

Gura モジュールリファレンス – wx

Updated: October 2, 2012

copyright © 2011-2012 Yutaka SAITO

目次

1. このリファレンスについて	3
2. チュートリアル	4
2.1. もっとも簡単なプログラム	4
2.2. ウィンドウの階層構造	4
2.3. ジオメトリマネージャ	4
2.4. イベント	4
3. wx.EvtHandler クラス	5
4. wx.Window クラス	6
5. wx.Frame クラス	7
6. wx.Panel クラス	8
7. wx.Button クラス	9
8. wx.ListBox クラス	10
9. wx.Panel クラス	11

1. このリファレンスについて

本リファレンスは GUI ツールキット wxWidgets の Gura モジュール wx で定義されている関数やクラスの仕様について説明します。

wxWidgets のオフィシャルサイトは <http://www.wxwidgets.org/> です。

2. チュートリアル

2.1. もっとも簡単なプログラム

もっとも単純なプログラム例を以下に示します。

```
import wx
App = class(wx.App) {
    OnInit() = {
        frame = wx.Frame(nil, wx.ID_ANY, 'Hello world')
        frame.Show()
        true
    }
}
App().MainLoop()
```

モジュール `wx` を使ったプログラムは、必ずクラス `wx.App` から派生したクラスを作成し、このインスタンスを生成します。`wx.App` の派生クラスのインスタンスに対しメソッド `wx.App#MainLoop` を実行することで `wxWidgets` のメインループに入ります。

`wx.App` の派生クラスはメソッド `OnInit()` をオーバーライドします。このメソッドの内部では、トップレベルウィンドウになるフレームの作成と表示を行います。メソッドの評価値が `true` になっていることに注意してください。評価値を `false` にすると、`OnInit()` を抜けた後アプリケーションを終了します。

このプログラムは非常に簡単な例ですが、大きなプログラムになっても基本構造は変わりません。

2.2. ウィンドウの階層構造

2.3. ジオメトリマネージャ

2.4. イベント

```
[ID_Button1, ID_Button2, ID_Button3] = wx.NewIds()
```

3. wx.EvtHandler クラス

4. wx.Window クラス

5. wx.Frame クラス

6. wx.Panel クラス

7. wx.Button クラス

8. wx.ListBox クラス

9. wx.Panel クラス