

Definiciones

- Un menú es una lista de opciones o de órdenes que forman parte de un mismo título, mediante los cuales se podrán seleccionar determinadas operaciones de la aplicación.
- El conjunto de todos estos títulos forman parte de la barra de menú, situada debajo del título del formulario.
- Se podrá acceder a ellos tanto con el ratón como con el teclado.

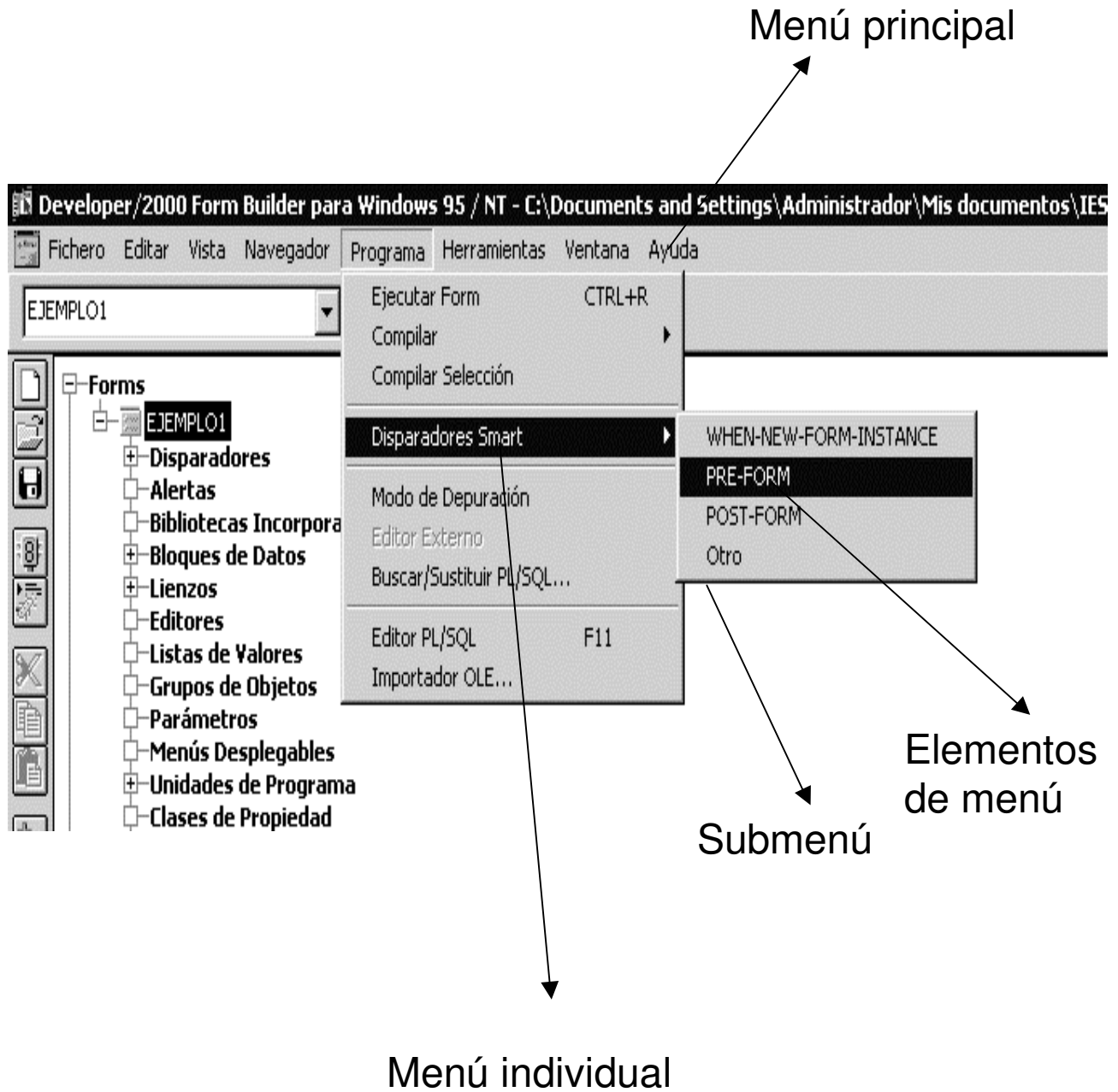
Definiciones

- Un módulo menú:
 - Es un módulo estructurado de forma jerárquica que proporciona un método rápido y sencillo para operar en una aplicación de Oracle Forms.
 - Los menús, al igual que los formularios y las librerías, son elementos independientes que generan sus propios ficheros.
 - Un fichero menú tiene la extensión .MMB y su ejecutable, la extensión .MMX
- Un menú:
 - Es una lista de opciones relacionadas.
 - Cada opción realiza una acción diferente.
 - Cuando creamos un menú definido por el usuario podemos disponer de tres tipos de objetos: el menú propiamente dicho, los distintos menús que conforman el módulo menú (principal, individual y submenú) y los elementos de cada menú.
 - Menú principal: aparece de forma horizontal en la barra de menú y contiene opciones, que a su vez, son menús individuales.
 - Menú individual: se presenta verticalmente.
 - Submenú: aparece verticalmente a la derecha de la opción del menú que la ha llamado.

Definiciones

- Elementos de menú: se trata de cada una de las opciones que aparecen verticalmente y que podemos elegir de un menú. Cada opción dispone de un comando asociado que permite al usuario realizar una acción.
- El menú por defecto:
 - No es un módulo de menú separado. Este módulo está incorporado en cada módulo formulario.
 - El menú por defecto incluye comandos estándares para la edición, navegación y la comunicación con la base de datos.
- Al construir un módulo formulario, el menú por defecto DEFAULT se asigna y se utiliza automáticamente, propiedad Módulo de Menús del apartado Funcional. No obstante, se puede construir un módulo menú personalizado y reemplazar el menú por defecto.

Tipos de menú



El editor de menús

- El editor de menús es una utilidad de diseño gráfico para presentar, modificar y presentar módulos de menú y sus objetos. Se utiliza para diseñar menús y se puede abrir de varias maneras:
 - Desde el navegador de objetos, nodo menús, botón derecho de ratón Editor de Menús.
 - Herramientas/Editor de Menús.

Barra de herramientas del editor de menús

- Visualizar menú: determina de qué menú se quieren presentar las opciones de menú. Elegimos entre todos los menús que proporciona el módulo menús.
- Crear Debajo: crea una nueva opción de menú, debajo del menú activo.
- Crear a la derecha: crea una nueva opción a la derecha del menú activo.
- Borrar: borra un elemento del menú activo.
- Ampliar: permite expandir una opción o elemento del menú seleccionado
- Reducir: reduce una opción o elemento del menú seleccionado y expandido.
- Ampliar todo: permite expandir una opción o elemento de menú seleccionado y los submenús asociados.
- Reducir todo: sirve para reducir un elemento de menú y los submenús asociados que están seleccionado y expandidos.
- Cambiar orientación: cambia la orientación del menú horizontal a vertical y viceversa.

Propiedades de los menús

- **Propiedades del módulo menú:** las propiedades específicas para un módulo menú se encuentran en el apartado Funcional de sus propiedades.
 - Menú Principal: especificamos cuál es el menú principal o inicial en tiempo de ejecución. Tiene que ser uno de los menús individuales.
 - Directorio de Menús: especifica el directorio en el que FORM BUILDER debe buscar el fichero de menús de ejecución (.MMX), si no se pone nada, se asume que el .MMB y el .MMX se encuentran en el mismo directorio.
 - Nombre de Fichero de Menús: nombre del fichero de menús en ejecución, .MMX, por defecto es el mismo que el de .MMB
 - Código de Arranque: en esta propiedad podemos especificar el código PL/SQL que se ejecuta cuando el menú se carga en memoria antes de arrancar el formulario. Es opcional.
 - Compartir Biblioteca con Form: se comparten los datos con la biblioteca del formulario.

Propiedades de los menús

- **Propiedades de los elementos del menú:** las propiedades específicas se encuentran en el apartado Funcional de sus propiedades.
 - Etiqueta: especifica el texto que aparece en la opción de menú.
 - Tipo de elemento de menú: determina cómo se presenta este elemento de menú y cuándo puede tener asociado un comando. Posibilidades:
 - Normal: se presenta como un texto normal
 - Comprobar: hace aparecer una pequeña marca a la izquierda del menú indicando si está activo o no. Puede tener dos estados.
 - Radio: este tipo de opciones de menú se encuentran agrupadas bajo el mismo nombre. Sólo uno de ellos puede estar activo.
 - Separador: este tipo nos permite establecer un separador de líneas.
 - Mágico: crea una opción con una funcionalidad predefinida. Ej: Cortar, Copiar, Pegar, Limpiar, Deshacer, Salir, Ventana..., Para estos elementos en la propiedad Tipo de Comando elegiremos Nulo.

Propiedades de los menús

- Elemento Mágico: especifica que se debe utilizar una de las opciones de menú predefinidas en los menús personalizados.
- Grupo de botones de Radio de Elemento de Menú: Determina a qué grupo de botones de radio pertenece esta opción de menú.
- Tipo de Comando: establece el tipo de comando que llama a esta opción.
 - Nulo: especifica que el menú no utiliza comandos.
 - Menú: invoca a un submenú. A continuación tendríamos que poner el nombre del submenú al que invoca en la propiedad Nombre de Submenú.
 - PL/SQL: es la opción por defecto
 - Plus: invoca órdenes SQL*Plus
 - Form: invoca al Form Builder
 - Macro: sirve para ejecutar macros SQL*Menu
- Código de elemento menú: especifica el comando que invoca a esta opción.
- Visible en Menú: especifica si esta opción está visible en tiempo de ejecución.

Propiedades de los menús

- Visible en barra de herramientas de menú horizontal: especifica si el elemento menú debe aparecer en la barra de herramientas del menú horizontal. Con Sí aparece un botón en la barra de herramientas de menú horizontal que realiza la misma opción de menú. El botón puede ser icónico. Con No, no aparece este botón.
- Visible en barra de herramientas de menú vertical: idem que el anterior pero en vertical.
- Icono del menú: Con Sí aparecerá un icono en la opción de menú.
- Nombre del fichero del Icono: especifica el nombre del icono que se presenta en esta opción de menú.

Creación de menús

- **Creación:**
 - Para crear un módulo menú nos posicionamos en el nodo Menús del Navegador de Objetos y pulsamos el botón Crear.
 - Para crear el menú principal tecleamos dos veces sobre el nombre del menú y aparece el Editor de Menús.
 - Para añadir opciones en el editor de menús, utilizamos su barra de herramientas.
- **Salvar la definición del módulo:**
 - Una vez que hemos creado el menú, se tiene que salvar. Los menús tienen la extensión .MMB.
- **Crear el ejecutable**
 - Para compilar el fichero del módulo de menú, desde el navegador de objetos, sobre el nombre del módulo menú accedemos a la barra de herramientas y a las opciones Fichero / Administración/ Compilar Fichero
 - Las opciones de menú de tipo PL/SQL tienen su código, aunque para compilarlas, podemos poner null.
 - El resultado es el menú ejecutable, .MMX que es el que luego se asignará al formulario.

Creación de menús

- Asociar un módulo menú a un formulario:
 - Será el fichero ejecutable el que se asigne al formulario.
 - Pasos a seguir:
 - Comprobar que el módulo menú se ha generado, es decir, comprobar si se ha generado el .MMX
 - Seleccionar el módulo formulario al que se desea asociar el menú
 - Acceder a la paleta de propiedades del menú formulario
 - Reemplazar en la propiedad de la Categoría Funcional, Módulo de Menús, con el nombre del módulo menú, por el que aparece por defecto que es DEFAULT&SMARTBAR
 - Fijar la propiedad Origen de Menú en Fichero.
 - Ejecutar el formulario.

Subprogramas asociados a los menús

- Estos subprogramas nos permitirán modificar las propiedades y la funcionalidad de los menús en tiempo de ejecución.
- Los más importantes son:
 - GET_MENU_ITEM_PROPERTY: esta función va a devolver el estado del elemento de menú con respecto a la propiedad indicada. El dato que devuelve es de tipo VARCHAR2.
 - GET_MENU_ITEM_PROPERTY(nombre_de_menú.nombre_de_elemento, PROPIEDAD);
 - Las propiedades son:
 - CHECKED: para elementos de tipo Comprobar o Radio, devuelve TRUE si está comprobado y FALSE si no lo está.
 - ENABLED: devuelve TRUE si el elemento está activo y FALSE si no lo está.
 - VISIBLE: devuelve TRUE si el elemento está visible y FALSE si no lo está.
 - LABEL: devuelve el título o la etiqueta del menú.

Subprogramas asociados a los menús

- SET_MENU_ITEM_PROPERTY: con esta función podemos cambiar el estado de un elemento de menú, su formato es:
- SET_MENU_ITEM_PROPERTY(nombre_de_menü.nombre_de_elemento, PROPIEDAD, VALOR);
- Las propiedades son las mismas
- El valor puede ser PROPERTY_TRUE para cambiar el estado de una propiedad a TRUE y PROPERTY_FALSE para lo contrario, y una cadena de caracteres para cambiar la etiqueta de un elemento de menú en la propiedad LABEL.