

[Anasayfa](#) / [Basit Bileşen Taslak Editörü](#)

Temel 2 Sekmesi

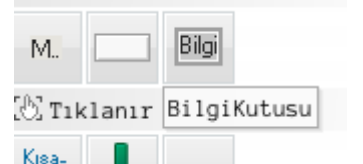
Bu sekme altındaki veriler Basit Editörü altyapısı tarafından bileşeni ortama dahil etmek ve çizim yöntemini belirlemek için zorunludur.

Kategori: Her bileşen [Tasarım](#) sekmesi altında, [Araçlar](#) navigasyon çubuğu altında bir kategoriye dahil edilir.

Tanım: Bileşenin koda tanımlanan adı buraya aynen girilmelidir:

```
Bileşen  SüperListe  ? Bu bileşenin tanımındır
? ...
BileşenSon
```

İpucu: Her bileşen [Tasarım](#) sekmesi altında, [Araçlar](#) navigasyon çubuğu altında tutulur ve fareyle üzerine geçildiğinde, bir ipucu verir. İşte orada gösterilecek ipucu bu kutuya girilmelidir.



Kip: [Taslak Çizim Altyapı Sistemi](#) çizim için farklı kipler kullanır. Bunlar şöyledir:

Kip	Anlamı
Sabit Boyutlu	Bileşen boyutu değiştirilmez
Her Yöne Değişken Boyutlu	Bileşen boyutu her yöne doğru genişleyebilir veya kısaltılabilir
Yatay Değişken Boyutlu	Bileşen boyutu yatay hizada genişleyebilir veya kısaltılabilir
Dikey Değişken Boyutlu	Bileşen boyutu dikey hizada genişleyebilir veya kısaltılabilir

Yapı: Bileşen nasıl bir nesne olarak tasarlanabilecek? Seçenekler:

Yapı	Anlamı
Normal	Bileşen kendi başına bir nesnedir
Panel	Bileşen başka bileşenleri bünyesine alabilir

Yatay Boyut: Tasarım alanına eklenirken standart yatay boyutudur.

Dikey Boyut: Tasarım alanına eklenirken standart dikey boyutudur.

Kaynak: Bileşenler iki biçimde Basit Editörüne dahil edilebilir:

- Basit Kod Dosyası
- Basit Eklentiler Kütüphanesi

Kaynakta bileşeni içeren kod dosyası veya kütüphane dosyası girilmelidir. Her işletim sistemi ve makine için ayrı kaynaklarda girilebilir. Ayrıntılı bilgi [Hazırlık](#) sekmesi altında veriliyor.

Önemli ayrıntı: Eğer [Kaynak](#) girilmezse, eklenti paketi oluşturulamaz. Basit Editörü kaynaksız bir bileşeni çizmeyeceği gibi, Derleyiciye'de göndermez. Kodda da onu tanımaz.

Matris: Eğer bileşen sadece çizim komutlarıyla çizilecek ve herhangi resim kullanmayacaksa, o halde buradaki seçenek [Evet](#) olarak girilmelidir. Eğerki bileşen bir kaynak resimden derlenerek çizilecekse, o halde [Hayır](#) seçeneği kullanılmalıdır.

TabModel: Eğer bileşenin kendi sekmeleri olacak ise, o halde bu seçeneye bir işaret koymak gerekiyor. Sonra sekmelerin nasıl dizileceği belirlenmelidir. Seçenekler:

Seçenek	Anlamı
Üst	Sekmeler üst kısımda yatay olarak dizilir
Dikey	Sekmeler yukarıdan aşağı doğru dizilir

Eğer bileşen yapı olarak [Panel](#) ise, o halde her sekmenin kendi paneli olur.

TabKaygan: Şimdilik netleşmemiştir. Şuanki geçerliliği TabModel'e göredir:

TabModel Seçimi	TabKaygan Eşi
Üst	TekSatırOklu
Dikey	TekYönOklu

From:

<https://basit.web.tr/dokuwiki/> - **Basit Yazılım Dili Dokümantasyonu**

Permanent link:

https://basit.web.tr/dokuwiki/doku.php?id=bilesen_taslak_editoerue_s ekme_3

Last update: **22.11.2020 19:19**

