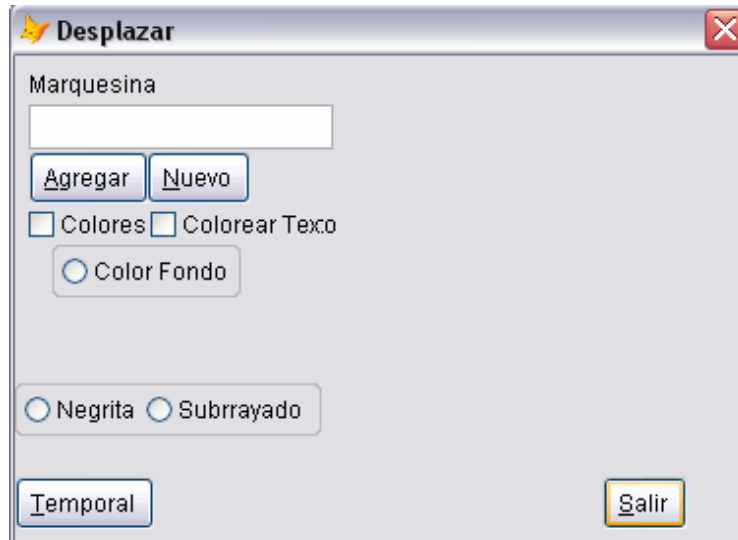


Visual FoxPro 8.0 - Marquesinas

“Desplazamiento de texto en un formulario VFP”

Franciso González - jfpanchogp@gmail.com



Esta MARQUESINA es realizada en VFP 8.0, en esta se puede colocar en el cuadro de texto cualquier frase y/o palabra, a continuación se presiona, además se implementa un cursor; para agregar las palabras y/o frases q se han escrito. Agregar y esta aparecerá, mas adelante se mostrara e indicar una marquesina interactiva.

Código Fuente.

Form1.init()

```
salto = .T. * La utilizo para bloquear el menú este esta variable esta declarada en un prg  
thisform.ShowTips = .T.
```

```
*!* Declaro las 2 variable publicas
```

```
*!* para desplazamiento horizontal
```

```
*!* y vertical
```

```
PUBLIC vert, hori
```

```
vert = 12
```

```
hori = 1
```

```
*!* Creo la tabla Temporal
```

```
*!* Nombre del Cursor Temp
```

```
*!* Nombre Campo de la tabla Campo que va a ser
```

```
*!* caracter de 20
```

```
CREATE CURSOR Tempo(Campo C(20))
```

```
*A continuación creo un método llamado validcampo()
```

```
*!* Este es un metodo para crearlo haz lo siguiente
```

```
*!* Situate en el menu Form, selecciona la opcion
```

```
*!* New Method, que este valor sea publico
```

```
*!* Verifico si el campo Text1 esta vacio
```

```
LOCAL a
```

```
a = thisform.text1.Value
```

```
IF ISBLANK(a) THEN
```

```
    = MESSAGEBOX("El campo agregar nueva marquesina esta vacio,
```

```

        imposible continuar.",0+48+0,"Validar.")
        thisform.text1.SetFocus()
        !* Si esta vacio no se hara ninguna operacion
        RETURN .F.
ELSE
        !* Si existe algo escrito realizar la operacion
        RETURN .T.
ENDIF
Form1.Destroy()
!* Libero la tabla temporal (cursor)
RELEASE tempo
CLEAR
CANCEL
Inserto un control Timer()

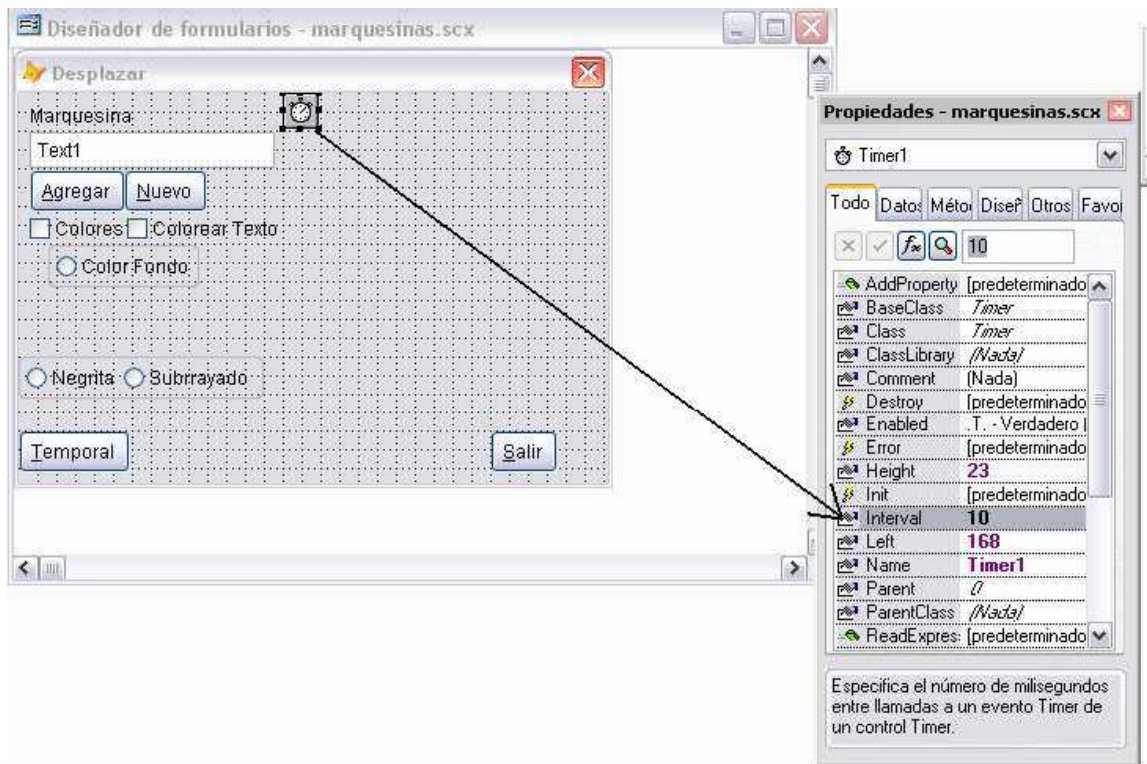
```

En el cual se coloca el siguiente código.

```

Timer1.Timer()
!* colocar en propiedades, intervalo
!* un valor para el desplazamiento
!* esto sirve para hacer correr el reloj
vert = vert + 1
hori = hori + 1
thisform.label2.Top = vert
thisform.label3.Left = hori
IF thisform.label2.Top == 228 THEN
        vert = 12
ENDIF
IF thisform.label3.Left == 336 THEN
        hori = 1
ENDIF
Ver el siguiente grafico.

```



En el botón Agregar.

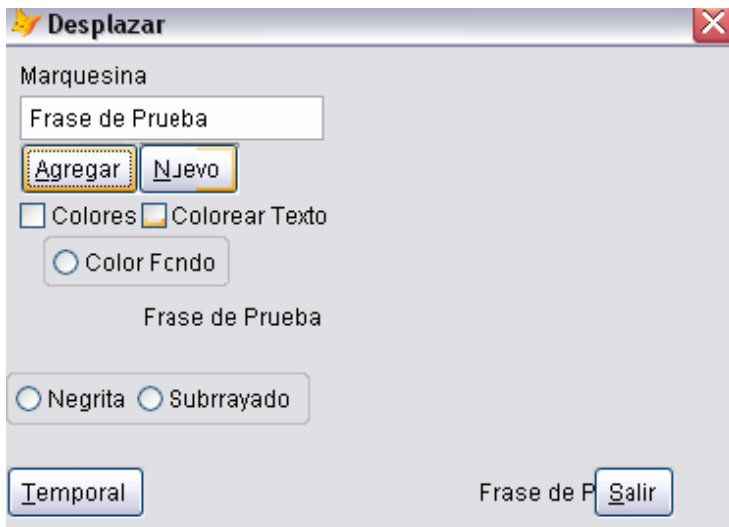
Hago el llamado al método validcampo() el cual verifica si el campo de texto esta vacío, si esta vacío, pedirá q se coloque algún texto.

Command1.Click()

```

IF NOT thisform.validcampo() THEN
    RETURN .F.
ENDIF
LOCAL a
a = thisform.text1.Value
thisform.label2.Caption = ALLTRIM(a)
thisform.label3.Caption = ALLTRIM(a)
*!* Agrego el texto al cursor (T. temporal)
INSERT INTO Tempo(campo) VALUES (a)

```



El texto Frase de Prueba se desliza de izquierda a derecha, arriba hacia abajo.
 Para colorear el label donde se encuentra el texto a mostrar (el texto o frase q se encuentra insertado en la marquesina)

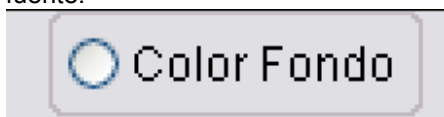


Check1.InteractiveChange()

```

LOCAL a,b
a = thisform.check1.Value
b = GETCOLOR()
IF a == 1 THEN
    thisform.label2.BackStyle = 1
    thisform.label3.BackStyle = 1
    thisform.label2.BackColor = b
    thisform.label3.BackColor = b
ELSE
    thisform.label2.BackStyle = 0
    thisform.label3.BackStyle = 0
ENDIF
  
```

En color Fondo; este código esta construido para dar un nuevo color al formulario, aquí el código fuente.

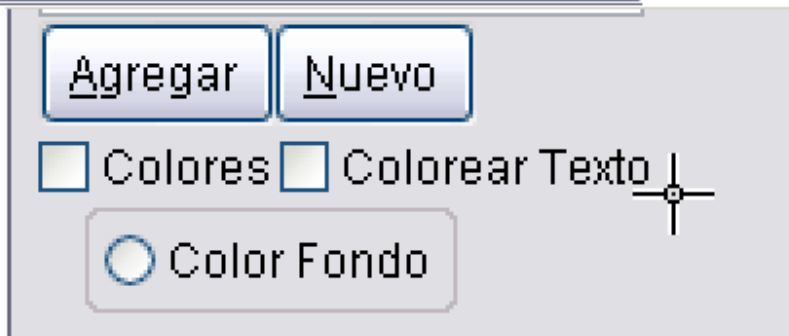
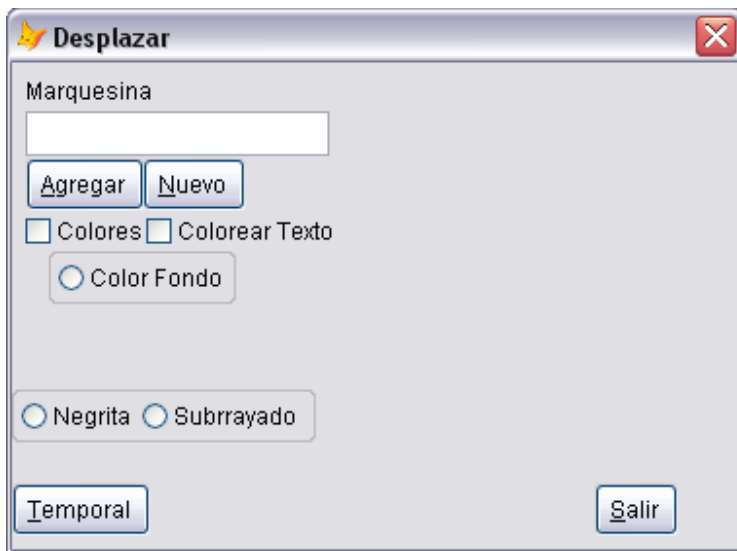


OptionGroup1.InteractiveChange()

```


LOCAL a
a = GETCOLOR()
thisform.optiongroup1.Value = 1
thisform.BackColor = a
  
```

Para colorear el texto.



En
Check2.InterActiveChange()
 LOCAL a,b
 a = **GETCOLOR()**
 thisform.label2.ForeColor = a
 thisform.label3.ForeColor = a

Ahora bien mas adelante te voy a indicar el código de una marquesina q te da a escoger 2 opciones como son por ejemplo colocar en fuente Negrita o subrayar la palabra o frase q ingresaste; en el siguiente te indico como están almacenados los datos en el **CURSOR** tabla temporal. Ver grafico siguiente.

Botón  este sirve para visualizar la tabla temporal. Es un historial volátil de las palabras, frases q se han escrito en el cuadro de texto, es un cursor.

Código Fuente.
Command3.Click()
***!* Desplegar la tabla para ver su contenido**
 Browse

En OptionGroup2 Las opciones Negrita, subrayado.



Sirve para dar un formato a la marquesina deslizándose.

Código Fuente.

OptionGroup2.Option1.Click()

`thisform.label2.FontBold = .T.`

`thisform.label3.FontBold = .T.`

`thisform.label2.FontUnderline = .F.`

`thisform.label3.FontUnderline = .F.`

OptionGroup2.Option2.Click()

`thisform.label2.FontBold = .F.`

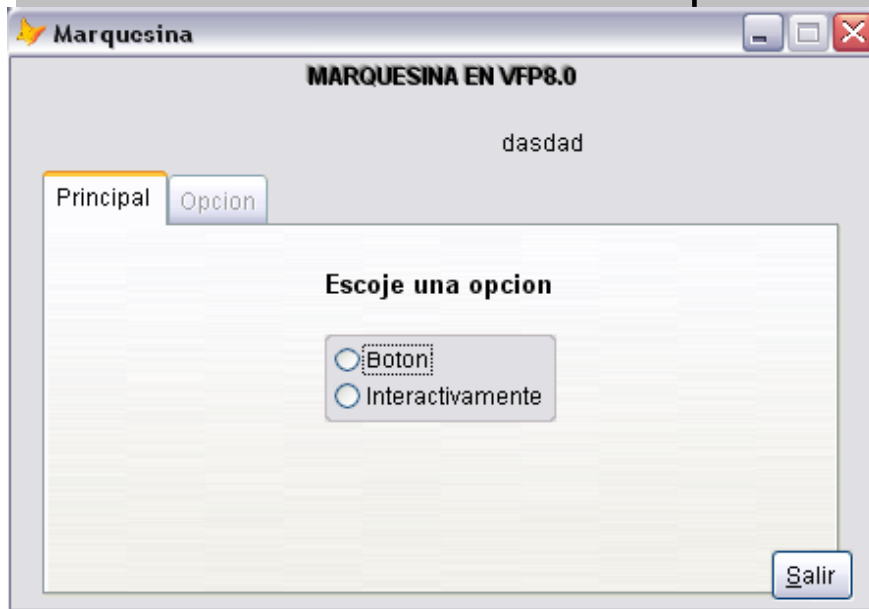
`thisform.label3.FontBold = .F.`

`thisform.label2.FontUnderline = .T.`

`thisform.label3.FontUnderline = .T.`

Segunda Entrega de Marquesina.

II Forma de realizar una Marquesina.



Por botón el cual ingresas el texto a deslizar y presionas el botón, la segunda opción es interactivamente, es decir mientras escribes el texto lo q haz escrito se va deslizando en el formulario.

Form1.Init()

`salto = .T.`

`thisform.ShowTips = .T.`

`thisform.pageframe1.page2.Enabled = .F.`

PUBLIC x,y

STORE 1 TO x,y

Implemento un nuevo método abrir() El PageFrame Principal (pagina 1) se deshabilita solo es control de lectura.

Form1.Abrir()

`thisform.pageframe1.page2.Enabled = .T.`

`thisform.pageframe1.ActivePage = 2`

`thisform.pageframe1.page1.Enabled = .F.`

`thisform.pageframe1.page2.text1.SetFocus()`

Siguiente método regresa() Similar al anterior método El PageFrame

Principal se habilita, y el PageFrame Opción se deshabilita.

Form1.Regresa()

```
thisform.pageframe1.page1.Enabled = .T.  
thisform.pageframe1.page2.Enabled = .F.  
thisform.pageframe1.ActivePage = 1  
thisform.pageframe1.page1.optiongroup1.Value = 0  
thisform.pageframe1.page1.optiongroup1.option1.SetFocus()
```

Método creado para validar el campo de texto verifica si existe algún texto escrito o no.

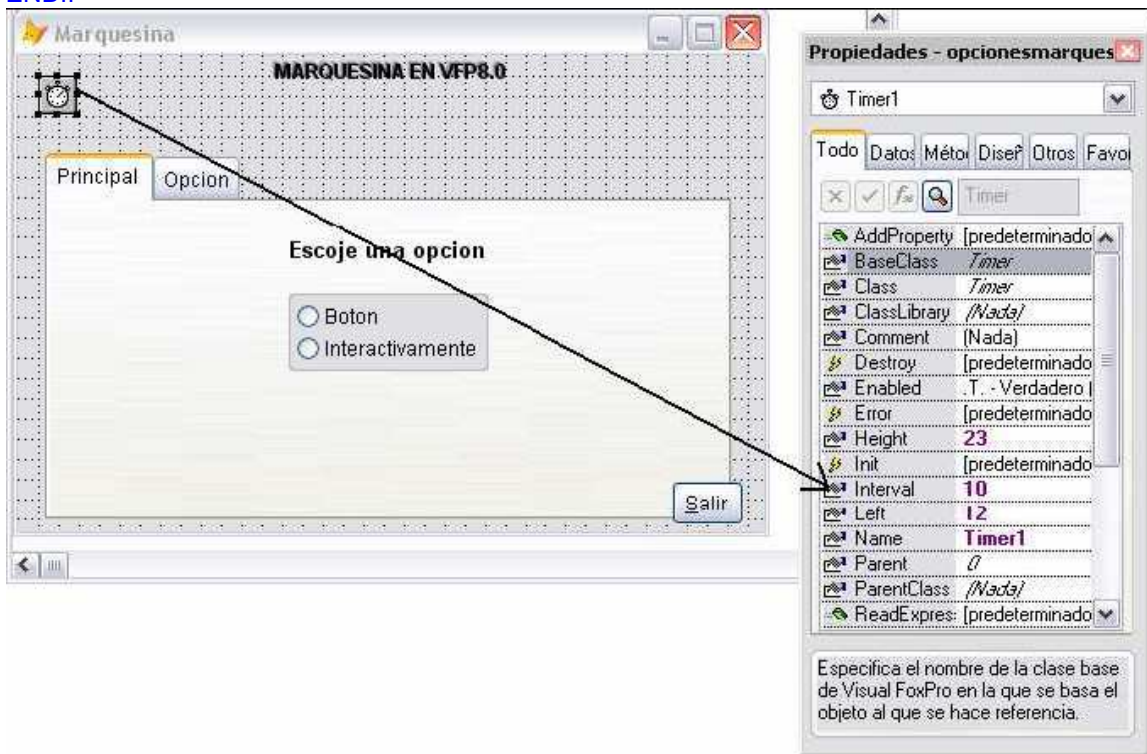
Form.Validar()

```
LOCAL a  
a = thisform.pageframe1.page2.text1.Value  
IF ISBLANK(a) THEN  
    = MESSAGEBOX("El campo texto esta vació, imposible continuar.",0+16+0,"Error al  
validar.")  
thisform.pageframe1.page2.text1.SetFocus()  
    RETURN .F.  
ELSE  
    RETURN .T.  
ENDIF
```

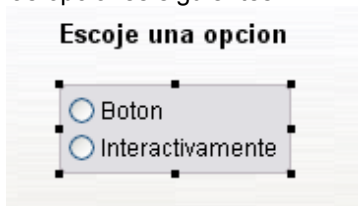
Además se inserta un control Timer()

Timer1.Timer()

```
x = x + 1  
y = y + 1  
thisform.label4.Left = x  
IF thisform.label4.left == 350 THEN  
    x = 1  
ENDIF
```



En el PageFrame Pagina1 Coloco 1 OptionGroup, el cual me servirá para escoger cualquiera de las opciones siguientes.



Esta opción esta indicada anteriormente.

Aquí el código.

OptionGroup1.InteractiveChange()

LOCAL a,b,c,d,e

a = **thisform.pageframe1.page1.optiongroup1.option1.Value**

b = **thisform.pageframe1.page1.optiongroup1.option2.Value**

IF a == 1 **THEN**

thisform.pageframe1.page2.command1.Visible = .T.

thisform.abrir()

ELSE

IF b == 1 **THEN**

thisform.abrir()

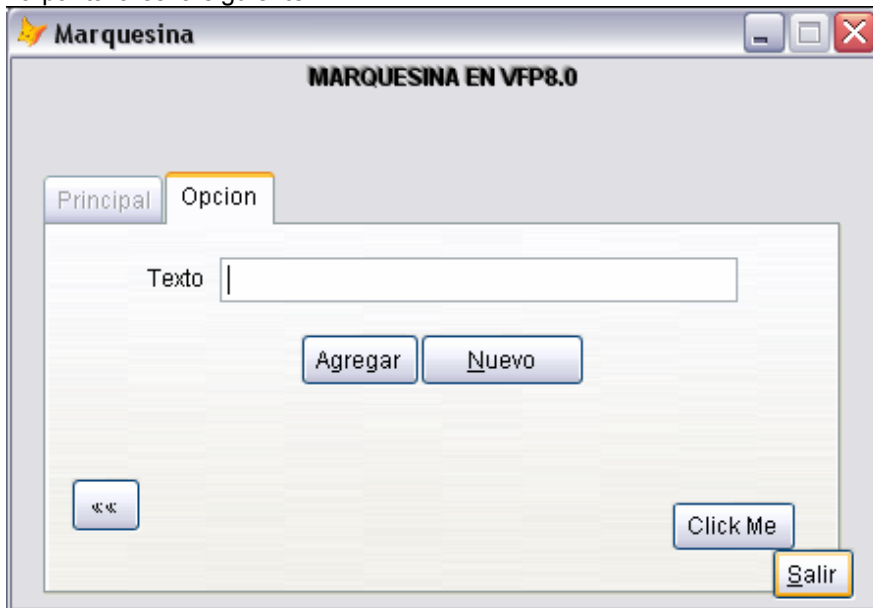
thisform.pageframe1.page2.command1.Visible = .F.

ENDIF

ENDIF

Si escoges la primera opción Botón

La pantalla es la siguiente..



Tendrás q escribir el texto a mostrar y luego presionar el botón Agregar.

Código.

Command1.click()

IF NOT thisform.validar() THEN

RETURN .F.

ENDIF

LOCAL a,b

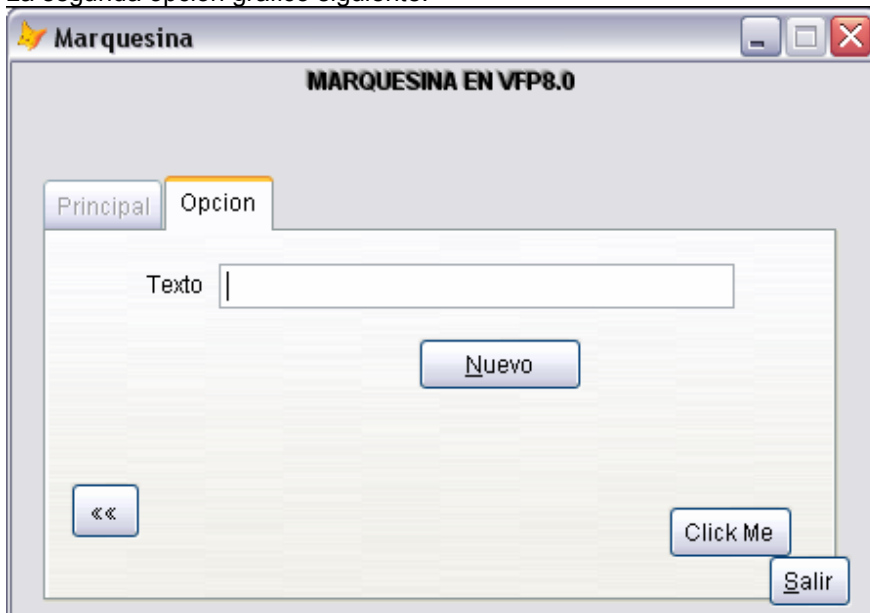
a = **thisform.pageframe1.page2.text1.Value**

thisform.label4.Caption = **ALLTRIM(a)**



El botón ◀◀ sirve para regresar a la primera pagina del PageFrame(). Para q escojas la opción interactivamente..

La segunda opción grafico siguiente.



Mientras tú escribes va a aparecer el texto escrito en el formulario.

Text1.InteractiveChange()

LOCAL a

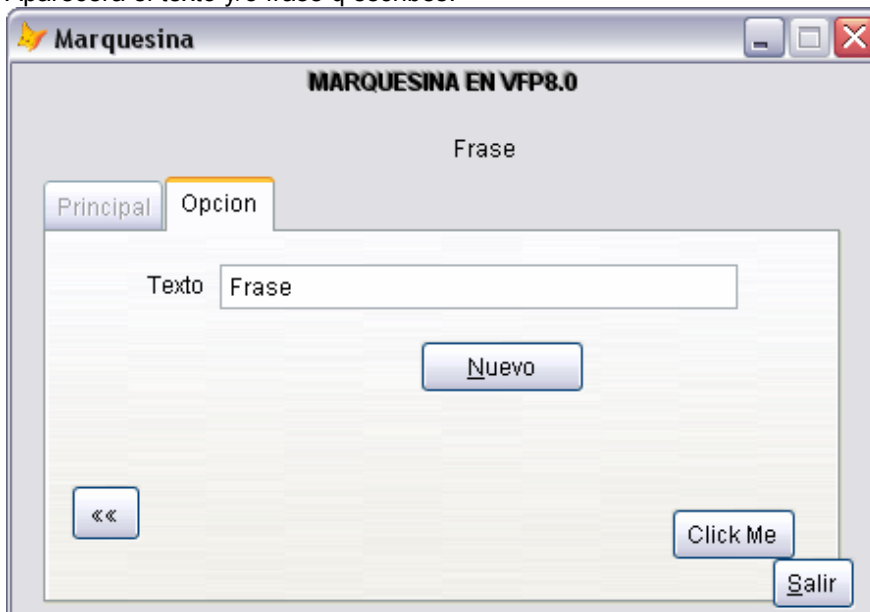
a = thisform.pageframe1.page2.text1.Value

IF thisform.pageframe1.page2.command1.Visible = .F. then

 thisform.label4.Caption = ALLTRIM(a)

ENDIF

Aparecerá el texto y/o frase q escribes.



Sin la necesidad de presionar ningún botón.

Aquí el código para variables publicas, comportamiento de la ventana principal de VFP, llamado de programas, menus, etc.

ComportarMarquesina.prg()

```
PUBLIC salto
salto = .F.
!* Asigno un nombre a la ventana principal de VFP 8.0
_screen.Caption = "Marquesina"
!* Tamaño maximizado de la ventana en VFP 8.0
_screen.WindowState = 2
!* Estas opciones se las puede realizar en versiones
!* anteriores de VFP
!*
!* Hago el llamado al programa prgsets.prg()
DO prgsets.prg
!* Hago el llamado al manu menumarquesina.MPR()
DO menumarquesina.MPR
*DO FORM marquesinas.scx
!* Oculto el menu por defecto de VFP
HIDE MENU ALL
!* Lee los eventos este es necesario para iniciar la aplicación
READ EVENTS
```

Prgsets.prg()

```
cDir = SYS(5) + SYS(2003) + "\MenuD"
SET DEFAULT TO SYS(5) +SYS(2003)
SET PATH TO (cDir)
SET CONFIRM ON
SET CENTURY ON
SET CENTURY TO 19 ROLLOVER 95

SET DELETED ON
SET DECIMALS TO 0
SET ESCAPE OFF
SET EXACT ON
SET EXCLUSIVE OFF
SET FULLPATH OFF
SET NOTIFY OFF
SET OPTIMIZE ON
SET REFRESH TO 0
SET REPROCESS TO AUTOMATIC
SET STATUS OFF
SET STATUS BAR OFF
SET SYSMENU OFF
SET TALK OFF
ON ERROR
HIDE MENU ALL
```

Salir.prg()

```
CLEAR
CLOSE ALL
CANCEL
```

SET SYSMENU TO DEFAULT

A este programa lo puedes utilizar sin utilizar el menú.

Este código sirve para mejorar tus presentaciones; es decir código para carpintería.
Si tienes alguna mejora o alguna inquietud respecto a este código:

jfpanchogp@gmail.com

"LA MUERTE ESTÁ TAN SEGURA DE VENCER QUE NOS DA TODA UNA VIDA DE VENTAJA"