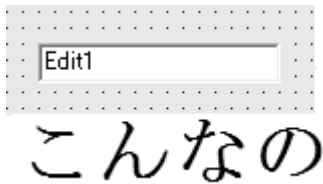
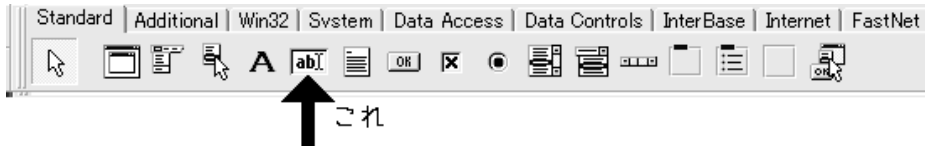


3-3-8 : Edit

Edit はプログラム中に文字入力を行い、入力した文字を反映させることのできるコンポーネントです。



<プロパティ>

・ Text

Edit に入力した文字のことです。他のコンポーネントのように Caption ではないので間違えないようにしてください。

・ ReadOnly

プログラム実行中に文字を入力できるかの設定です。false だと文字入力できますが、true だとできません。初期状態は false です。

* 入力した文字について

Edit に入力した文字は、数字であっても文字列の (AnsiString 型) として扱われます。入力した数字をプログラミング上で値として使いたい場合は入力した数字のデータ型を int 型などにしてやる必要があります。

StrToInt(値) ;

こうすると AnsiString 型の値を int 型に変換することができ、計算などに使うことができます。

例)

```
int x;  
x = StrToInt(Edit1->Text);
```

こうすることによって、Editに書かれた数字がxに代入されます。しかし、これでは数字以外を入力した場合に問題が生じます。そこでこの問題を回避するために StrToIntDef を使います。

StrToIntDef (値, 定数);

これは、入力された値が整数でない場合、設定した int 型の定数になります。

例)

```
int x;  
x = StrToIntDef (Edit1->Text, 0);
```

この例では Edit1 に書かれた文字が整数でない場合、x には 0 が代入されます。

※補足 AnsiString 型について

C++Builder のみで使えるデータ型で、性質は「String」とほぼ同じようなものです。C++Builder 以外の C++プログラミングソフトウェアでは AnsiString 型は使えません。もし、C++Builder で作成したソースコードを他の C++プログラミングソフトウェアで編集する際には AnsiString 型変数がないかどうか注意してください。