

### 3.3. wxMenu

Un menú es una lista de comandos que se despliegan de una barra de menu o de una ventana arbitraria.

Un item de un menú puede ser un comando normal, o un comando seleccionable con una etiqueta asociada. También existen separadores para una mejor organización.

Para crear un menú sólo debemos de pasarle el nombre que llevará y el estilo.

```
wxMenu(const wxString& title = "", long style = 0)
```

Los eventos más importantes que genera son los siguientes: **EVT\_MENU** y **EVT\_MENU\_RANGE**, que se generan dependiendo de si se activa un comando, o varios, **EVT\_UPDATE** y **EVT\_UPDATE\_UI\_RANGE**, que se activan cuando un comando seleccionable, o varios para el segundo, cambia su estado, y **EVT\_MENU\_OPEN** y **EVT\_MENU\_CLOSE**, que se generan cuando el menu se abre/despliega o se cierra/pliega.

La principal función de este componente es *Append()*, que añade items o componentes al menú. Además podemos encontrar otras como: *AppendCheckItem()* o *AppendRadioItem()*, para insertar items de estos tipos en el menú, *AppendSeparator()*, para insertar un separador, *Insert()* e *InsertSeparator()*, para insertar en una posición determinada, *Remove()*, para eliminar items, *GetTitle()* y *SetTitle()* para trabajar con el nombre del menú, *GetMenuItems()* que devuelve una lista con los items del menú, *GetMenuCount()*, que devuelve el número de items, etc.