



# Visu Event Handler

---

## 1 Allgemeine Informationen

<b>Artikelnummer: 000039</b>	<b>Hersteller</b> 3S-Smart Software Solutions GmbH Memminger Straße 151 87439 Kempten Deutschland Support: Tel: +49 831 54031 66 <a href="mailto:support@codesys.com">support@codesys.com</a>
<b>Version: 1.0.0.1</b>	
<b>Kurzbeschreibung</b> Drei Beispielprojekte zeigen, wie Ereignisse von Visualisierungen programmtechnisch behandelt werden können und wie die notwendigen Interfaces implementiert werden.	

## 2 Systemvoraussetzungen und Einschränkungen

<b>Programmiersystem</b>	CODESYS Development System Version 3.5.3.0 oder höher
<b>Laufzeitsystem</b>	CODESYS Control Version 3.5.3.0
<b>Unterstützte Plattformen/ Geräte</b>	Hinweis: Verwenden Sie das Projekt "Device Reader", um die von der Steuerung unterstützten Funktionen zu ermitteln. „Device Reader“ ist kostenlos im CODESYS Store erhältlich.
<b>Zusätzliche Anforderungen</b>	-
<b>Einschränkungen</b>	-

### 3 Preis

Dieses Beispiel ist kostenlos.

### 4 Produktbeschreibung

Dieses Beispieldokument zeigt, wie Ereignisse von Visualisierungen programmtechnisch abgefangen werden können. Anhand von drei Beispielprojekten wird die Verwendung des `Key Event Handlers`, des `Mouse Event Handlers` und des `Editbox Event Handlers` demonstriert.

### 5 Technische Funktionen

#### **EditBoxHandler.project:**

In diesem Beispiel wird das Interface `VisuElems.IEditBoxInputHandler` implementiert. Die Methode `VariableWritten` wird vom Eventhandler aufgerufen, wenn eine Texteingabe in einem Eingabefeld erfolgt.

#### **KeyEventHandler.project:**

In diesem Beispiel wird das Interface `VisuElems.IKeyEventHandler` implementiert. Die Methode `HandleKeyEvent` wird vom Eventhandler aufgerufen, wenn eine Taste gedrückt wird.

#### **MouseHandler.project:**

In diesem Beispiel wird das Interface `VisuElems.VisuElemBase.IMouseEventHandler` implementiert.

Die Methode `HandleMouseButtonEvent` wird vom Eventhandler aufgerufen, wenn eine Maustaste gedrückt oder losgelassen wird.

Die Methode `HandleMouseMoveEvent` wird vom Eventhandler aufgerufen, wenn die Maus bewegt wird.

## 6 Screenshots

Move	Down	Up
iX: 406	iX: 530	iX: 530
iY: 412	iY: 5	iY: 5
Events: 28	Events: 1	Events: 1

Mode: VisuEventManager



Increment: 0
Start Disable Inputs