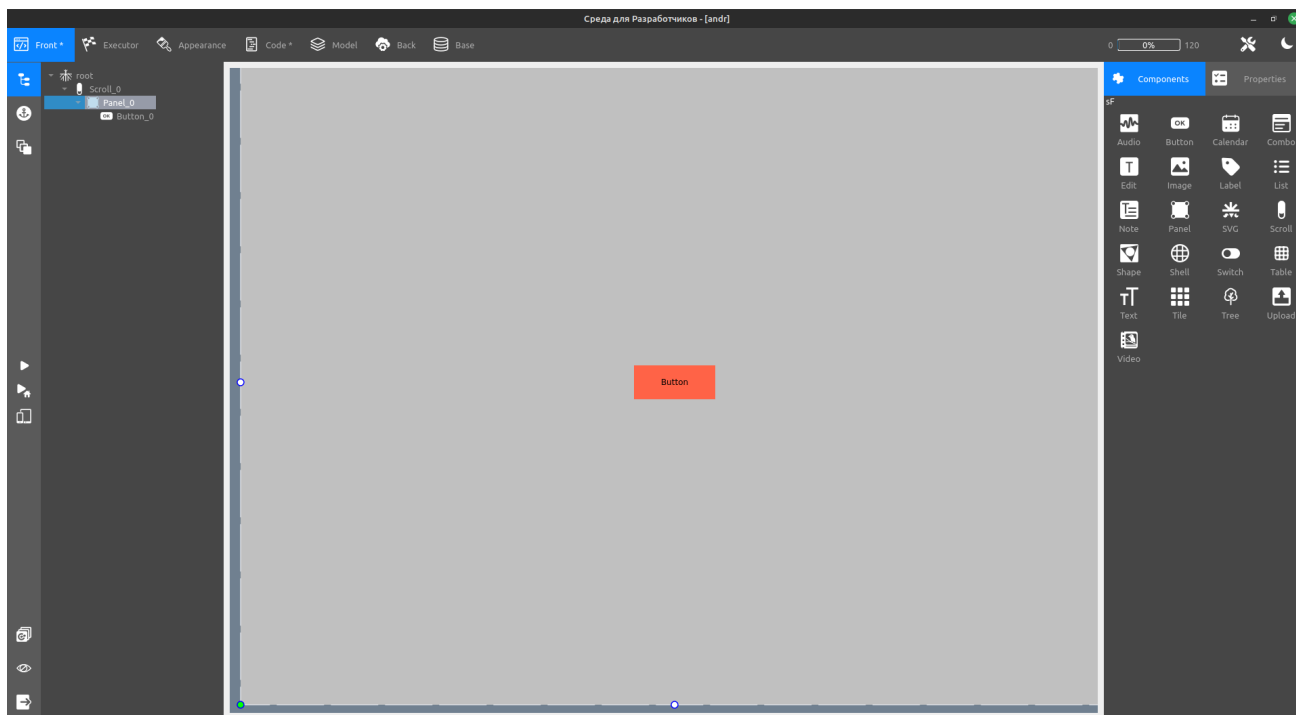


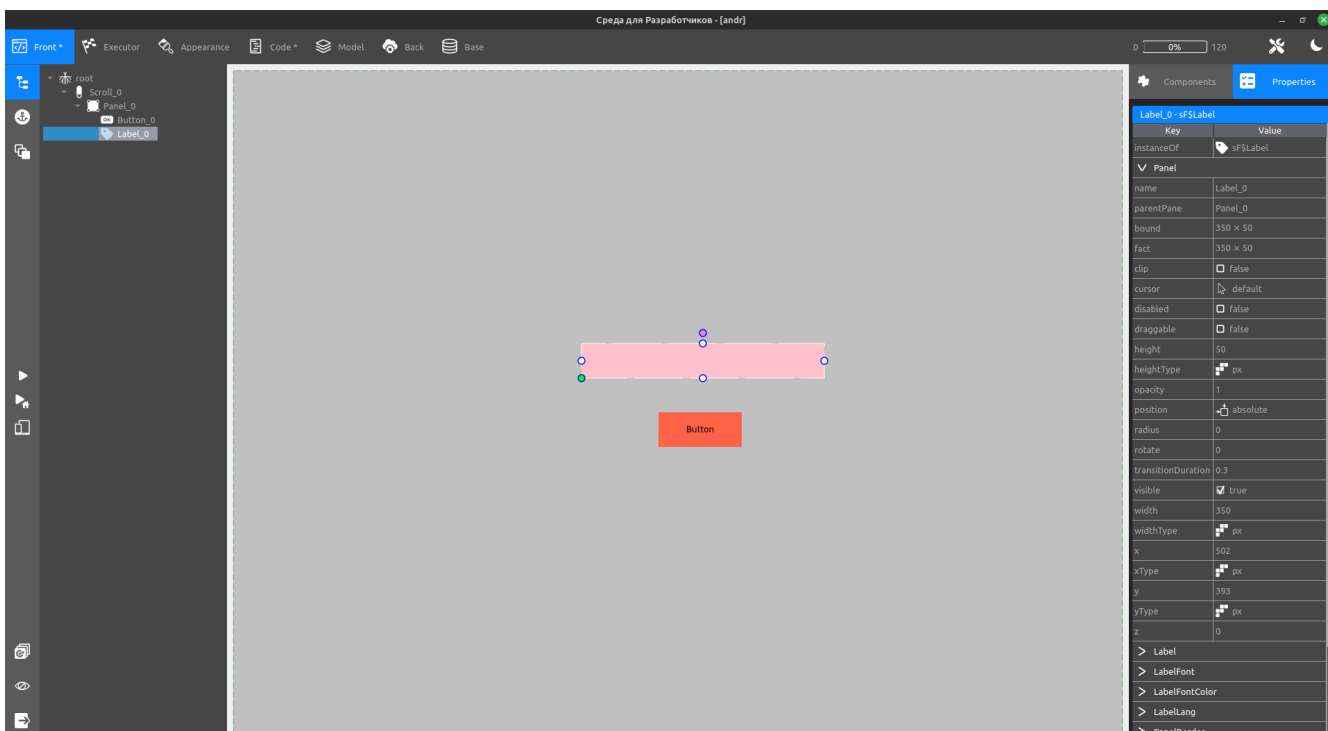
Редактор среда

Создание функциональной кнопки

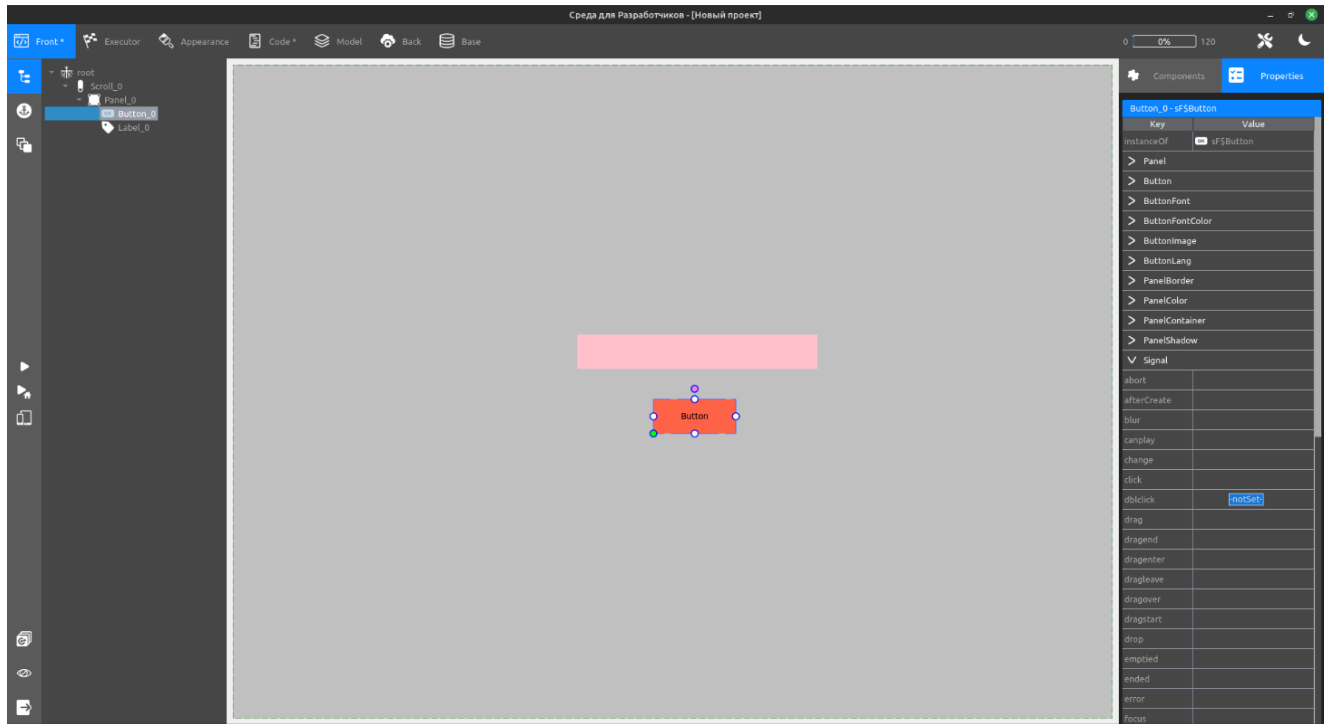
1. Для добавления функциональной кнопки в ваш проект необходимо перетащить компонент Button в рабочую область.



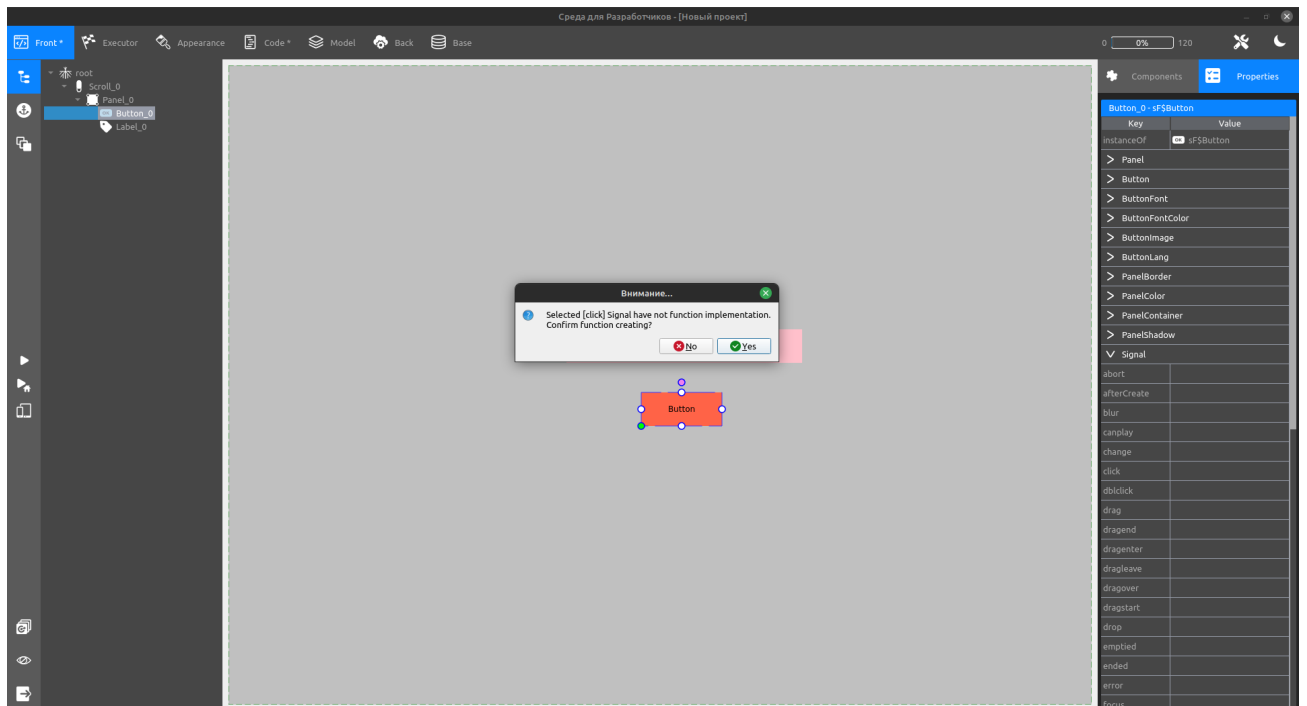
2. Далее создаём элемент Label, в который мы будем выводить текст в качестве проверки нажатия кнопки.



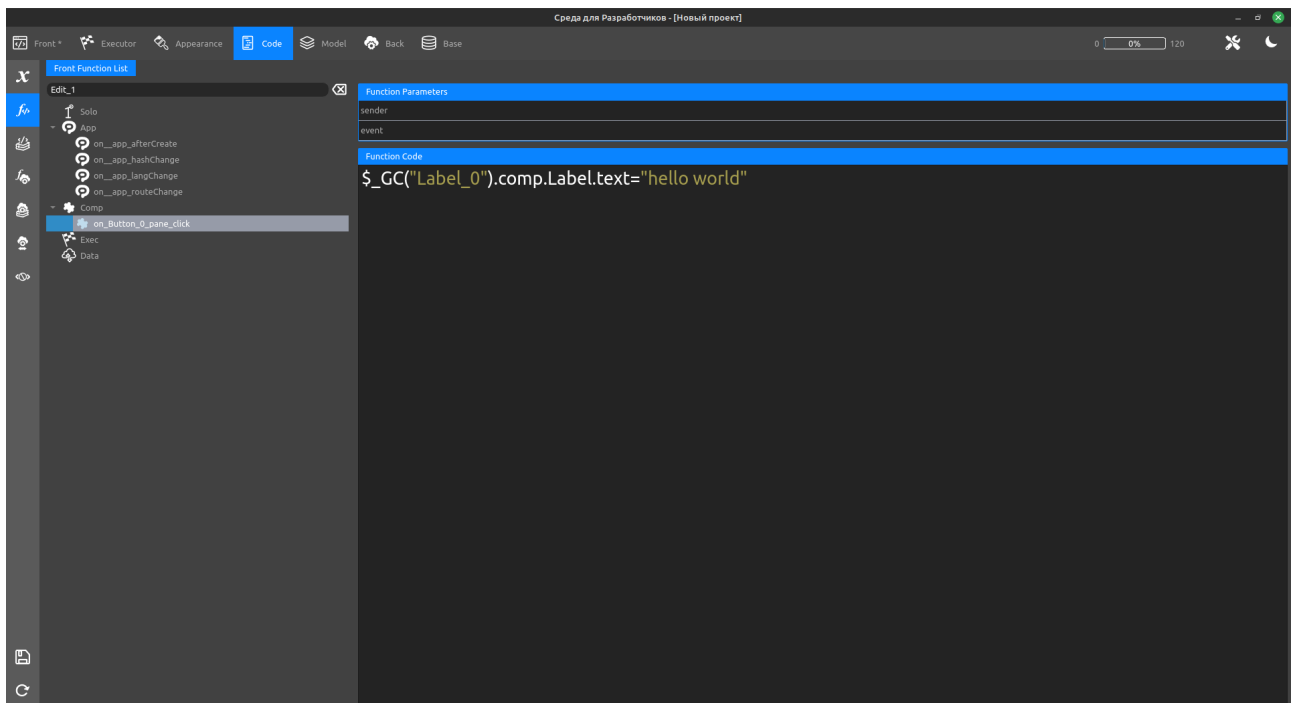
3. После переходим в свойства кнопки и открываем вкладку Signal, ищем свойство click, дважды нажимаем по полю рядом.



4. Открывается окно создания события, нажимаем yes, записываем в код функции строку при нажатии изменяющую текст заголовка на заранее подготовленный.

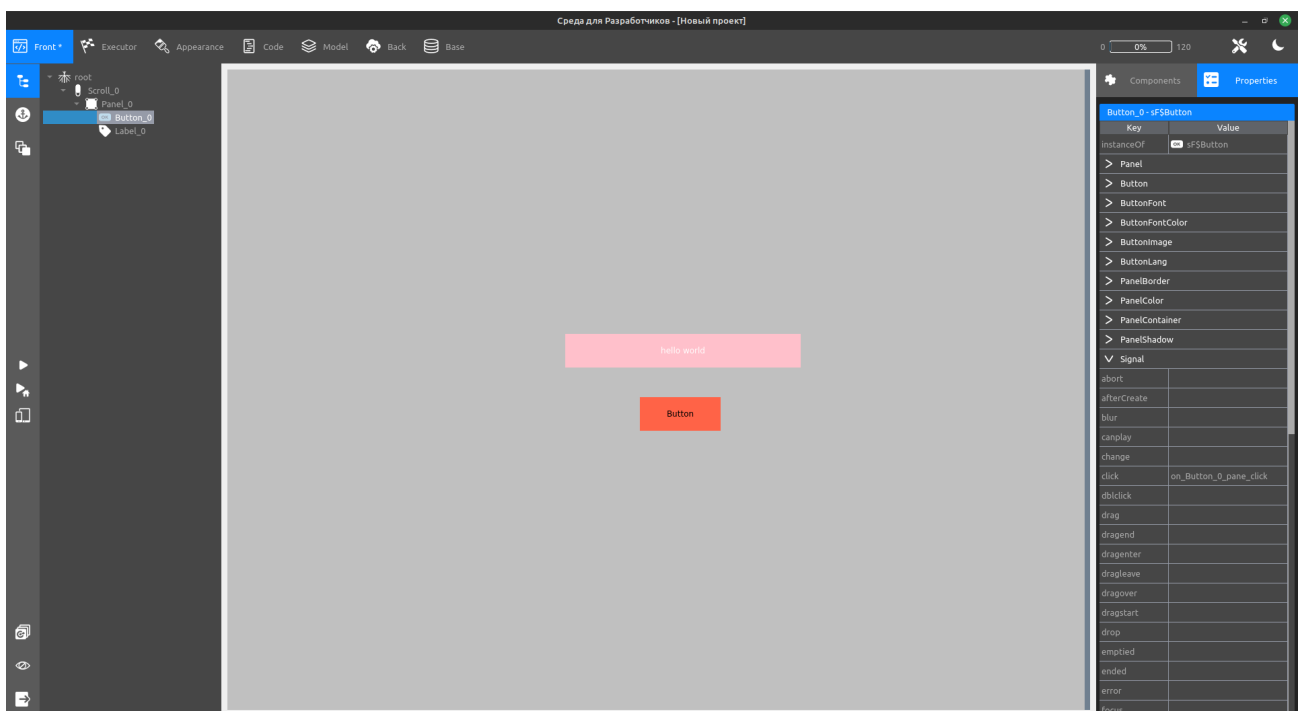


Окно подтверждения

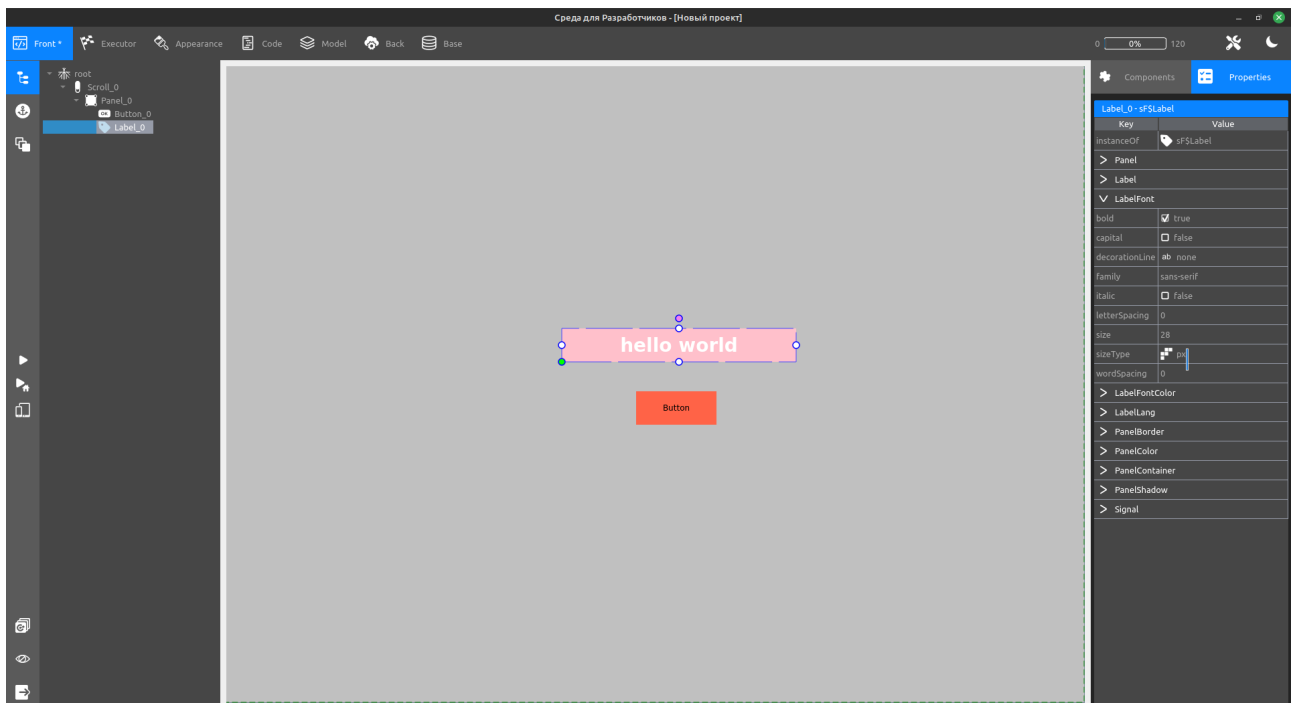


Код созданной функции

5. Сохраняем код (иконка дискеты слева снизу), возвращаемся на рабочую область (вкладка Front на верхней панели), сохраняем проект (подобная иконка в левом нижнем углу экрана), переходим в режим просмотра (Shift), нажимаем по кнопке, в заголовке появляется текст.



6. Изменив свойства компонента Label (вкладка LabelFont, свойства size, bold) увеличиваем написанный текст и выделяем полужирным (свойства также будут применяться при изменении текста):



7. Для форматирования кнопки выбираем её в рабочей области и переходим в панель Properties. Рассмотрим доступные свойства:

Вкладка Button:

- `indent` – отступ текста от вставленного в кнопку изображения.
- `position()` – выбор расположения вставляемого изображения.
- `text` – текст кнопки.

Вкладка Panel:

- `radius` – коэффициент скругления.
- `rotate` – поворот кнопки

Вкладка ButtonFont:

- `bold` – выделить полужирным.
- `capital` – перенос текста в верхний регистр.
- `decorationLine` (`none/overline/underline/line-through`) – подчёркивание текста.
- `family` – выбор шрифта.
- `italic` – курсив.
- `letter-spacing` – изменение расстояния между буквами.
- `size` – размер шрифта.
- `sizeType` (`px/%/em/rem/pt/vw/vh/vmin/vmax`) - формат размера шрифта.
- `word-spacing` – изменение расстояния между словами.

Вкладка **ButtonFontColor**:

- `active` – задаёт цвет текста для активного сценария объекта.
- `default` – задаёт цвет текста для пассивного сценария объекта.
- `disabled` – задаёт цвет текста для неактивного объекта.
- `hover` – задаёт цвет текста при наведении на объект.

Вкладка **ButtonImage**:

- `height` – высота вставленного изображения.
- `radius` – коэффициент скругления углов изображения в кнопке
- `src` – выбор изображения вставляемого в кнопку.
- `width` – ширина вставленного изображения.

8. Изменив свойства: `width`, `height`, `radius`, `text`, `size`, `bold`, `letter-spacing`, `default color`, `indent`, `image height`, `image width` и добавив иконку карандаша в поле `src` получаем следующий результат:

