

Afișarea textelor

Biblioteca unit-ului Graph pune la dispoziția utilizatorului un număr însemnat de subprograme orientate spre editări de texte pe ecran. Aceste subprograme permit utilizarea mai multor tipuri de caractere, dimensionarea și alinierea caracterelor, precum și direcția textului putând fi selecționate.

Procedura **SetTextStyle** definește forma caracterelor textului ce se vor utiliza la scrierea textelor, direcția de scriere, precum și dimensiunea caracterelor.

Sintaxă: Procedure SetTextStyle(Stil_caracter, Direcție, Dimensiune : Word);

Stil_caracter – variabilă care definește numărul setului de caractere

DefaultFont = 0;
TriplexFont = 1;
SmallFont = 2;
SansSerifFont = 3;
GothicFont = 4;
ScriptFont = 5;
SimplexFont = 6;
TriplexScript = 7;
ComplexFont = 8;
EuropeanFont = 9;
BoldFont = 10;

Direcție – stabilește direcția de scriere

HorizDir = 0 – stabilește scrierea de la stânga la dreapta;
VertDir = 1 – stabilește scrierea de jos în sus;

Dimensiune – dimensiunea caracterelor;

Procedura **SetColor** stabilește culoarea de afișare.

Sintaxa: Procedure SetColor(Culoare : Word);

Culoare – Valori între 0 și 15 sau constantele folosite și cu TextColor (White, Red, Black etc.) sau constantele definite în unit-ul Util (Alb, Rosu, Negru etc.);

Procedura **SetTextJustify** fixează valorile de aliniere ale textului. Aceste Valori sunt utilizate de procedurile de editare propriu zise.

Sintaxa: Procedure SetTextJustify(Oriz,Vert : Word);

Oriz – Stabilește alinierea orizontală;

LeftText = 0 – stânga;
CenterText = 1 – centru;
RightText = 2 – dreapta;

Vert – Stabilește alinierea verticală;

BottomText = 0 – jos;
CenterText = 1 – centru;
TopText = 2 – sus;

Procedura **OutText** trimite un șir de caractere la dispozitivul standard de ieșire, coordonatele punctului de început al textului fiind determinate de poziția pointerului actual (MoveTo(x,y);). Textul scris va apare conform informațiilor stabilite de procedurile SetTextStyle și SetTextJustify.

Sintaxa: Procedure OutText(St : String);

St – textul care se va scrie;

Procedura **OutTextXY** funcționează similar procedurii OutText, cu deosebirea că începutul textului este definit de coordonatele x și y ale ecranului (și nu de pointerul actual).

Sintaxa: Procedure OutTextXY(x,y : Integer; St : String);

X – coordonata orizontală a ecranului;

Y – coordonata verticală a ecranului;

St – textul care se va scrie;