

## Kleines Demonstrationsprogramm zu grundlegendem Error-Handling

```

unit uErrorHandling;

{ ***** }
{ ***** }

[...]

procedure TForm1.EdtZahlwertKeyPress(Sender: TObject; var Key: Char);
begin
  { Error-Handling 1:
    Siehe Eigenschaft "MaxLength" von "EdtZahlwert": diese ist auf "3" gesetzt,
    damit nur Eingabe einer Länge von max. 3 Zeichen möglich sind. }

  { Error-Handling 2:
    Falsche Eingaben (--> keine Zahlwerte) werden bei der Eingabe abgefangen.
    Wenn Tastendruck keine Ziffer oder Backspace (#8) ist, wird die
    Tasteneingabe "geloescht" (#0); Tabulator, Enter, Cursortasten, Einfuegen,
    Entfernen, Pos1 und Ende sind unabhaengig immer davon nutzbar. }
  if not (Key in ['0'..'9',#8]) then Key := #0;
end;

{ ***** }

procedure TForm1.BitBtnAuswertenClick(Sender: TObject);
var
  Zahlwert: Integer;
begin
  Zahlwert := StrToInt(EdtZahlwert.Text);

  { Error-Handling 3:
    Falsche Zahlwerte werden mit einer Fehlermeldung zurueckgewiesen... }
  if (Zahlwert < 0) or (Zahlwert > 100) then begin
    MessageDlg('Fehlerhafte Eingabe.' + #13 +
      'Bitte geben Sie einen Wert zwischen 0 und 100 ein.',mtError,[mbOK],0);
    { ...und anschliessend im Edit "EdtZahlwert" geloescht. }
    EdtZahlwert.Text := '';
  end
  else begin { Situation: eine gueltige Eingabe }
    if Zahlwert mod 2 = 0 then EdtAuswertung.Text := 'Die Zahl ist gerade.'
    else EdtAuswertung.Text := 'Die Zahl ist ungerade.';
    { Error-Handling 4.1:
      Komponenten (ent-)sperren, die nicht immer aktiv sein sollen. }
    EdtZahlwert.ReadOnly := True;
    BitBtnAuswerten.Enabled := False;
  end;

  { Error-Handling 5:
    Siehe Eigenschaft "ReadOnly" von "EdtAuswertung": diese ist auf "True"
    gesetzt, damit - sofern vom Programmierer erwünscht - der User die Ausgabe
    nicht ändern kann. }
end;

```

```

{ ***** }

procedure TForm1.BitBtnErneutClick(Sender: TObject);
begin
    EdtZahlwert.Text := '';
    EdtAuswertung.Text := '';

    { Error-Handling 4.2:
      Komponenten (ent-)sperrern, die nicht immer aktiv sein sollen. }
    EdtZahlwert.ReadOnly := False;
    BitBtnAuswerten.Enabled := True;
end;

{ ***** }
{ ***** }

end.

```

