

オブジェクト

種類

button "name", *nextstep ; 次のステップへ

カスタムボタン

objimage 参照パツファ ID, 参照座標 x1, y1, 参照座標 x2, y2, 参照座標 x3, y3

- ・参照座標 x1, y1 : ボタンとなる部分の左上の座標
- ・参照座標 x2, y2 : マウスを押したときの座標 (通常 y 座標を少しずらしておく)
- ・参照座標 x3, y3 : マウスが上に来たときの座標 (通常 y 座標を少しずらしておく)

- ・objimage -1 で普通のボタンにもどす
- ・通常、直前で、objsize でサイズを指定しておく
- ・また、その前で、フォントを指定してから、objmode 2 でそのフォントを使用するように指定する
- ・そして、objimage のあとで、button コマンドを使うとそのボタンの姿が、objimage で指定した画像となる

chkbox "name", hensuu ; チェックしたら変数に 1

combox hensuu, 縦, " 値 1 ¥n 値 2 ¥n 値 3 " ; 選択肢 (引き出し)

listbox hensuu, 縦, " 値 1 ¥n 値 2 ¥n 値 3 " ; 選択肢 (表から)

input hensuu, 横, 縦, 文字数 ; 入力欄

mesbox hensuu, 横, 縦, スタイル, 文字数 ; スタイル: 0 で書き換え不可、1 で書き換え可

操作

オブジェクト ID は、配置した順に 0 から割り当てられる

- ・objsize 横, 縦
 - ・それ以降のオブジェクトのサイズの指定
- ・objmode
 - ・その前に書いたフォント指定がそれ以降のオブジェクトに使用される
 - ・例えば、input 入力ボックス内のフォントの大きさの指定
- ・objprm オブジェクト ID, 変更後のパラメタ
 - ・オブジェクト ID で指定したオブジェクトの内容を変更後のパラメタに変更する
- ・objsel オブジェクト ID
 - ・指定したオブジェクト (input や messagebox) に入力フォーカスを合わせる
- ・clrojb オブジェクト ID
 - ・指定したオブジェクトをクリアーする (消す)