegriffen werden, die schreibgeschützt ist
feFileNotExist	Eine angegebene Datei existiert nicht
feFileDestSrcSame	Ziel- und Quelldatei sind identisch
feMoveSrcNotKilled	Bei einer Verschiebeoperation wurde die Quelldatei nicht gelöscht
feDelFileNotKilled	Bei einer Löschoperation konnte Datei nicht gelöscht werden
feDateTimeConvErr	Datum-/Zeit-Konvertierungsfehler - es wurde kein gültiger Wert angegeben
feDateTimeWriteErr	Eine neue Zeit- oder Datumsspezifikation konnte nicht gesetzt werden
feSetAttrFailed	Dateiattribute konnten nicht gesetzt werden
feRenameFailed	Das Umbenennen einer Datei führte zu einem Fehler
feChangeExtFailed	Das Ändern der Dateiextension führte zu einem Fehler
feParameterNull	Übergebene Parameter sind leer

Typ TFileOptions

Verwendet für

Komponente [TLMDFile](#)

Deklaration

FileOption=(foVerifyAction, foNewFileAsActual, foCopiedFileAsActual, foCopyTimeStamp);
TFileOptions=set of TFileOption;

Beschreibung

Definition der möglichen Werte für [Options](#) in der TLMDFile-Komponente.

Typ TJoyStickButtons

Verwendet für

Komponente [TLMDJoyStick](#)

Deklaration

```
TJoystickButton=(jbButton1,jbButton2,jbButton3,jbButton4);  
TJoystickButtons=set of TJoystickButton;
```

Beschreibung

Mögliche Werte für gedrückte Joystick-Buttons in der Komponente TLMDJoyStick.

Typ TJoyStickID

Verwendet für

Komponente [TLMDJoyStick](#)

Deklaration

TJoystickId= JOYSTICKID1..JOYSTICKID2;

Beschreibung

Beschreibt die beiden möglichen Werte für die Eigenschaft [JoyStickID](#) (nämlich JOYSTICKID1 und JOYSTICKID2).

Typ TLanguageMode

Verwendet für

Komponente [TLMDBoutDlg](#), [TLMDDirDlg](#), [TLMTipDlg](#)

Deklaration

```
TLanguageMode=(lgEnglish, lgGerman);
```

Beschreibung

Mögliche Werte für Sprache der Beschriftung der Defaultwerte in den Dialogen.

Typ TTileMode

Verwendet für

Komponente [TLMDTile](#)

Deklaration

TTileMode = (tmTile, tmStretch, tmCenter, tmNone);

Beschreibung

Mögliche Werte für die Eigenschaft [TileMode](#) in der Komponente TLMDTile.

Typ TTileStatus

Verwendet für

Komponente [TLMDTile](#)

Deklaration

TTileStatus=(tsRunAndDesignTime, tsOnlyRuntime);

Beschreibung

Mögliche Werte für die Eigenschaft [TileStatus](#) in der Komponente TLMDTile.

Typ TTipsDialogMode

Verwendet für

Komponente [TLMDTipDlg](#)

Deklaration

```
TTipsDialogMode=(moStart, moNormal);
```

Beschreibung

Mögliche Werte für die Eigenschaft [Mode](#) in der Komponente TLMDTipDlg.

Typ TWinFlags

Verwendet für

Komponente [TLMDSysInfo](#)

Deklaration

TWinFlag=(wf80x87, wfCPU286, wfCPU386, wfCPU486, wfENHANCED, wfPAGING, wfPMODE, wfSTANDARD, wfWIN286, wfWIN386);

TWinFlags=set of TWinFlag;

Beschreibung

Mögliche Werte für die Eigenschaft WinFlags in der Komponente TLMDSysInfo.

Wert	Beschreibung
wf80x87	System enthält einen Intel Mathe-Koprozessor.
wfCPU286	System CPU ist ein 80286.
wfCPU386	System CPU ist ein 80386.
wfCPU486	System CPU ist ein i486.
wfENHANCED	Windows läuft im erweiterten 386-Modus.
wfPAGING	Windows läuft mit Paged Memory.
wfPMODE	Windows läuft im Protected Mode. Unter Windows 3.1 ist dieses Flag immer gesetzt.
wfSTANDARD	Windows läuft im Standard-Modus.
wfWIN286	Wie wfSTANDARD.
wfWIN386	Wie wfENHANCED.

Typ TActionEvent

Unit

LMDFile

Deklaration

TActionEvent=procedure(Sender:TObject; ActData:[TActualData](#)) of object;

Beschreibung

Der Typ TActionEvent weist auf Methoden, die auf Ereignisse, die von der Komponente [TLMDFile](#) zur Laufzeit erzeugt werden, reagieren.

Typ TErrorEvent

Unit

LMDFile

Deklaration

TErrorEvent = procedure(Sender:TObject; [Errorcode:TFileErrorcode](#); [ActData:TActualData](#)) of object;

Beschreibung

Der Typ TErrorEvent weist auf eine Methode, die auf das OnError-Ereignis, welches von der Komponente [TLMDFile](#) zur Laufzeit erzeugt wird, reagiert.

Typ TJoyStickEvent

Unit

LMDJoyst

Deklaration

TJoyStickEvent=procedure(Sender:TObject;Buttons:[TJoyStickButtons](#);X,Y:Word) of object;

Beschreibung

Der Typ TJoyStickEvent weist auf Methoden, die auf die diversen Joystick-Ereignisse, welche von der Komponente [TLMDJoystick](#) zur Laufzeit erzeugt werden, reagieren.

Typ TPWCheckEvent

Unit

LMDScrsv

Deklaration

TPWCheckEvent= Procedure(Sender:TObject; var CanClose:Boolean) of object;

Beschreibung

Der Typ TJoyStickEvent weist auf eine Methode, die auf ein Ereignis, welches von der Komponente [TLMDScreenSaver](#) zur Laufzeit erzeugt wird, reagiert.

About, Eigenschaft

Verwendet für

Alle Komponenten der *LMD-Tools*

Deklaration

property About: [TAboutVar](#);

Beschreibung

Diese Eigenschaft ist nur zur Designzeit verfügbar und dient der Möglichkeit, einen "About"-Dialog anzuzeigen. Diese Eigenschaft wird weder gespeichert noch in die spätere EXE-Datei integriert.

TAboutVar: DummyKlasse für Anzeige About-Dialog.

Appname, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDAboutDlg](#)

Deklaration

property Appname:String;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann der Programmtitel bzw. Produktname in der About-Box angegeben werden. Im Allgemeinen trägt man keinen Wert ein, weil der Titel des Projekts (bzw. Application.Title) automatisch als Defaultwert gesetzt wird.

CaptionTitle, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDAboutDlg](#), [TMDDirDlg](#), [TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property CaptionTitle:String;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann der Fenstertitel der Dialogbox angegeben werden. Wird kein Eintrag vorgenommen, wird ein Defaultwert gesetzt.

Copyright, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDAboutDlg](#)

Deklaration

property Copyright:String;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann ein Copyright angegeben werden. Dieser Abschnitt kann aus zwei Zeilen bestehen, während der Laufzeit werden diese durch #13 getrennt. Soll die Eigenschaft schon zur Designzeit mit zwei Zeilen eingegeben werden, muß das in der Eigenschaft [CopyDelimiter](#) angegebene Trennzeichen benutzt werden.

CopyDelimiter, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDAboutDlg](#)

Deklaration

property CopyDelimiter:Char;

Beschreibung

Trennzeichen, um schon zur Designzeit zweizeilige Eingabe der Eigenschaft [Copyright](#) zu ermöglichen.

Folgende Zeichen sind erlaubt: "@", "#", "~", "%", "\$", "&"

Description, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDAboutDlg](#)

Deklaration

property Description:String;

Beschreibung

Diese Zeile befindet sich unterhalb des Produktitels und kann zur näheren Beschreibung des Titels benutzt werden. Ein Eintrag ist optional und es existiert kein Default-Wert.

Language, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDBoutDlg](#), [TLMDDirDlg](#), [TLMTipDlg](#)

Deklaration

property Language:[TLanguageMode](#);

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann bestimmt werden, in welcher Landessprache Default-Werte ausgegeben werden.

Der Defaultwert ist IgEnglish, für eine deutsche Ausgabe muß die Eigenschaft also auf IgGerman geändert werden.

Version, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDAboutDlg](#)

Deklaration

property Version:String;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann eine Versions-, Release- oder Registrierungsnummer unterhalb der [Description](#)-Angabe plziert werden. Die Angabe ist optional und es existiert kein Defaultwert.

Execute, Methode

Verwendet für

[TLMDBoutDlg](#), [TLMDDirDlg](#), [TLMTipDlg](#)

Deklaration

function Execute:Boolean;

Beschreibung

Die Execute-Methode zeigt die entsprechende Dialogbox an. Wird die Dialogbox nicht angezeigt oder tritt ein Fehler auf, gibt die Methode den Wert False zurück.

ExecuteEnh, Methode

Verwendet für

[TLMDBoutDlg](#), [TLMDDirDlg](#), [TLMTipDlg](#)

Deklaration

TLMDBoutDlg,

TLMDDirDlg: function ExecuteEnh(aForm:TForm):Boolean;

TLMTipDlg: function ExecuteEnh(aForm:TForm; Mode:[TTipsDialogmode](#)):Boolean

Beschreibung

Die ExecuteEnh-Methode zeigt die entsprechende Dialogbox an. Mit dem Übergabe-Parameter aForm kann ein Fenster (i.d.R. das Hauptfenster der Anwendung) angegeben werden, in das der Dialog zentriert angezeigt werden soll. Wird die Dialogbox nicht angezeigt oder tritt ein Fehler auf, gibt die Methode den Wert False zurück.

Der TipDialog bietet zusätzlich die Möglichkeit, den Anzeigemodus des Dialogs mit anzugeben.

ShowLabelDir, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDDirDlg](#)

Deklaration

property ShowLabelDir: Boolean;

Beschreibung

Falls diese Eigenschaft auf True gesetzt wird, wird oberhalb der Laufwerksliste noch in Textform der aktuelle Pfad angezeigt.

Path, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDDirDlg](#)

Deklaration

property Path:String;

Beschreibung

Diese Eigenschaft setzt oder liefert den Pfad für die Verzeichnis-Dialogbox. Die [Execute](#)-Methode der TLMDDirDlg-Methode liefert nur True, falls ein Pfadname vom Benutzer ausgewählt wurde.

GetDir, Methode

Verwendet für

[TLMDDirDlg](#)

Deklaration

Procedure GetDir(const title:String; var aPath:String);

Beschreibung

Anstatt mit den beiden Execute-Varianten kann auch mit dieser Methode schnell ein Pfad abgefragt werden. Das Ergebnis befindet sich dann in der übergebenen Variable aPath.

CaptionHeader, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property CaptionHeader:String;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann eine beliebige Überschrift zu den Tips gesetzt werden (z.B. Tip des Tages o.ä.). Der Defaultwert lautet 'Tips...'.

CaptionHelp, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property CaptionHelp:String;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann, falls vorhanden, der Text des Hilfebuttons gesetzt werden. Ein Hilfebutton wird angezeigt, sobald die Eigenschaft [HelpContext](#)>0 gesetzt wird. Diese Eigenschaft ist z.B. nützlich, wenn dem Benutzer die Möglichkeit gegeben werden soll, z.B. zu einer Hilfedatei mit noch mehr Informationen zu verzweigen.

HelpContext, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property HelpContext:THelpContext;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann die Anzeige eines Hilfebuttons erreicht werden. Dafür muß ein Wert>0 angegeben werden. Mit der Eigenschaft [CaptionHelp](#) kann beliebiger Text für die Schaltfläche angegeben werden.

Mode, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property Mode:[TTipsDialogMode](#);

Beschreibung

Die Eigenschaft Mode bestimmt, ob die Property [ShowAtStart](#) beachtet wird oder nicht. Im Modus `moStart` wird die DialogBox nicht angezeigt, wenn ShowAtStart False ist. Im Modus `moNormal` wird der Dialog unabhängig von dieser Eigenschaft angezeigt.

ShowAtStart, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property ShowAtStart:Boolean;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft setzt oder erhält man den Wahrheitswert für das Anzeigen des TipDialogs bei Programmstart. Mit der Eigenschaft [Mode](#) wird bestimmt, ob ShowAtStart bei der Anzeige des TipDialoges eine Rolle spielt.

Tips, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property Tips:TStrings;

Beschreibung

In der Regel werden über den Objektinspektor mit dem Stringlisteneditor die Tips eingegeben, wobei jede Zeile ein Tip entspricht. Allerdings können ohne weiteres separate Stringlisten dieser Eigenschaften zugewiesen werden. Es gelten selbstverständlich alle Eigenschaften von des Objekts TStrings.

TipsCount, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTipDlg](#)

Deklaration

property TipsCount:Integer;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Mit dieser Eigenschaft erfahren Sie die Anzahl der dem TipDialog zugewiesenen '[Tips](#)'.

aCreateFile, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property aCreateFile:TFileName;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Schreibzugriff.

Mit der Eigenschaft aCreateFile kann eine neue Datei erstellt werden, z.B erzeugt

```
aCreateFile:='Sample.TST'  
aCreateFile:='C:\Hello\SAMPLE.TST'
```

eine neue Datei namens Sample.TST im aktuellen Verzeichnis bzw. im zweiten Beispiel im Verzeichnis C:\Hello. Je nach dem welche Flags in der Eigenschaft Optionen gesetzt wurden, kann es zu einem [Fehlerereignis](#) kommen.

aDeleteFile, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property aDeleteFile:TFileName;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Schreibzugriff.

Mit der Eigenschaft aDeleteFile kann eine beliebige Datei gelöscht werden. Wird nur ein Leerstring zugewiesen, wird die unter der Eigenschaft [Filename](#) spezifizierte Datei gelöscht.

aExecuteFile, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property aExecuteFile:TFileName;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Schreibzugriff.

Mit dieser Eigenschaft kann eine Datei ausgeführt werden, sofern es sich bei dem Dateinamen um eine EXE-,COM- oder BAT-Datei handelt bzw. die Dateiart in der Registrationsdatenbank gespeichert ist. Wird kein Dateiname angegeben (aExecuteFile:=""), wird die unter der Eigenschaft FileName spezifizierte Datei versucht zu starten. Siehe dazu auch die Methode [GetFileExecute](#).

aMoveFile, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property aMoveFile:TFileName;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Schreibzugriff.

Bei dieser Eigenschaft muß schon ein Quelldateiname unter FileName zugewiesen worden sein, denn mit aMoveFile wird die Zielfile für den Verschiebungsprozeß angegeben. Es ist dabei möglich, entweder einen vollständigen Dateinamen oder lediglich eine Pfadangabe zu übergeben (in diesem Fall behält die Datei ihren Namen). Beispiel für eine Verschiebeoperation:

```
FileName:='c:\hello\sample.tst';  
aMoveFile:='c:\dos';
```

In diesem Beispiel wird die Datei sample.tst in das Verzeichnis c:\dos verschoben.

aCopyFile, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property aCopyFile:TFileName;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Schreibzugriff.

Bei dieser Eigenschaft muß schon ein Quelldateiname unter [Filename](#) zugewiesen worden sein, denn mit aCopyFile wird die Zieldatei für den Kopierprozeß angegeben. Es ist dabei möglich, entweder einen vollständigen Dateinamen oder lediglich eine Pfadangabe zu übergeben (in diesem Fall behält die Datei ihren Namen). Beispiel für eine Kopieroperation:

```
FileName:='c:\hello\sample.tst';  
aCopyFile:='c:\dos';
```

In diesem Beispiel wird die Datei sample.tst in das Verzeichnis c:\dos kopiert.

aRenameFile, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property aRenameFile:TFileName;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Schreibzugriff.

Bei dieser Eigenschaft muß schon ein Quelldateiname unter [Filename](#) zugewiesen worden sein, denn mit aRenameFile wird die Zielfile für den Umbenennungsprozeß angegeben. Es ist dabei möglich, entweder lediglich einen Dateinamen oder eine vollständige Pfadangabe zu einer Datei zu übergeben. Beispiel für eine Rename-Aktion:

```
FileName:='c:\hello\sample.tst';  
aRenameFile:='hello.tst';
```

In diesem Beispiel wird die Datei sample.tst im Verzeichnis C:\Hello nach hello.tst umbenannt.

FileAttributes, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FileAttributes: [TFileType](#);

Beschreibung

Setzt oder liest die Dateiattribute der unter [Filename](#) angegebenen Datei. Im Moment können lediglich die folgende Dateiattribute manipuliert werden: ftReadOnly, ftHidden, ftSystem, ftArchive. Unter der Eigenschaft [FileAttrShort](#) kann eine Zusammenfassung dieser 4 Attribute in Stringform erhalten werden.

FileAttrShort, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FileAttrShort:String;

Beschreibung

Wertet das unter [FileAttributes](#) gewonnene Ergebnis aus und gibt eine Zusammenfassung der Attribute ftReadOnly, ftHidden, ftSystem, ftArchive in der Form "rha" als String zurück.

Beispiel: r--a

Diese Datei besitzt die Attribute ReadOnly und Archived.

FileDate, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FileDate:String;

Beschreibung

Setzt oder liest das Datum der Erstellung oder letzten Bearbeitung der unter [Filename](#) angegebenen Datei. Siehe auch [FileTime](#).

Beispiel:

```
LMDFile1.Filename:='Sample.TST';  
LMDFile1.FileDate:='01.01.1901';
```

Bei dem Beispiel wird als neues Dateidatum der 01.01.1901 gesetzt.

FileExist, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FileExist:Boolean;

Beschreibung

Gibt ein Fileexist-Flag der aktuellen Datei zurück. Diese Eigenschaft ist selbstverständlich fast immer True, außer wenn bei einer Datei z.B. das Hidden-[Attribut](#) gesetzt wurde.

FileExt, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FileExt:String;

Beschreibung

Setzt oder liest die Fileextension (wie '.pas' oder '.dpr').

Beispiel:

```
LMDFile1.FileName:='Sample.TST';  
LMDFile1.FileExt:='.DEF';
```

Dieses Beispiel ändert den Dateinamen von Sample.TST nach Sample.DEF.

Filename, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property Filename:TFileName;

Beschreibung

Dies ist die wichtigste Eigenschaft der Komponente TLMDFile, da sie als Ausgangspunkt für fast alle Dateioperationen dient. Ist z.B. kein Filename gesetzt, sind sämtliche Operationen oder Eigenschaften die sich auf eine Datei beziehen, nutzlos.

Schon zur Designzeit können direkte Dateimanipulationen vorgenommen werden.

Spezifizieren Sie dazu bitte einen Dateinamen für Filename und sehen sich dann sämtliche Eigenschaften der Datei an. Spezielle Eigenschaften wie [FileExt](#), [FileTime](#) oder [Filedate](#) lassen sich schon zur Designzeit manipulieren.

FilenameAlone, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FilenameAlone:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Die Eigenschaft gibt von [Filename](#) lediglich den nackten Dateinamen zurück, ohne Dateiextension und -pfad. Zum Beispiel wird 'C:\Hello\Sample.TST' zu 'Sample'.

FilenameExt, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FilenameExt:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Die Eigenschaft gibt von [Filename](#) lediglich den Dateinamen+Extension zurück, ohne den Dateipfad. Zum Beispiel wird 'C:\Hello\Sample.TST' zu 'Sample.TST'.

Filepath, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FilePath:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Die Eigenschaft gibt von [Filename](#) Dateipfad zurück. Zum Beispiel wird 'C:\Hello\Sample.TST' zu 'C:\Hello\'.
.

Filesize, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property Filesize:LongInt;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Die Eigenschaft gibt von der unter [Filename](#) spezifizierten Datei die Größe in Bytes zurück.

FileTime, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property FileTime:String;

Beschreibung

Setzt oder liest die Zeit der Erstellung oder letzten Bearbeitung der unter [Filename](#) angegebenen Datei. Siehe auch [FileDate](#).

Beispiel:

```
LMDFile1.Filename:='Sample.TST';  
LMDFile1.FileDate:='00:00:00';
```

Bei dem Beispiel wird als neue Zeit 0 Uhr gesetzt.

Options, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property Options:[TFileOptions](#);

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft können diverse Optionen für die Dateioperationen gesetzt werden.

Wert	Beschreibung
foVerifyAction	Falls dieses Flag gesetzt ist, überschreibt TLMDFile keine existierende Datei (z.B. bei Kopier- oder Verschiebeoperationen) sondern löst ein OnError -Ereignis aus.
foNewFileAsActual	Falls dieses Flag gesetzt ist, wird eine mit aCreateNewFile erstellte Datei als aktuelle Datei für die Eigenschaft Filename gesetzt.
foCopiedFileAsActual	Falls dieses Flag gesetzt ist, wird eine mit aCopyFile kopierte Datei als aktuelle Datei für die Eigenschaft Filename gesetzt.
foCopyTimeStamp	Falls dieses Flag gesetzt ist, werden die Datumsinformation der Quelldatei bei Kopieroperationen in der Zieldatei beibehalten, andernfalls wird die aktuelle Systemzeit gesetzt.

Processed, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property Processed:Byte;

Beschreibung

Bei allen Aktionen (aber nur bei Kopier- oder Verschiebeoperationen wird es lohnenswert) wird automatisch die Processed-Eigenschaft mitgeführt, die angibt, wieviel Prozent der aktuellen Aktion schon durchgeführt wurden. Diese Eigenschaft eignet sich, um in Statuszeilen oder einen Fortschrittsbalken ein Feedback über die aktuelle Aktion anzuzeigen.

ExecuteFile, Methode

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

function ExecuteFile(const FileName:String; ShowCmd: Integer): THandle;

Beschreibung

Mit dieser Funktion kann die Eigenschaft aExecuteFile bei mehr Flexibilität simuliert werden. Mit Filename wird der auszuführende Dateiname übergeben, ShowCMD kann folgende Werte enthalten (falls die Konstanten benutzt werden, bitte Unit WinTypes einbinden!):

Wert	Bedeutung
SW_HIDE	Verbirgt das Fenster und gibt die Aktivierung an ein anderes Fenster ab.
SW_MINIMIZE	Minimiert das Fenster und gibt die Aktivierung an das oberste Fenster der Systemliste ab.
SW_RESTORE	Aktiviert ein Fenster und zeigt es an. Ist das Fenster verkleinert oder vergrößert, stellt Windows es in seiner ursprünglichen Größe und Position wieder her.(genau wie SW_SHOWNORMAL).
SW_SHOW	Aktiviert ein Fenster und zeigt es in seiner aktuellen Größe und Position
SW_SHOWMAXIMIZED	Aktiviert das Fenster und zeigt es als ein vergrößertes Fenster.
SW_SHOWMINIMIZED	Aktiviert ein Fenster und zeigt es als Symbol.
SW_SHOWMINNOACTIVE	Zeigt das Fenster als Symbol. Das gegenwärtig aktive Fenster bleibt aktiv.
SW_SHOWNA	Zeigt das Fenster in seinem aktuellen Zustand. Das gegenwärtig aktive Fenster bleibt aktiv.
SW_SHOWNOACTIVATE	Zeigt ein Fenster in seiner neuesten Größe und Position. Das gegenwärtig aktive Fenster bleibt aktiv.
SW_SHOWNORMAL	Aktiviert ein Fenster und zeigt es an. Ist das Fenster verkleinert oder vergrößert, stellt Windows es in seiner ursprünglichen Größe und Position wieder her.(genau wie SW_RESTORE).

GetFileExecutable, Methode

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

function GetFileExecutable:TFileName;

Beschreibung

Von dem unter der Eigenschaft Filename spezifizierten Dateinamen wird die zugehörige Exe-Datei gesucht, sofern es sich nicht schon um eine ausführbare Datei handelt.

Beispiel:

Würde der Dateiname 'c:\test\test.dpr' lauten, würde die Methode Pfad und Dateinamen von Delphi zurückliefern.

TestAttr, Methode

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

```
function TestAttr(const aValue: TFileName; Attr: Word):Boolean;
```

Beschreibung

Die Methode TestAttr tested die unter aValue angegebene Datei, ob sie das in Attr spezifizierte Dateiattribut enthält.

Mögliche Attribute sind:

Konstante	Wert	Beschreibung
faReadOnly	\$01	Schreibgeschützte Dateien
faHidden	\$02	Versteckte Dateien
faSysFile	\$04	System-Dateien
faVolumeID	\$08	Datenträger-Bezeichnungen
faDirectory	\$10	Verzeichnisse
faArchive	\$20	Dateien mit gesetztem Archivbit
faAnyFile	\$3F	Alle Dateien

OnEnd, Event

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property OnEnd:[TActionEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn das Setzen einer der aXXXXFile-Eigenschaften ohne Fehler durchgeführt wurde. Dieses Ereignis kann für diverse abschließende Maßnahmen, z.B. dem Zurücksetzen eines Fortschrittbalkens verwendet werden. Mit dem Parameter [Actualdata](#) kann die durchgeführte Operation eindeutig bestimmt werden.

OnError, Event

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property OnError:[TErrorEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn bei einer Operation der Komponente TLMDFile ein Fehler eintritt. Beachten Sie auch, daß dieses Ereignis in bestimmten Fällen aufgerufen werden kann, wenn bestimmte [Optionen](#) gesetzt wurden. Mit dem Parameter [Actualdata](#) und dem Fehlercode [ErrorCode](#) kann die durchgeführte Operation sowie der Fehler eindeutig bestimmt und falls nötig, eine spezielle Fehlerbehandlungsroutine durchgeführt werden.

OnProgress, Event

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property OnProgress:[TActionEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird während der Ausführung von aXXXXFile-Eigenschaften ausgelöst. Besonders bei langwierigen Operationen läßt sich durch Abfragen der Eigenschaft [Processed](#) sehr einfach Fortschrittsbalken o.ä. realisieren.

OnStart, Event

Verwendet für

[TLMDFile](#)

Deklaration

property OnStart:[TActionEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird vor jeder versuchten Änderung einer aXXXXFile-Eigenschaft ausgelöst. Somit kann es für diverse initialisierende Maßnahmen, z.B. dem Zurücksetzen eines Fortschrittbalkens verwendet werden. Mit dem Parameter [Actualdata](#) kann die durchgeführte Operation eindeutig bestimmt werden.

AllFonts, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property AllFonts:TStrings

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft gibt alle verfügbaren Schriftarten in einer Stringliste zurück.

AllPrinters, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property AllPrinters:TStrings

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft gibt alle verfügbaren Drucker des Systems in einer Stringliste zurück.

Environment, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property Environment:TStrings

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft gibt Umgebungsvariablen des Systems zurück (vgl. Autoexec.Bat: Path=...; Temp:=.... usw.).

FreeGDIRes, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property FreeGDIRes:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft gibt als String (mit Prozentzeichen) freie GDI-Ressourcen des Systems zurück.

FreeUSRRes, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property FreeUSRRes:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft gibt als String (mit Prozentzeichen) freie Kapazitäten des Systems für User-Ressourcen zurück.

FreeSysRes, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property FreeSysRes:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft gibt als String (mit Prozentzeichen) noch freie Systemressourcen zurück.

MemMaxBlock, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property MemMaxBlock:LongInt;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert die Größe des freien zusammenhängenden Speichers. MemMaxBlock vergleicht und liefert den größeren der beiden Werte zurück von:

- dem größten freien Block im zur Unterverteilung verfügbaren Platz des Heapmanagers
- dem globalen Heap von Windows

Dieser Wert entspricht der größten dynamischen Variablen, der zu diesem Zeitpunkt Speicherplatz zugewiesen werden könnte.

Benutzen Sie die Eigenschaft [MemFree](#), um die Gesamtgröße des freien Speicherplatzes auf dem Heap zu ermitteln.

MemFree, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property MemFree:LongInt;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert die Größe des verfügbare freien Speichers. Wegen der Fragmentierung des Heap-Speichers muß das nicht unbedingt der größte zusammenhängende freie Speicherblock sein. Zur Bestimmung von diesem sollte [MemMaxBlock](#) benutzt werden.

ScreenSaverDelay, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property ScreenSaverDelay:LongInt;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Gibt die systemweite Einstellung in Minuten wieder, ab der ein Bildschirmschoner aktiviert wird.

TempFileName, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property TempFileName:String;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Diese Eigenschaft liefert einen eindeutigen Namen, der in der Regel für temporäre Dateien verwendet wird. Falls ein temporäres Verzeichnis existiert, wird dieses verwendet.

Vorsicht!

Mit dem Abfragen dieser Eigenschaft wird die Datei auch gleichzeitig erstellt. Die Eigenschaft sollte also nur benutzt werden, wenn ein tatsächlicher Bedarf für eine temporäre Datei besteht.

UserCompany, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property UserCompany:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert den Firmennamen, wie er bei der Installation von Windows angegeben wurde.

UserName, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property UserName:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert den Benutzernamen, wie er bei der Installation von Windows angegeben wurde.

VersionDOS, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property VersionDOS:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert die Versionsnummer der DOS-Version als String.

VersionWIN, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property VersionWIN:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert die Versionsnummer der Windows-Version als String.

WinFlags, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property WinFlags: [TWinFlags](#);

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft liefert Informationen über Prozessortyp, vorhandenen Koprozessor, Windows-Mode usw.

WinPath, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property Winpath:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft liefert Verzeichnis, in dem Windows installiert wurde.

WinSysPath, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

property WinSysPath:String;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Eigenschaft liefert das Windows-Systemverzeichnis.

FreeGDI, Methode

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

function FreeGDI:Word;

Beschreibung

Analog zur Eigenschaft [FreeGDIRes](#). Rückgabetyt ist allerdings Word.

FreeSys, Methode

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

function FreeSys:Word;

Beschreibung

Analog zur Eigenschaft [FreeSysRes](#). Rückgabetyt ist allerdings Word.

FreeUSR, Methode

Verwendet für

[TLMDSysInfo](#)

Deklaration

function FreeUSR:Word;

Beschreibung

Analog zur Eigenschaft [FreeUSRRes](#). Rückgabetyt ist allerdings Word.

MaxInterval, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDHiTimer](#)

Deklaration

property MaxInterval:Word;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert das größtmögliche Intervall in Millisekunden für die Komponente TLMDHiTimer.

MinInterval, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDHiTimer](#)

Deklaration

property MinInterval:Word;

Beschreibung

Nur Lesezugriff. Liefert das kleinstmögliche Intervall in Millisekunden für die Komponente TLMDHiTimer (im Idealfall = 1).

Bitmap, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property Bitmap:TBitmap;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit. Wurde die Eigenschaft [SaveBackground](#) auf True gesetzt, wird bei der Aktivierung des Schoners der Desktophintergrund in diesem Bitmap gespeichert und kann für die mit Bitmaps diversen Operationen bearbeitet oder als Datengrundlage benutzt werden.

CheckPassWord, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property CheckPassWord:Boolean;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit. Diese Eigenschaft wird von der Komponente automatisch verwaltet, d.h. wird bei Beendigung des Schoners selbstständig gespeichert und bei Aufruf des Schoners restauriert. Dasselbe gilt für die Eigenschaft [Password](#).

Wird CheckPassWord auf True gesetzt und enthält Password keinen Leerstring, wird das Event OnCheckPassWord vor Beenden des Bildschirmschoners ausgelöst, wo eine Paßwortabfrage durchgeführt werden kann.

IniFile, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property IniFile:TIniFile;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit. Diese Eigenschaft wird von der Komponente automatisch verwaltet, d.h. zu Beginn instanziiert und am Ende der Laufzeit des Bildschirmschoners wieder freigegeben. Alle Methoden des TIniFile-Objektes stehen selbstverständlich zur Verfügung. Mit Hilfe der Eigenschaft [Section](#) können so einfach schonerspezifische Daten gesichert werden.

PassWord, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property Password:String;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit. Diese Eigenschaft wird von der Komponente automatisch verwaltet, d.h. wird bei Beendigung des Schoners selbstständig gespeichert und bei Aufruf des Schoners restauriert. Dasselbe gilt für die Eigenschaft [CheckPassPassword](#).

Wird CheckPassWord auf True gesetzt und enthält Password keinen Leerstring, wird das Event OnCheckPassWord vor Beenden des Bildschirmschoners ausgelöst, wo eine Paßwortabfrage durchgeführt werden kann.

SaveBackGround, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property SaveBackground:Boolean;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft wird bestimmt, ob der Desktop-Hintergrund in der Eigenschaft [Bitmap](#) bei Start des Bildschirmschoners automatisch gesichert werden soll.

Section, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property Section:String;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit. Mit dieser Eigenschaft können in denselben Abschnitt Ini-Daten abgelegt werden, wo es auch die Komponente selbst vollzieht. Somit muß bei einem Aufruf von einer Methode des Objekts [Inifile](#) praktisch nur noch der Name der Eigenschaft und der Wert spezifiziert werden, z.B.:

```
with TLMDScreenSaver1 do
    inifile.WriteInteger(section, [IDENT], [Value]);
```

[IDENT] und [Value] bezeichnen die von Ihnen bestimmte Kennung bzw. der zu speichernde Wert.

OnCheckPassWord, Event

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property OnCheckPassWord:[TPWCheckEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird beim Verlassen des Bildschirmschoners ausgelöst, wenn [CheckPassword](#) den Wert True und die Eigenschaft [Password](#) keinen Leerstring enthält. Sollte der Benutzer in Ihrem Passwortdialog ein falsches Passwort eingeben, kann der Übergabeparameter CanClose auf False gesetzt werden, um das Verlassen des Schoners zu verhindern.

OnSaverEnd, Event

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property OnSaverEnd:TNotifyEvent;

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn der Schoner dabei ist, sich aus dem Speicher zu entfernen. Hier können Objekte(wie z.B. ein Timer) oder andere Daten abschließend bearbeitet werden.

OnSaverStart, Event

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property OnSaverStart:TNotifyEvent;

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn der Schoner dabei ist, sich zu instanzieren. Hier können Objekte(wie z.B. ein Timer) oder andere Daten die für den Ablauf des Bildschirmschoners von Bedeutung sind, initialisiert werden.

OnSetupDlg, Event

Verwendet für

[TLMDScreenSaver](#)

Deklaration

property OnSetupDlg:TNotifyEvent;

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn Windows versucht den Konfigurationsdialog eines Bildschirmschoners aufzurufen. Falls Ihr Bildschirmschoner einen solchen besitzt, müssen Sie hier für dessen Anzeige und die Speicherung der relevanten Daten mit Hilfe des [IniFile](#)-Objektes sorgen.

TileMode, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTile](#)

Deklaration

property TileMode: [TTileMode](#);

Beschreibung

Mit der Eigenschaft Tilemode kann die Ausgabe der Komponente zugewiesenem Bitmap beeinflusst werden:

Wert	Beschreibung
tmNone	Das Bitmap wird in der linken oberen Ecke angezeigt. Das Control verhält sich wie ein simples TImageControl.
tmTile	Der gesamte Bereich des Controls wird mit dem Bitmap in Originalgröße ausgefüllt.
tmStretch	Der gesamte Bereich des Controls wird mit dem Bitmap ausgefüllt, indem es vergrößert wird.
tmCenter	Das Bitmap wird innerhalb des Controls horizontal und vertikal zentriert angezeigt.

TileStatus, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDTile](#)

Deklaration

property TileStatus: [TTileStatus](#);

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann bestimmt werden, ob zur Design- und Laufzeit (tsRunAndDesignTime) oder nur zur Laufzeit (tsOnlyRunTime) die Funktionen der Eigenschaft [TileMode](#) Auswirkungen zeigen sollen.

AttachedJoySticks, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property AttachedJoySticks:Byte;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Gibt die Anzahl der tatsächlich angeschlossenen Joysticks an.

ButtonPressed, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property ButtonPressed:Byte;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Gibt an, ob momentan irgendein Joystickbutton gedrückt wird.

ButtonState, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property ButtonState:[TJoyStickButtons](#);

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Gibt an, welche Joystickbuttons momentan gedrückt werden. Es können Werte von jbButton1(Button 1) bis jbButton4(Button4) angenommen werden.

Changed, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property Changed:Boolean;

Beschreibung

Diese Eigenschaft gibt an, ob jede Bewegungsänderung einen Event erzeugen soll, oder nur solche, die größer als die in der Eigenschaft [Threshold](#) (man stelle sich das als Schwellenwert vor) angegeben sind. Wenn diese Eigenschaft auf False gesetzt wird, muß mit sehr vielen ausgelösten Events gerechnet werden.

GetJoyStickCaps, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property GetJoyStickCaps:TJoyCaps;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Diese Eigenschaft gibt die Möglichkeiten des aktuell ausgewählten Joysticks wieder. Normalerweise ist es nicht nötig, diese Eigenschaft zu verwenden, da die wesentlichen Elemente durch andere Eigenschaften bereitgestellt werden. Falls die TJoyCaps-Struktur in eigenen Programmen verwendet werden soll, muß die Unit MMSystem eingebunden werden. Mehr Informationen finden sich in der MMSystem.HLP im BIN-Verzeichnis von Delphi.

JoyStickID, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property JoyStickID: [TJoyStickID](#);

Beschreibung

Mit dieser wichtigen Eigenschaft setzen Sie fest, welcher Joystick angesprochen werden soll. Um festzustellen, ob dieser zur Laufzeit ansprechbar ist, kann die Methode [TestAvailable](#) verwendet werden. Um von vorneherein festzustellen, ob ein Joystickadressierung rein technisch möglich ist, können die Eigenschaften [AttachedJoySticks](#) und [AvailableJoysticks](#) verwendet werden.

AvailableJoySticks, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property AvailableJoySticks:Byte;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Mit dieser Eigenschaft kann festgestellt werden, wieviele Joysticks technisch möglich im aktuellen System wären. Um die tatsächliche Anzahl festzustellen, muß die Eigenschaft [AttachedJoySticks](#) verwendet werden.

Period, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property Period:WORD;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann die Periode bzw. das Intervall bestimmt werden, mit der ein Joystick auf Änderungen geprüft wird.

Position, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property Position:TPoint;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Mit dieser Eigenschaft kann die aktuelle X- und Y-Position des aktuell gewählten Joysticks innerhalb einer TPoint-Struktur abgefragt werden.

PosX, PosY, PosZ (Eigenschaften)

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property PosX:Word;
PosY:Word;
PosZ:Word;

Beschreibung

Nur zur Laufzeit und nur Lesezugriff. Mit diesen Eigenschaften können sehr schnell die aktuellen Positionsangaben ausgewertet werden. Aus dem Variablentyp ergibt sich ein Bereich von 0 bis 65535.

Threshold, Eigenschaft

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property Threshold:Word;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann ein Schwellenwert angegeben werden, ab der bei gesetzter [Changed](#)-Eigenschaft Ereignisse erzeugt werden sollen.

TestAvailable, Methode

Verwendet für

[TLMDJoyStick](#)

Deklaration

function TestAvailable(aValue:[TJoyStickID](#)):Boolean;

Beschreibung

Mit dieser Eigenschaft kann getestet werden, ob der unter JoyStickID angegebene Joystick überhaupt verfügbar ist. Mögliche Fehlerquellen sind:

- Kein JoyStick angeschlossen
- Falscher JoystickID
- Joystick wird schon von einem anderen Control kontrolliert

OnChange, Event

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property OnChange:TNotifyEvent;

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn sich Einstellungen am Joystick oder gar die JoystickID ändern.

OnInitError, Event

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property OnInitError:TNotifyEvent;

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn ein Fehler bei der Initialisierung oder bei der Änderungen von Einstellungen auftritt.

OnJoyButtonDown, Event

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property OnJoyButtonDown: [TJoystickEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn einer oder mehrere Joystickbuttons gedrückt werden. Im Übergabeparameter Buttons werden die gedrückten Tasten geliefert (siehe dazu auch [ButtonState](#) - die Auswertung erfolgt genauso).

OnJoyButtonUp, Event

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property OnJoyButtonUp:[TJoystickEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn einer oder mehrere Joystickbuttons losgelassen werden. Im Übergabeparameter Buttons werden die gedrückten Tasten geliefert (siehe dazu auch [ButtonState](#) - die Auswertung erfolgt genauso).

OnJoyButtonMove, Event

Verwendet für

[TLMDJoystick](#)

Deklaration

property OnJoyButtonDown: [TJoystickEvent](#);

Beschreibung

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn die Joystickzeigerposition sich ändert. Wie oft dieses Ereignis ausgelöst wird, hängt entscheidend von den Einstellungen bei den Eigenschaften [Changed](#) und [Threshold](#) ab. Im Übergabeparameter Buttons werden die gedrückten Tasten geliefert (siehe dazu auch [ButtonState](#) - die Auswertung erfolgt genauso).

