

SLOTS Y SEÑALES I

Conexión de evento

Permite conectar un evento con una señal.

Control: Define bien el objeto principal o bien un subobjeto como origen de la señal que dispara el evento.

Señal: Esta propiedad nos permite seleccionar qué suceso es el que desencadena el disparo del evento.

Según el tipo de objeto o subobjeto estarán serán funcionales unas señales u otras:

OBJETOS DEL FORMULARIO

	<u>Nombre de campo</u>	<u>Texto estático</u>	<u>Botón</u>	<u>Edición</u>	<u>Micro scroller</u>	<u>Calendario</u>	<u>Reloj</u>	<u>Manómetro</u>	<u>Botón de radio</u>	<u>Check box</u>	<u>Combo box</u>	<u>List box</u>	<u>Control objeto (formulario)</u>	<u>Deslizador</u>	<u>Rueda</u>	<u>Dial</u>	<u>Objeto dibujo</u>	<u>Objeto texto</u>	<u>Objeto texto rico</u>	<u>Objeto html</u>	<u>Objeto</u>	<u>Separador de formularios</u>	<u>Caja de formularios</u>	<u>Pila de subformularios</u>
Gana foco			X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X								
Pierde foco			X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X								
Tecla pulsada			X	X	X	X			X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	
Tecla soltada			X	X	X	X			X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	
Ratón: Botón doble-click	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X
Ratón: Botón pulsado	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X		X	X	X
Ratón: Botón soltado	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X		X	X	X
Ratón: Movimiento	X*[3]	X*[3]	X*[3]	X	X*[3]	X	X*[3]	X*[3]	X	X			X	X	X	X	X			X*[2]		X*[2]	X*[2]	X*[2]
Ventana movida																								
Ventana redimensionada																								
Item: Cambio de seleccionado																								
Inicializado																								
Timer																								
Botón pulsado???																								
Acción disparada	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Item: Activado																								
Item: Simple-click																								
Item: Doble-click																								
Drop finalizado																								

- X[1]. sólo botón derecho
- X[2]. sólo en áreas vacías del control
- X[3]. Sólo con botón izquierdo del ratón pulsado

SLOTS Y SEÑALES II

SUBOBJETOS DE FORMULARIO

	<i>Rejilla</i>	<i>Casillero</i>
Gana foco		
Pierde foco		
Tecla pulsada		
Tecla soltada		
Ratón: Botón doble-click		
Ratón: Botón pulsado		
Ratón: Botón soltado		
Ratón: Movimiento		
Ventana movida		
Ventana redimensionada		
Item: Cambio de seleccionado		
Inicializado		
Timer		
Botón pulsado???		
Acción disparada		
Item: Activado	X	X
Item: Simple-click	X	X
Item: Doble-click	X	X
Drop finalizado		

OBJETOS

	<i>Formulario</i>	<i>Bloc</i>	<i>Rejilla</i>	<i>Casillero</i>	<i>Árbol</i>	<i>Marco</i>
Gana foco			X	X	X	X
Pierde foco			X	X	X	X
Tecla pulsada	X		X	X	X	
Tecla soltada	X		X	X	X	
Ratón: Botón doble-click	X	X				
Ratón: Botón pulsado	X	X				
Ratón: Botón soltado	X	X				
Ratón: Movimiento	X*[1]	X*[1]				
Ventana movida	X		X	X	X	
Ventana redimensionada	X	X	X	X	X	
Item: Cambio de seleccionado	X		X		X	X
Inicializado						
Timer	X					
Botón pulsado???						
Acción disparada			X	X	X	
Item: Activado			X			
Item: Simple-click			X	X	X	
Item: Doble-click			X	X	X	
Drop finalizado			X	X		

X*[1]. Sólo con botón izquierdo del ratón pulsado

SLOTS Y SEÑALES III

Las señales pueden ser leídas en los [eventos](#) que éstas disparen.

Para poder capturar la señal es necesario una [variable local](#) alfabética con la propiedad `array` a `True` cuyo identificador sea `EVENT_PARAMS`.

Señal/Parámetros devueltos	Posición array								
Posición array->	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	<i>Nº de comando</i>	<i>Dato 1</i>	<i>Dato 2</i>	<i>Dato 3</i>	<i>Dato 4</i>	<i>Dato 5</i>	<i>Dato 6</i>	<i>Dato 7</i>	<i>Dato 8</i>
Gana foco	0	-	-	-	-	-	-	-	-
Pierde foco	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Tecla pulsada	2	Tecla	Shift?	Control?	Alt?	Texto	-	-	-
Tecla soltada	3	Tecla	Shift?	Control?	Alt?	Texto	-	-	-
Ratón: Botón doble-click	4	Botón	Shift?	Control?	Alt?	Pos x	Pos y	Pos x global	Pos y global
Ratón: Botón pulsado	5	Botón	Shift?	Control?	Alt?	Pos x	Pos y	Pos x global	Pos y global
Ratón: Botón soltado	6	Botón	Shift?	Control?	Alt?	Pos x	Pos y	Pos x global	Pos y global
Ratón: Movimiento	7	Botón	Shift?	Control?	Alt?	Pos x	Pos y	Pos x global	Pos y global
Ventana movida	8	Old pos x	Old pos y	Pos x	Pos y	-	-	-	-
Ventana redimensionada	9	Old ancho	Old alto	New ancho	New alto	-	-	-	-
Item: Cambio de seleccionado	10	Pundir select	-	-	-	-	-	-	-
Inicializado	11	-	-	-	-	-	-	-	-
Timer	12	-	-	-	-	-	-	-	-
Botón pulsado	13	-	-	-	-	-	-	-	-
Acción disparada	14	-	-	-	-	-	-	-	-
Item: Activado	15	Index: Fila	Index: Columna	-	-	-	-	-	-
Item: Simple-click	16	Index: Fila	Index: Columna	-	-	-	-	-	-
Item: Doble-click	17	Index: Fila	Index: Columna	-	-	-	-	-	-
Drop finalizado	18	-	-	-	-	-	-	-	-

Podremos leer el contenido del array desde cualquier fórmula: `EVENT_PARAMS[posición]`, donde el parámetro posición identifica la posición del array que se desee leer. Este dato podrá ser tanto una constante como una variable. En un array la primera posición es la 0.