

# タブ

## 1. 概要

タブコンポーネントは、指定されたタイトルやアイコンを持つタブをクリックすることにより、ユーザがコンポーネントのグループを切り替えられるようにする GUI コンポーネントです。

パネルに貼り付けられた複数のコンポーネントを、一かたまりとして管理することができます。

アプリケーションビルダーのメニューからは、以下のようにして選びます。

【コンポーネント追加】 - 【画面構成部品】 - 【パネル】 - 【タブ】

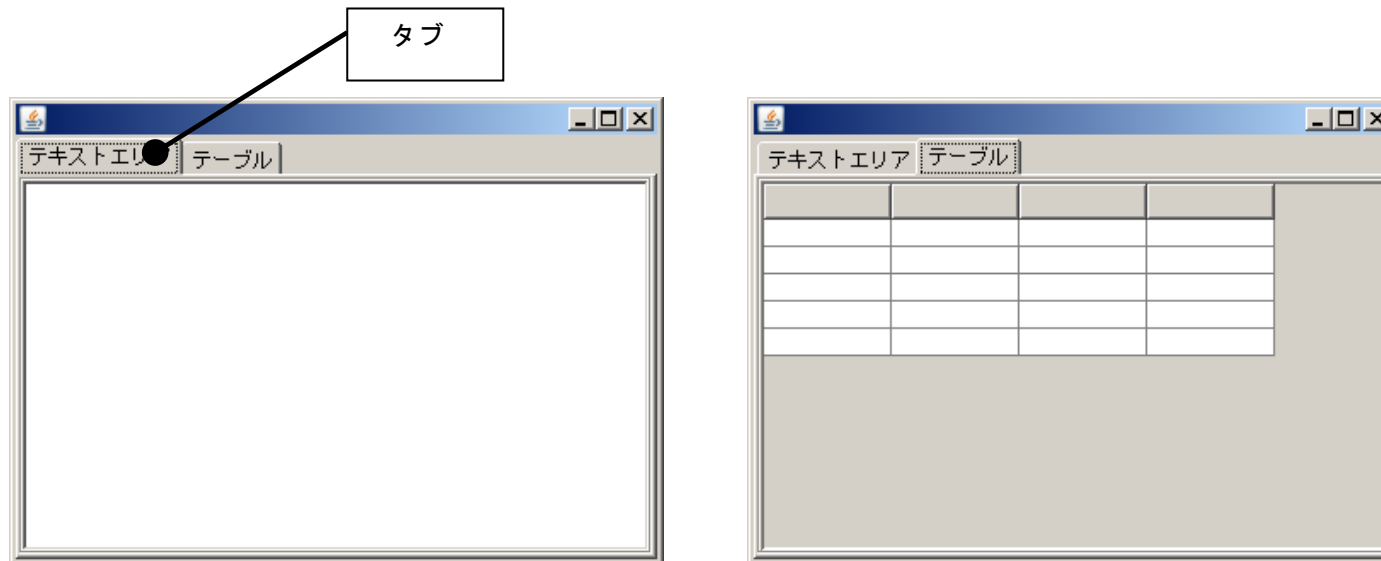


図1 イメージ図

## 2. 用途

複数の画面を1つのウィンドウ内で切り替えて使用したいとき

## 3. イベントとメソッド

表 1 公開メソッド一覧

メソッド名	機能説明
タブを追加する	タブを最後尾に追加する
タブを挿入する	タブを引数で指定した位置に挿入する
タブを削除する	引数で指定した位置のタブを削除する
全てのタブを削除する	全てのタブを削除する
タブの総数を取得する	現在のタブの総数を取得する
選択タブのインデックスを取得する	選択されているタブの位置を取得する
選択タブを設定する	引数で指定した位置のタブを取得する

## 4. 使用例

タブコンポーネントの画面編集方法と、サンプルアプリケーションを使って公開メソッドの説明をします。

### 4.1. 画面編集例

ここでは、タブコンポーネントを使用するときの画面編集方法について説明します。

まず、図1のアプリケーションを作成する際に必要な画面編集について説明します。対象とするアプリケーションには、フレーム・タブ・パネル\*2・テキストエリア・テーブルを用意します。

画面編集画面で、フレームに領域配置でCenterにタブを追加します。(注：これはパネルのサイズをフレーム全体に一致させるためです。対象とするアプリケーションによってこの操作は変わります。)

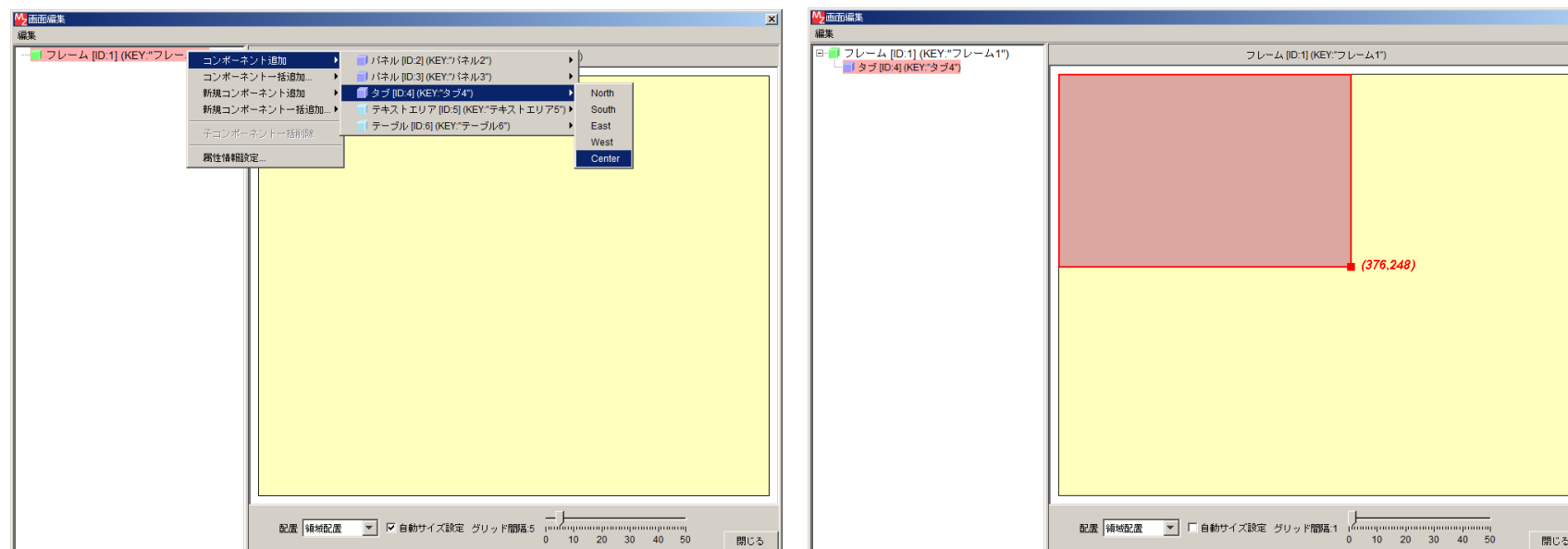


図2 タブの追加

タブは、パネルを追加することで使用できます。

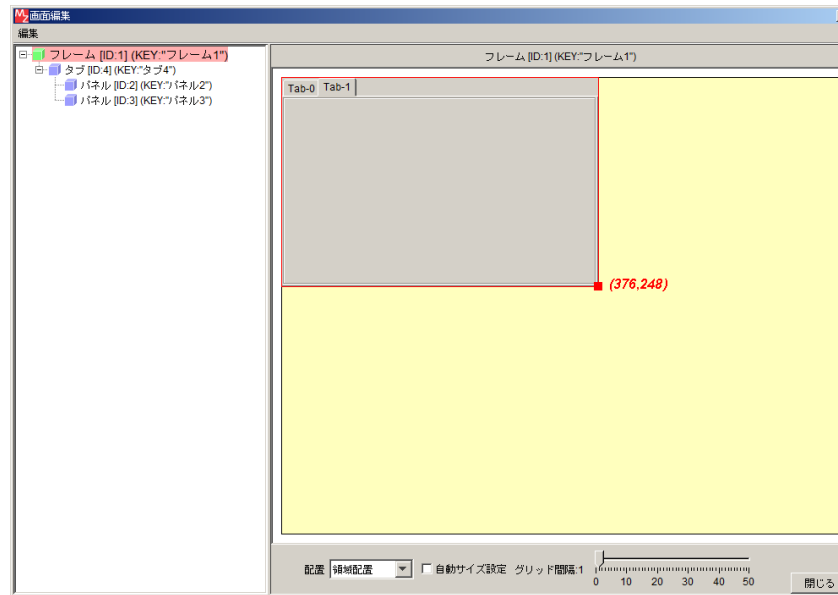


図3 パネルの追加

それぞれのパネルに、テキストエリアとテーブルを追加します。

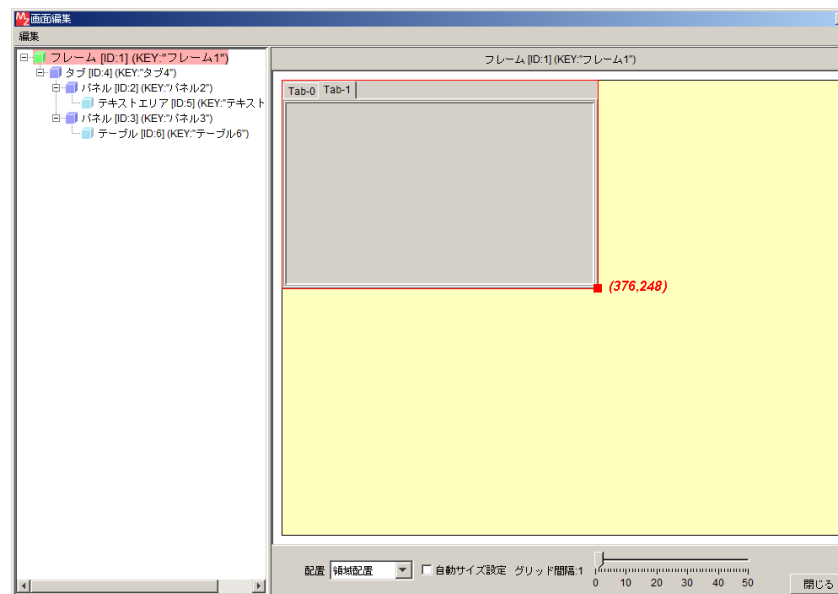


図 4 テキストエリアとテーブルの追加

画面編集については以上です。あとはビルダ上で、フレームの表示を設定して下さい。

次に、実行(設定可)を押下すると下の画面が表示されます。

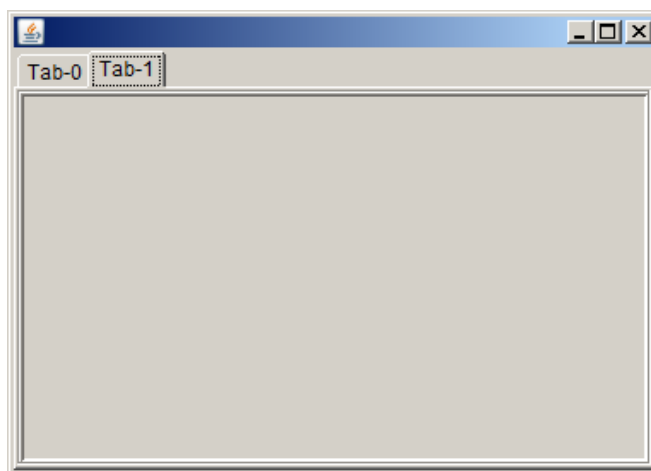


図5 実行結果

このままではタブのタイトルが分かりづらいので、タイトルの設定を行います。  
「Tab-1」を右クリックすると、下のポップアップメニューが表示されます。



図6 ポップアップメニュー

表示されたポップアップメニューのタイトルをクリックすると、下のダイアログが表示されます。

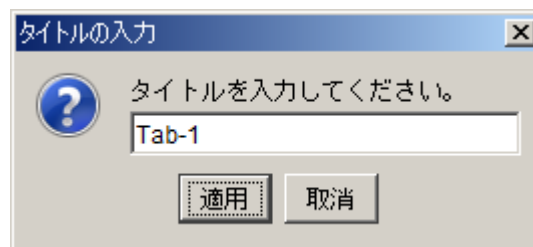


図7 タイトル編集ダイアログ

タイトルを“テーブル”に変更して適用ボタンを押下します。

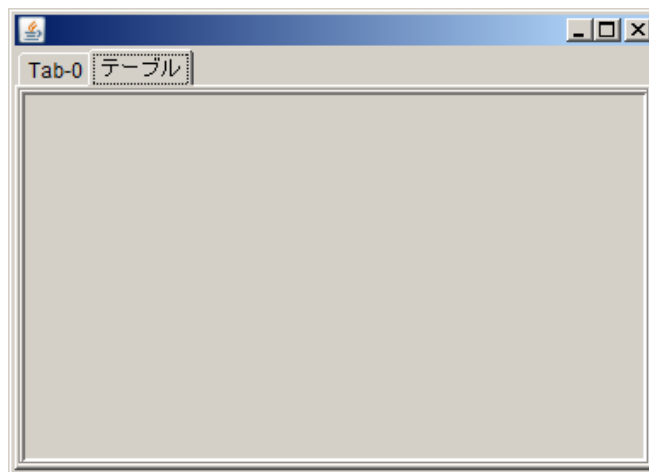


図8 タイトル適用結果

同様に「Tab-0」を、テキストエリアと変更します。

以上の手順でタブを使用します。

## 4.2. 公開メソッド使用例

これまでに画面編集からのタブの追加を説明しました。ここでは、サンプルアプリケーション（AP\_DATA¥Sample¥タブ.mzax）を使用して、タブの公開メソッドの説明をします。

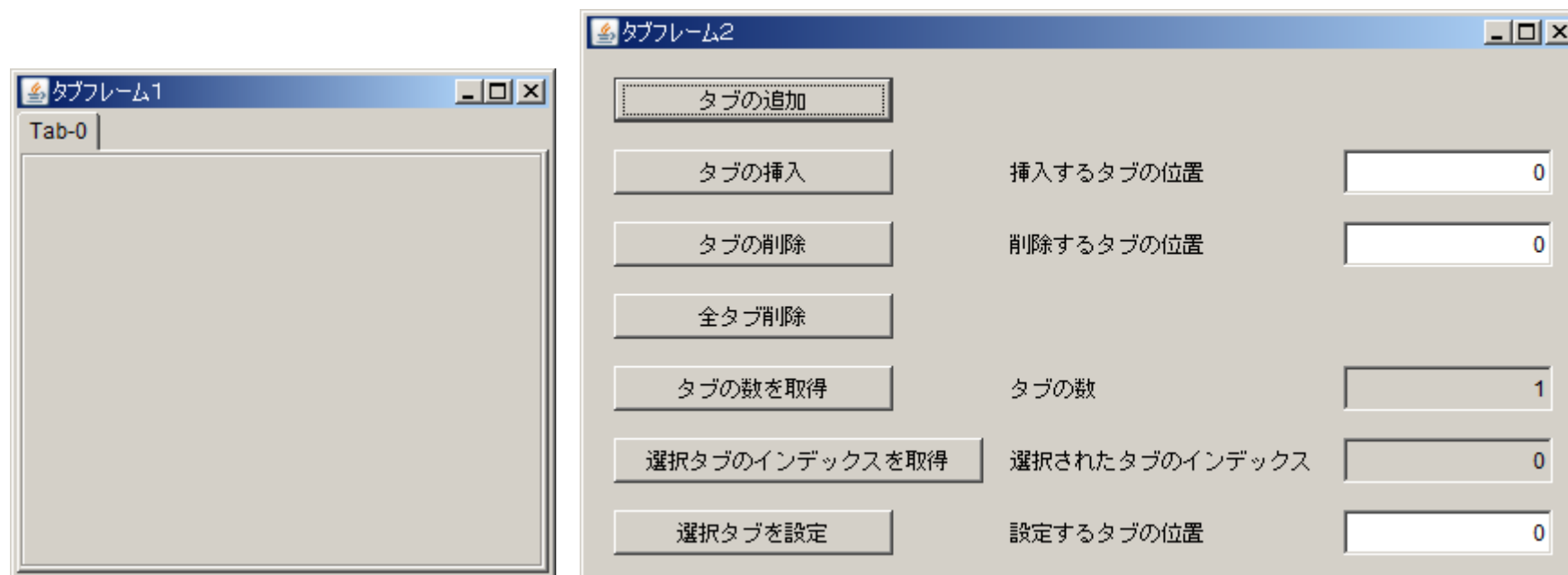


図9 サンプルアプリケーション起動

このアプリケーションは、2つのフレームから構成され、「タブフレーム2」で指定した処理結果が「タブフレーム1」に反映されます。以下で、1つ1つの処理について、ビルダ上での設定を中心に解説していきます。

注) 以下の文章で、「タブの位置」が出てきますが、位置は数値で0から開始されます。



- ・タブの追加

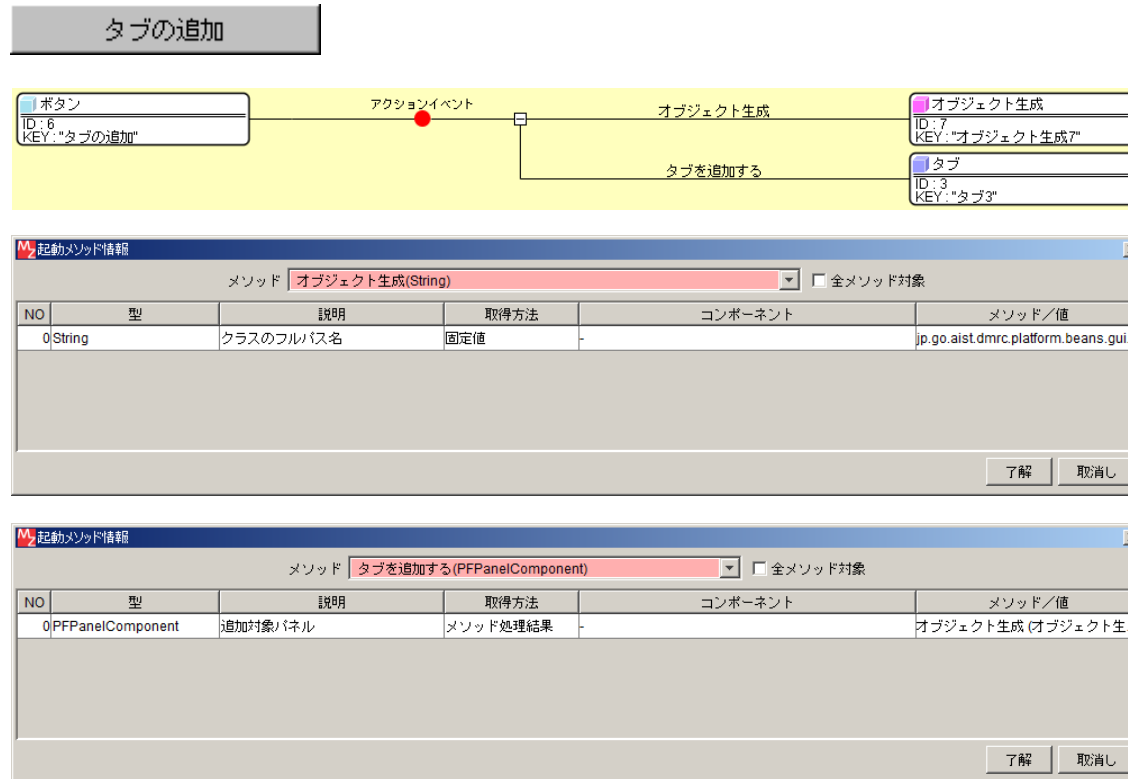


図 1 0 タブの追加

「タブを追加する(PFFPanelComponent)」というメソッドを使用してタブを追加します。ここではタブの追加ボタンを押下する度に、タブを追加する処理を行っているので、追加する為のパネルをオブジェクト生成コンポーネントで作成して、その処理結果を「タブを追加する」の引数に渡してタブを追加します。

・タブの挿入

タブの挿入
挿入するタブの位置

ボタン  
ID: 11  
KEY: "タブの挿入"

アクションイベント  
●

オブジェクト生成  
ID: 7  
KEY: "オブジェクト生成7"

タブ  
ID: 3  
KEY: "タブ3"

オブジェクト生成 → タブを挿入する → タブ

起動メソッド情報
x

メソッド
オブジェクト生成(String)
 全メソッド対象

NO	型	説明	取得方法	コンポーネント	メソッド/値
0	String	クラスのフルパス名	固定値	-	jp.go.aist.dmr.platform.beans.gui...

了解
取消し

起動メソッド情報
x

メソッド
タブを挿入する(PFPanelComponent,int)
 全メソッド対象

NO	型	説明	取得方法	コンポーネント	メソッド/値
0	PFPanelComponent	挿入対象パネル	メソッド処理結果	-	オブジェクト生成 (オブジェクト生...
1	int	挿入位置インデックス	メソッド戻り値	テキストフィールド [ID:13] (KEY:テキストフィール...	テキストを取得する

了解
取消し

図 1 1 タブの挿入

「タブを挿入する(PFPanelComponent,int)」というメソッドを使用してタブを挿入します。タブの追加との違いは任意の場所にタブを作成できることです。これは、このメソッドの挿入位置インデックスに値を設定することで可能となります。ここではテキストフィールドに設定された数値を取得して値を設定しています。

・タブの削除

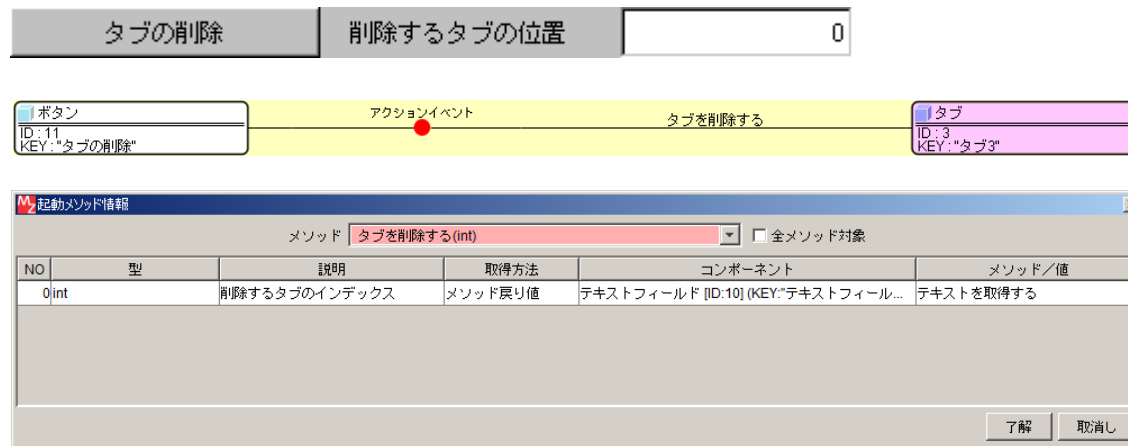


図 1 2 タブの削除

「タブを削除する(int)」というメソッドを使用してタブを削除します。このメソッドはタブの位置（インデックスの数値）を指定してタブを削除します。

ここではテキストフィールドに設定された数値を取得して値を設定しています。

・全タブ削除

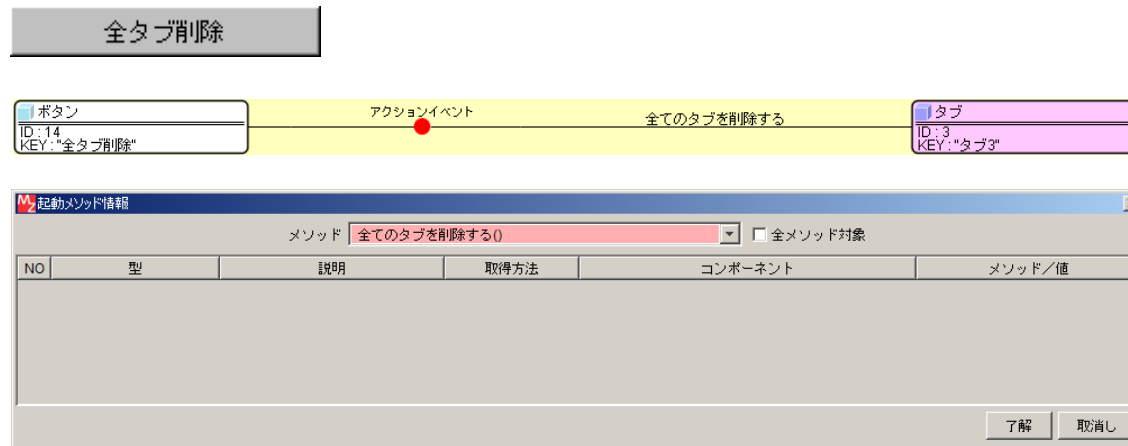


図 1 3 全タブ削除

「全てのタブを削除する」というメソッドを使用して全てのタブを削除します。

- ・タブの数を取得

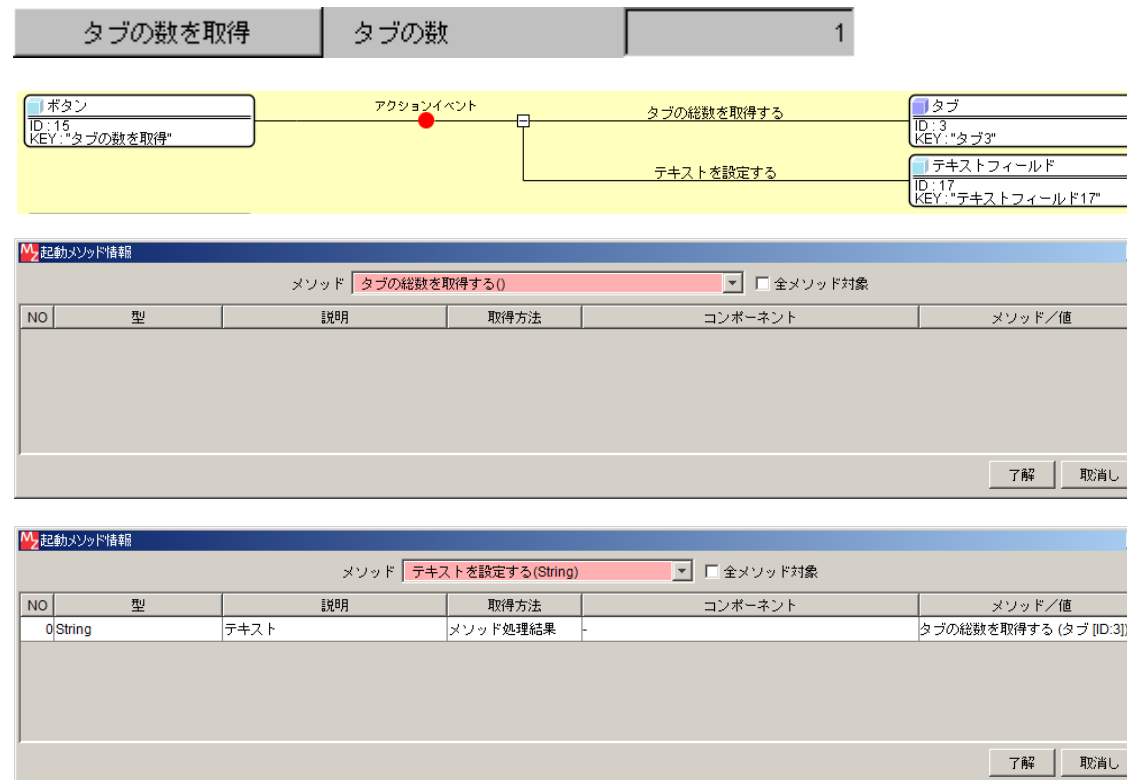


図 1 4 タブの数を取得

「タブの総数を取得する ()」というメソッドを使用してタブの数を取得します。  
 ここではテキストフィールドに取得したタブの数を表示しています。

- ・選択タブのインデックスを取得する

選択タブのインデックスを取得      選択されたタブのインデックス      0

ボタン  
ID: 18  
KEY: "選択タブのインデックス..."

アクションイベント

選択タブのインデックスを取得する

タブ  
ID: 3  
KEY: "タブ3"

テキストを設定する

テキストフィールド  
ID: 20  
KEY: "テキストフィールド 20"

起動メソッド情報

メソッド 選択タブのインデックスを取得する()       全メソッド対象

NO	型	説明	取得方法	コンポーネント	メソッド/値

了解      取消し

起動メソッド情報

メソッド テキストを設定する(String)       全メソッド対象

NO	型	説明	取得方法	コンポーネント	メソッド/値
0	String	テキスト	メソッド処理結果	-	選択タブのインデックスを取得す...

了解      取消し

図 1 5 選択タブのインデックスを取得

「選択タブのインデックスを取得する()」というメソッドを使用して表示されているタブの番号を取得します。  
ここではテキストフィールドに取得したタブの番号を表示しています。

- ・ 選択タブを設定する

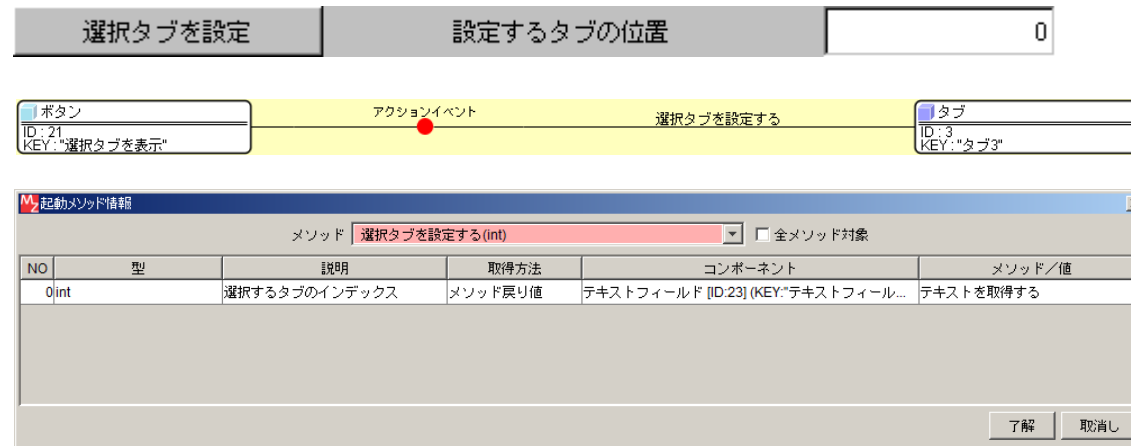


図 1 6 選択タブを設定

「選択タブを設定する (int)」というメソッドを使用して任意のタブを表示します。このメソッドはタブの位置 (インデックスの数値) を指定してタブを選択します。

ここではテキストフィールドに設定された数値を取得して値を設定しています。