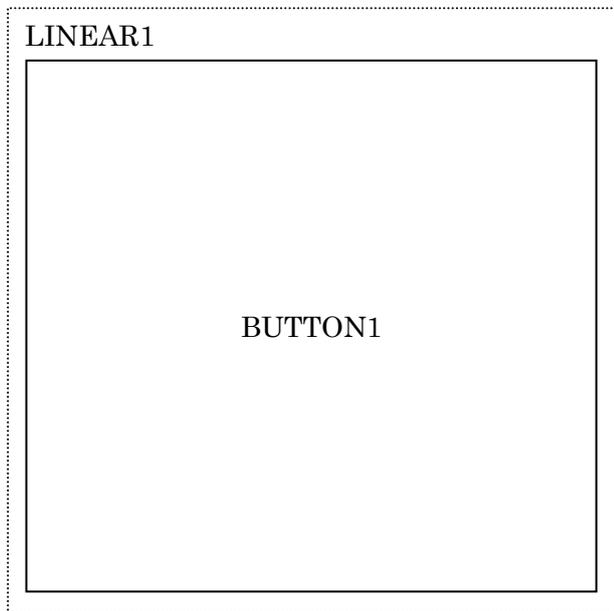


この文書では、UI 部品の基本的な配置パターンと、それを実現するためのオブジェクトのプロパティの設定方法を紹介しています。アプリケーション画面の製作にお役立てください。

例1. 全画面

[配置イメージ]



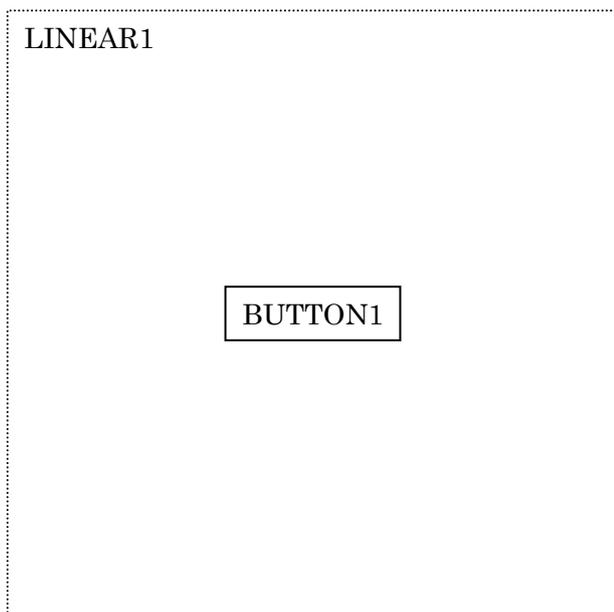
[オブジェクトとプロパティ]

```
LINEAR1 .Width=PARENT,  
|       .Height=PARENT  
└─BUTTON1 .Width=PARENT,  
          .Height=PARENT
```

UI 部品のサイズを表示範囲いっぱいにするには、親となるグループと子の UI 部品の **Width** プロパティと **Height** プロパティの値を **PARENT** にします。**PARENT** は親グループからの継承を意味します。最上位のグループの場合は、画面の幅／高さが継承されます。

例2. 中央

[配置イメージ]



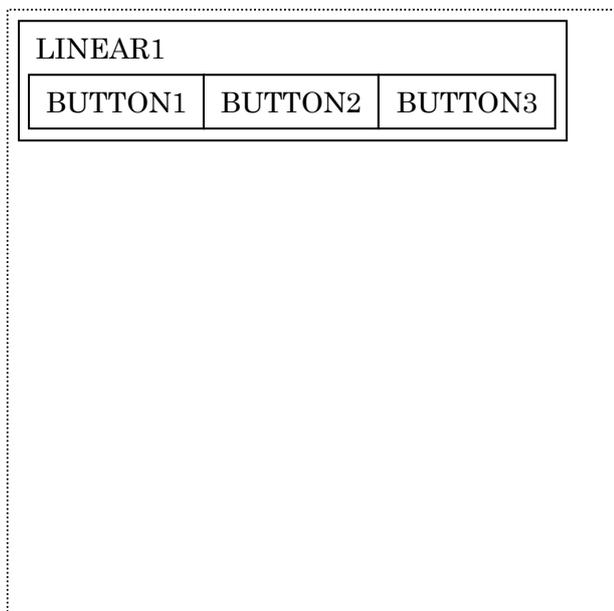
[オブジェクトとプロパティ]

```
LINEAR1 .Width=PARENT,  
|       .Height=PARENT,  
|       .Align=CENTER|MIDDLE  
└─BUTTON1
```

UI 部品を中央に配置するには、親となるグループの `Width` プロパティと `Height` プロパティの値を `PARENT` に、`Align` プロパティの値を `CENTER|MIDDLE` にします。`CENTER` は左右中央を、`MIDDLE` は上下中央を意味します。

例3. 横一列

[配置イメージ]



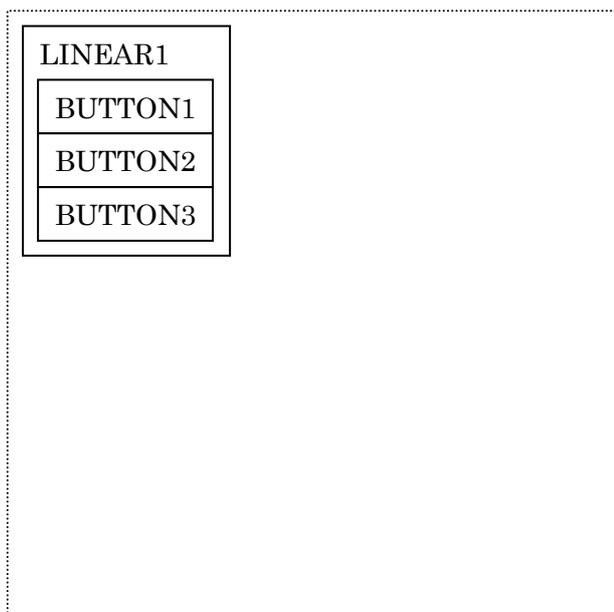
[オブジェクトとプロパティ]

```
LINEAR1 .Vertical=False  
├BUTTON1  
├BUTTON2  
└BUTTON3
```

UI 部品を横に並べて配置するには、`LINEAR` グループの `Vertical` プロパティを `True` にします。

例4. 縦一列

[配置イメージ]



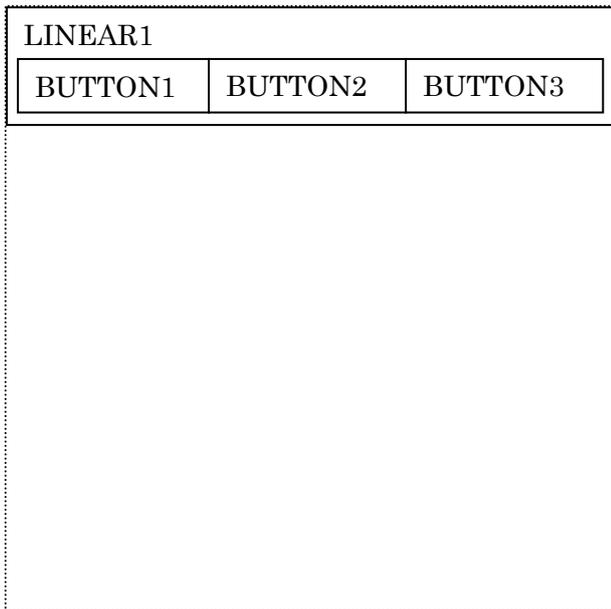
[オブジェクトとプロパティ]

```
LINEAR1. Vertical=True  
├BUTTON1  
├BUTTON2  
└BUTTON3
```

UI 部品を縦に並べて配置するには、`LINEAR` グループの `Vertical` プロパティを `True` にします。

例5. 比例配分

[配置イメージ]



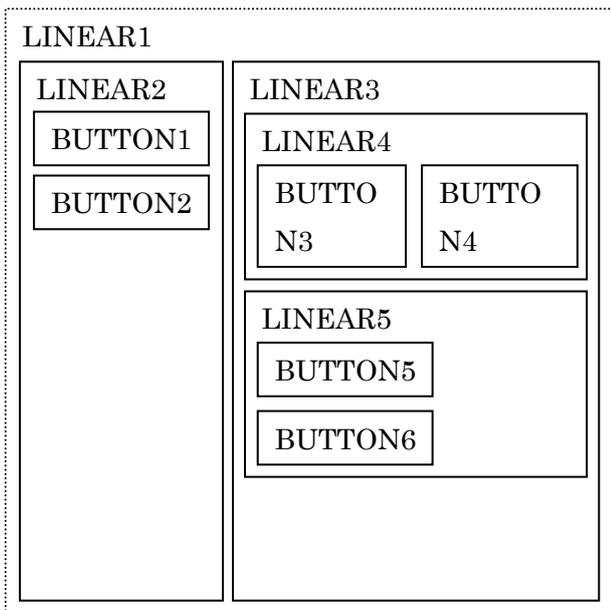
[オブジェクトとプロパティ]

```
LINEAR1 .Width=PARENT,
|       .Vertical=False
├──BUTTON1. Weight=1
├──BUTTON2. Weight=1
└──BUTTON3. Weight=1
```

UI 部品の幅または高さを文字列の長さに関わらず固定された比にするには、親となる LINEAR グループの Width または Height プロパティの値を PARENT にします。並べる方向が横 (Vertical=False) の場合は Width プロパティの値を、縦 (Vertical=True) の場合は Height プロパティの値を PARENT にします。そして、子となる UI 部品の Weight プロパティに**余白の分配比**を指定します。すべてのメンバーに 1 を指定すると、比は 1:1:...となり均等分割になります。

例6. ト字形 (横分割+縦分割)

[配置イメージ]



[オブジェクトとプロパティ]

```
LINEAR1. Vertical=False
├──LINEAR2. Vertical=True
|   ├──BUTTON1
|   └──BUTTON2
└──LINEAR3. Vertical=True
    ├──LINEAR4. Vertical=False
    │   ├──BUTTON3
    │   └──BUTTON4
    └──LINEAR5. Vertical=True
        ├──BUTTON5
        └──BUTTON6
```

メーラーの3ペイン表示などに見られるト字型に画面を分割するには、まず LINEAR グループで左右に分割して、さらに右側を LINEAR グループで上下に分割します。

以上