

Zu Beginn der Stunde haben wir das Klassendiagramm "Schalter.jpg" besprochen. Hier sind wir noch einmal auf die verschiedenen Verbindungen zwischen *Oberklasse* und *Unterklasse* eingegangen. Dies findet durch ein Überschreiben des Konstruktors statt:

```
procedure TMain.FormCreate(Sender: TObject);
begin
    Schalter := TSchalter.create(Main);
    Schalter.parent := Main;
    Schalter.setBounds(400,100,150,75);
end;
```

Hier können wir verschiedene Attribute zu dem Schalter hinzufügen und vorhandene überschreiben bzw. verändern.

Anschließend sind wir auf die *Ereignismethoden* eingegangen, so z.B. MouseDown zu dem Ereignis onMouseDown.

Dies brauchen wir um den Schalter seine "drückbarkeit" zu geben, das heißt, im Falle eines Klicks auf den Schalter (MouseDown) das Aussehen des Schalters zu ändern.

Ereignisse sind Aktionen an einem Eingabegerät, z.B. Das Drücken der Maustaste nach Unten (onMouseDown), das Loslassen der gedrückten Maustaste (OnMouseUp) oder das Klicken der Maustaste (onClick) (<-- onMouseDown + onMouseUp). Diese Ereignisse sind eine Meldung vom Betriebssystem.

*Ereignismethoden* sind die Methoden, die einem Ereignis zugeordnet sind. So ist z.B. die Ereignismethode zu dem Ereignis "OnMouseDown" die Ereignismethode "MouseDown"