



Úvod do programovacích stylů

Manuál ke knihovně Prototype Micro Widget

verze z 30. října 2024

Knihovnu tvoří soubory `proto.py`, `micro_widget.py` a `pmw.py`. Soubory se musí nalézat v téže adresáři jako program, který jej používá. Pro použití stačí importovat modul:

```
from pmw import *
```

Prototypy

Uživatel má k dispozici základní objekt `obj` a dále knihovna nabízí následující prototypy.

Prototyp `pmw_object`

Objekty knihovny jsou typu `pmw_object`.

Zprávy:

- `sender.send_event(event, arg1, arg2, ...)`

Objekt `sender` zašle událost `event` s argumenty `arg1`, `arg2`, ...

Prototyp `window`

Klon `omw_object`. Okna jsou objekty typu `window`.

Vlastnosti:

- `widget` (objekt typu `widget` nebo hodnota `None`)
obsah okna (výchozí hodnota `None`)

Zprávy:

- `window.display()`

Zobrazí okno.

- `window.redisplay()`

Znovu zobrazí obsah okna. Musí se zaslat zobrazenému oknu po změně jeho předka.

Prototyp widget

Klon `omw_object`. Objekty typu `widget` jsou ovládací prvky.

Zprávy:

- `widget.move(dx, dy)`
Posune prvek o zadané hodnoty.

Prototyp atomic_widget

Klon `widget`. Objekty typu `atomic_widget` jsou nedělitelné ovládací prvky.

Vlastnosti:

- `x` (celé číslo)
`xová` souřadnice prvku (výchozí hodnota 0)
- `y` (celé číslo)
`yová` souřadnice prvku (výchozí hodnota 0)

Prototyp texted_widget

Klon `atomic_widget`. Objekty typu `texted_widget` jsou ovládací prvky s textem.

Vlastnosti:

- `text` (řetězec)
text prvku (výchozí hodnota "")

Prototyp label

Klon `texted_widget`. Objekty typu `label` jsou popisky.

Prototyp button

Klon `texted_widget`. Objekty typu `button` jsou tlačítka. Po kliku uživatelem zasílá událost `ev_button_clicked`.

Prototyp entry

Klon `texted_widget`. Objekty typu `entry` jsou textová pole. Po změně textu zasílá událost `ev_text_change`.

Prototyp `group`

Klon `widget`. Objekty typu `group` jsou skupiny ovládacích prvků.

Vlastnosti:

- `items` (pole objektů typu `widget`)
prvky skupiny (výchozí hodnota [])