

VLASTNOSTI KOMPONENT

Název	Hodnoty	Popis
Align	alBottom, alClient, alCustom, alLeft, alNone, alRight, alTop	Udává zarovnání komponenty
BevelEdges	beLeft, beTop, beRight, beBottom – tBoolean	Určuje, jestli a jaké okraje se mají zobrazovat
BiDiMode	BdLeftToRight, bdRightToLeft, bdRightToLeftNoAlign, bdRightToLeftReadingOnly	Směr textu
BorderStyle	BsNone, bsSingle	Typ rámečku
Color	Kód barvy	Barva pozadí komponenty
Constraints	MaxHeight, MaxWidth, MinHeight, MinWidth - integer	Udává maximální a minimální rozměry komponenty
Cursor	crNazev_kurзору	Udává typ kurzoru
DragCursor	crNazev_kurзору	Typ kurzoru při Drag&Drop
DragMode	dmAutomatic, dmManual	Udává chování komponenty během Drag&Drop
Enabled	Boolean	Udává jestli je daná komponenta aktivní či ne
Font		Typ písma u dané komponenty (přenáší se na její potomky)
Handle	HWND (číslo)	Udává tzv. <i>handle</i> okna (pouze za běhu)
Height	Integer	Výška komponenty
HelpContext	THelpContext (číslo)	Kontextové číslo (pro automatické vyvolání nápovědy – jen při využívání nápovědy)
Hint	String	Text plovoucí nápovědy
Left	Integer	Pozice komponenty na horizontální ose
Name	String	Identifikační název komponenty, používá pro přístup ke komponentě
Owner	TComponent	Umožňuje přístup k vlastníkovi dané komponenty (jen za běhu)
Parent	TComponent	Umožňuje přístup k předkovi dané komponenty (jen za běhu)
ParentColor	Boolean	Udává jestli se má použít atribut Color vlastníka nebo vlastní
ParentCtl3D	Boolean	Udává jestli se má použít atribut Ctl3D vlastníka nebo vlastní

<i>Název</i>	<i>Hodnoty</i>	<i>Popis</i>
ParentFont	Boolean	Udává jestli se má použít atribut Font vlastníka nebo vlastní
ParentShowHint	Boolean	Udává jestli se má použít atribut ShowHint vlastníka nebo vlastní
PoupMenu	TPopupMenu	Odkazuje na komponentu TPopupMenu (pokud je)
ShowHint	Boolean	Určuje, jestli se má zobrazovat plovoucí nápověda
Showing	Boolean	Určuje, jestli je daná komponenta právě zobrazená na obrazovce
TabOrder	Integer	Udává pořadí komponenty pro předávání zaměření klávesou <code>TAB</code>
TabStop	Boolean	Udává, jestli je možné danou komponentu zaměřit klávesou <code>TAB</code>
Tag	LongInt	Identifikační číslo komponenty, lze ho použít k identifikaci při přístupu k více komponentám jedné třídy
Top	Integer	Udává pozici komponenty na horizontální ose
Visible	Boolean	Určuje, jestli je komponenta viditelná nebo ne (projevuje se jen za běhu programu)
Width	Integer	Udává šířku komponenty

METODY KOMPONENT

Název	Popis
BeginDrag	Spustí ruční zahájení velikosti komponenty
BringToFront	Přenesse komponentu před všechny ostatní
CanFocus	Zjistí, jestli je možné dát komponentě zaměření (<i>focus</i>)
ContainsControl	Zjistí, jestli daná komponenta vlastní nějakou jinou
Create	Vytvoří novou instanci dané třídy
Destroy	Zničí (zruší) instanci
Dragging	Udává tažené komponenty
EndDrag	Při zrušení přetahování
ExecuteAction	Spustí akci spjatou s nějakou komponentou
FindComponent	Vrátí komponentu daného jména (ze seznamu Componentsů)
FlipChildren	Přesňuje komponenty zleva doprava
Focused	Zjistí, jestli je daný komponenta zaměřená (jestli má focus)
Free	Zruší instanci třídy (preferované před destroy)
GetTextBuf	Vrací text titulku ovládacího prvku
GetTextLen	Vrací délku textu titulku ovládacího prvku
HandleAllocated	Pokud existuje handle dané komponenty vrátí TRUE
HandleNeeded	Pokud neexistuje handle dané komponenty tak jej vytvoří (přidělí sám systém)
Hide	Skryje (zneviditelní) komponentu
InsertComponent	Přidá novou komponentu do seznamu komponent, které daná komponenta vlastní
InsertControl	Přidá novou komponentu do seznamu komponent, které jsou danou komponentou vlastněny
Invalidate	Vyvolá překreslení komponenty
ManualDock	Umožní ručně přiřadit okno k okraji
ManualFloat	Zruší přiřazení okna
RemoveComponent	Odstraní komponentu ze seznamu Components
ScaleBy	Upraví velikost komponenty podle procent
ScrollBy	Roluje obsah ovládacího prvku
SendToBack	Umístí komponentu za všechny ostatní (opak BringToFront)
SetBounds	Změní pozici a velikost komponenty (zastupuje Left, Top, Width a Height)
SetFocus	Dá komponentě zaměření (focus)
SetTextBuf	Nastaví text nebo titulek komponenty
Show	Zobrazí komponentu (zviditelní)
Update	Překreslí komponentu

UDÁLOSTI KOMPONENT

Název	Popis
OnCanResize	Při změně velikosti komponenty
OnChange	Při změně komponenty (či jeho obsahu)
OnClick	Při kliknutí levým tlačítkem myši
OnDbClick	Při dvojkliku levým tlačítkem myši
OnDockDrop	Při ukončení přiřazení komponenty
OnDragDrop	Při přerušení operace Drag&Drop
OnDragOver	Při tažení přes Drag&Drop přes komponentu
OnEndDock	Při dokončení přeřazení komponenty
OnEndDrag	Při ukončení operace Drag&Drop
OnEnter	Při zaměření komponenty (získání focusu)
OnExit	Při ztrátě zaměření (ztrátě komponenty)
OnKeyDown	Při stlačení klávesy
OnKeyPress	Při stisknutí klávesy (stlačení+uvolnění)
OnKeyUp	Při uvolnění klávesy
OnMouseDown	Při stlačení tlačítka myši
OnMouseMove	Při pohybu myši
OnMouseUp	Při uvolnění tlačítka myši
OnMouseWheelUp	Při otočení kolečkem myši nahoru
OnMouseWheel	Při otočení kolečkem myši libovolným směrem
OnMouseWheelDown	Při otočení kolečkem myši dolů
OnResize	Při změně velikosti komponenty
OnStartDrag	Při zahájení operace Drag&Drop