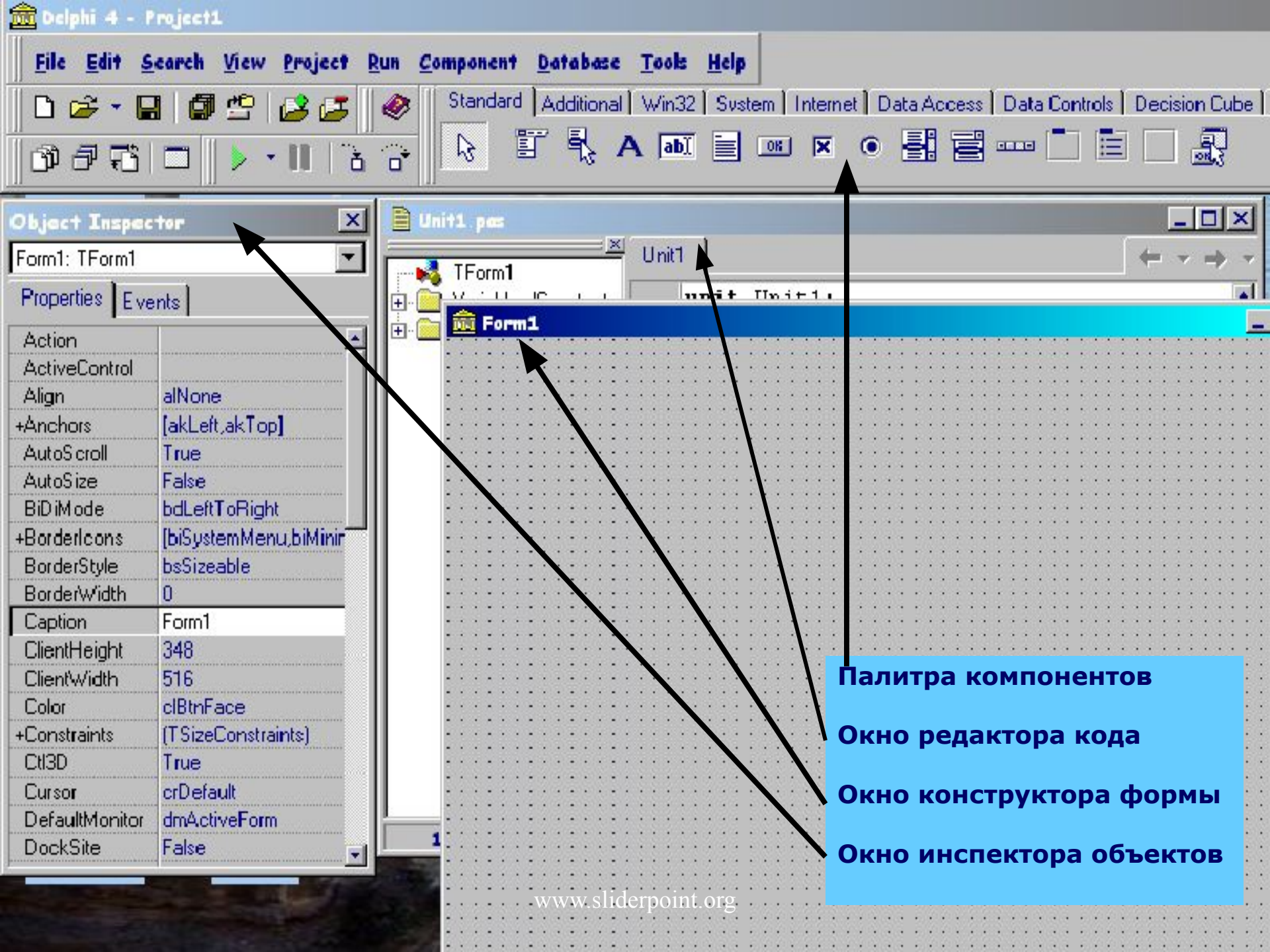


Лекция 2

Delphi



Палитра компонентов

Окно редактора кода

Окно конструктора формы

Окно инспектора объектов

Окно редактора кода

Окно редактора кода (**Unit1.pas**) создает исходный текст модуля разрабатываемого приложения. Каждый редактируемый файл находится на отдельной странице, доступ к которой можно получить, щелкнув на ее ярлычке.

Окно конструктора формы

Окно конструктора формы (**Form1**) в нем выполняется проектирование формы. Для чего на форму из Палитры компонентов помещаются необходимые элементы.

Окно инспектора объектов

Окно инспектора объектов отображает свойства и события объектов для текущей формы **Form1**. Его можно отобразить с помощью команды **View / Object Inspector** или нажатия клавиши **<F11>**. Окно инспектора объектов имеет 2 вкладки **Properties** (Свойства) и **Events** (События).

Расширения файлов

.Dpr	Основной файл проекта!!
.Dfm	Файл формы !!
.Pas	Файл модуля Паскаля !!
.Res	Файлы ресурсов !(создается при первом сохранении)

Обязательные
файлы
для работы
приложения

.Opt	Файл параметров проекта
.~*	Резервные копии файлов
.Dcr	Delphi Component Resource !
.Dcu	Скомпилированный файл модуля
.Dsm	Промежуточный код
.Dll	Файлы динамических библиотек
.Dsk	Конфигурация рабочей области
.Exe	Исполняемые файлы

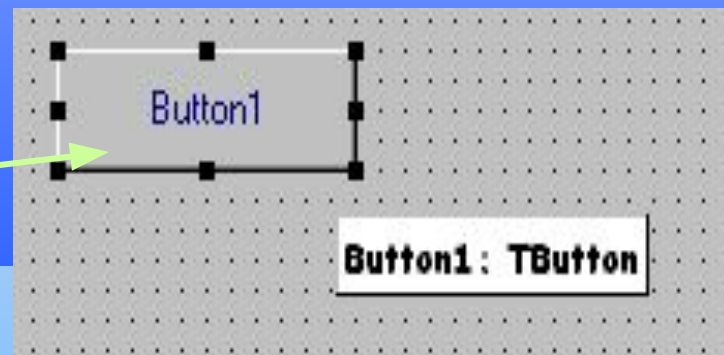
Пример простого приложения

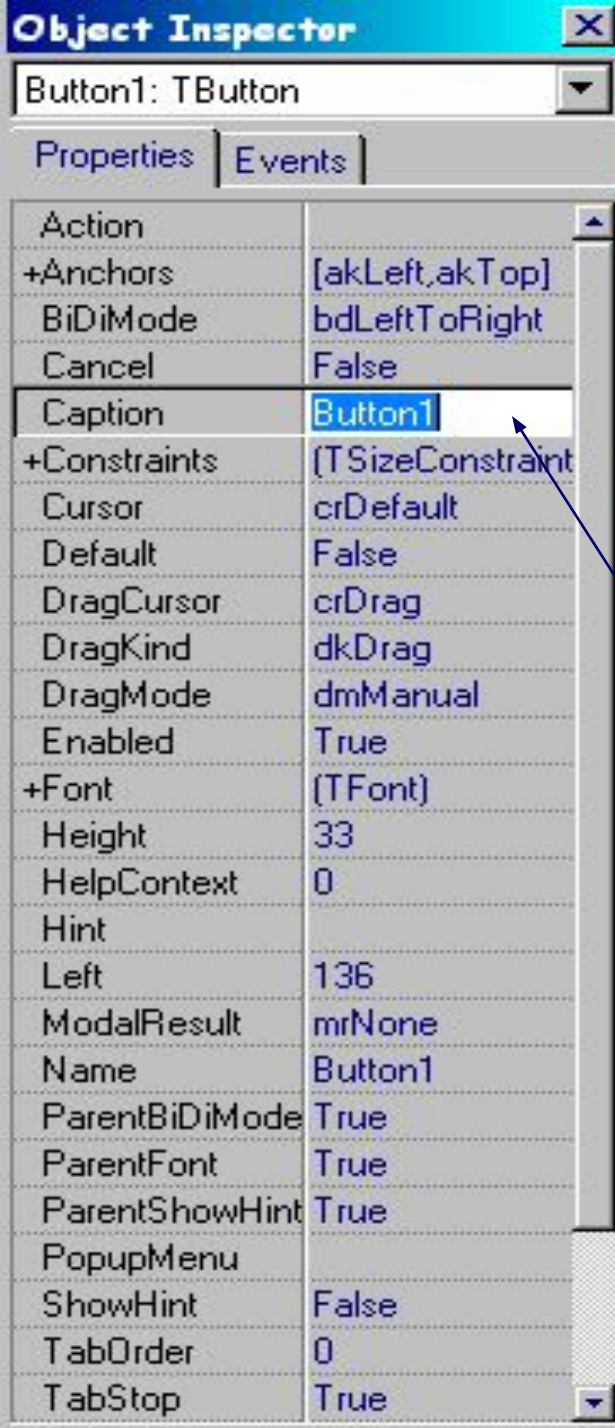
Создание нового приложения начинается с того, что Delphi автоматически предлагает пустое окно - форму **Form1**. Интерфейс приложения составляют компоненты, которые можно выбирать из **Палитры компонентов**, размещать их на форме и изменять их свойства.

Выбор компонента в Палитре выполняется щелчком мыши на нужном компоненте, например, кнопке **Button** и после этого щелкнуть на форме. На ней появится выбранный компонент. После размещения компонента на форме Delphi автоматически вносит изменения в файл модуля, т.е. добавляется строка **<Название компонента>:<Тип компонента>**

Внешний вид компонента определяют его свойства, которые доступны в окне **Инспектора объектов**, когда компонент на форме выделен.

```
TForm1 = class(TForm)
  Button1: TButton;
```





В окне Инспектора объектов приводятся названия всех свойств и их значения.

Свойства представляют собой атрибуты, определяющие способ отображения и функционирования компонентов при выполнении приложения. Изменять значения свойств можно непосредственно в Инспекторе, при этом сразу же изменяется соответствующий компонент.

Дадим нашей кнопке другой заголовок: напишем в строке **Caption** - **About Form**

Некоторые свойства Button:

Cursor:TCursor - изображение мыши при наведении на кнопку (например: crHandPoint )

Default:Boolean - нажатие кнопки выполняется по клавише Enter, если значение Default=True

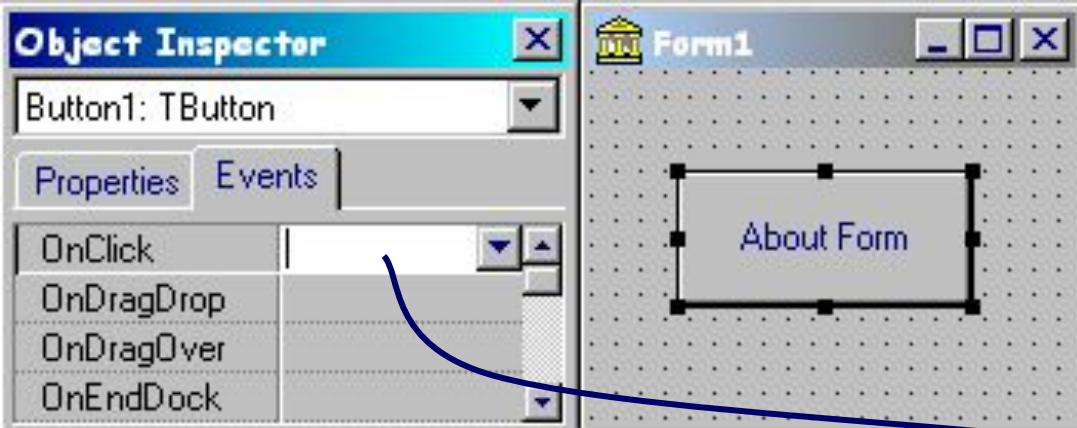
Font:TFont - шрифт

Height:Integer - высота кнопки в пикселях

Width:Integer - ширина кнопки в пикселях

Left:Integer - горизонтальная координата левого верхнего угла.

Top:Integer - вертикальная координата левого верхнего угла.



Чтобы кнопка могла реагировать на какое либо событие, необходимо указать **процедуру обработки события**, которая будет вызываться при возникновении данного события.

Для этого нужно сделать двойной щелчок в области события **OnClick** (или двойной щелчок по кнопке **About Form**), в результате Delphi автоматически создает в модуле формы заготовку **процедуры-обработчика**.

```
implementation
  {$R *.DFM}
  procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
  begin
    |
  end;
end.
```

Напишем в процедуру

```
var About: TAbout;
begin
  About:=TAbout.Create(self);
  About.Show;
end;
```

Теперь при нажатии на кнопку **About Form** будет появляться еще одна форма по имени **About**, которую мы опишем в модуле Unit2.

Опишем вторую форму в Unit2.pas. В главном меню выберем пункт **File / New / Form**

Зададим этой форме **Caption** и **Name** - **About**
Поместим на форму кнопку **Button** с заголовком **Close** и компоненту **Label**, который представляет собой простой текст, который не редактируется при выполнении программы. Текст вводится в поле **Caption**.

Некоторые свойства Label

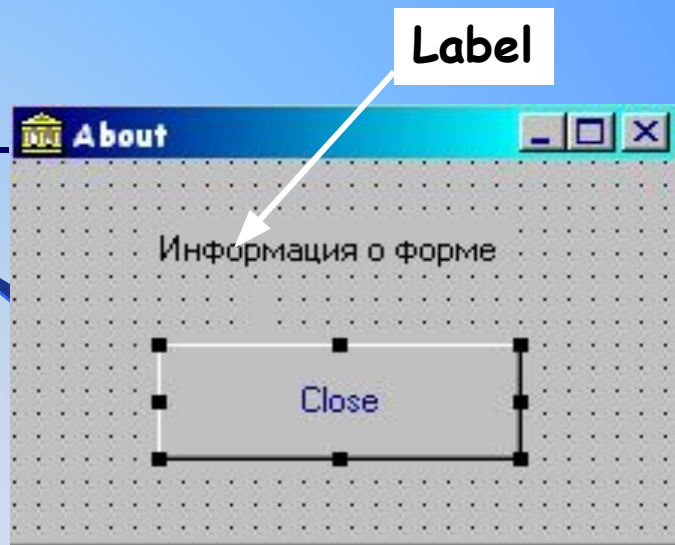
AutoSize: Boolean - автоматическая коррекция размера **Label**, в зависимости от текста надписи

Aligment: TAligment - способ выравнивания текста внутри компонента, может принимать следующие значения:

- **taLeftJustify** - выравнивание по левому краю
- **taCenter** - центрирование текста
- **taRightJustify** - выравнивание по правому краю

WordWrap: Boolean - автоматический перенос слов на другую строку

Transparent: Boolean - прозрачная надпись или закрашенная. Цвет закрашивания устанавливается свойством **Color**.



При нажатии на кнопку **Close** сделаем так, чтобы форма About закрывалась.

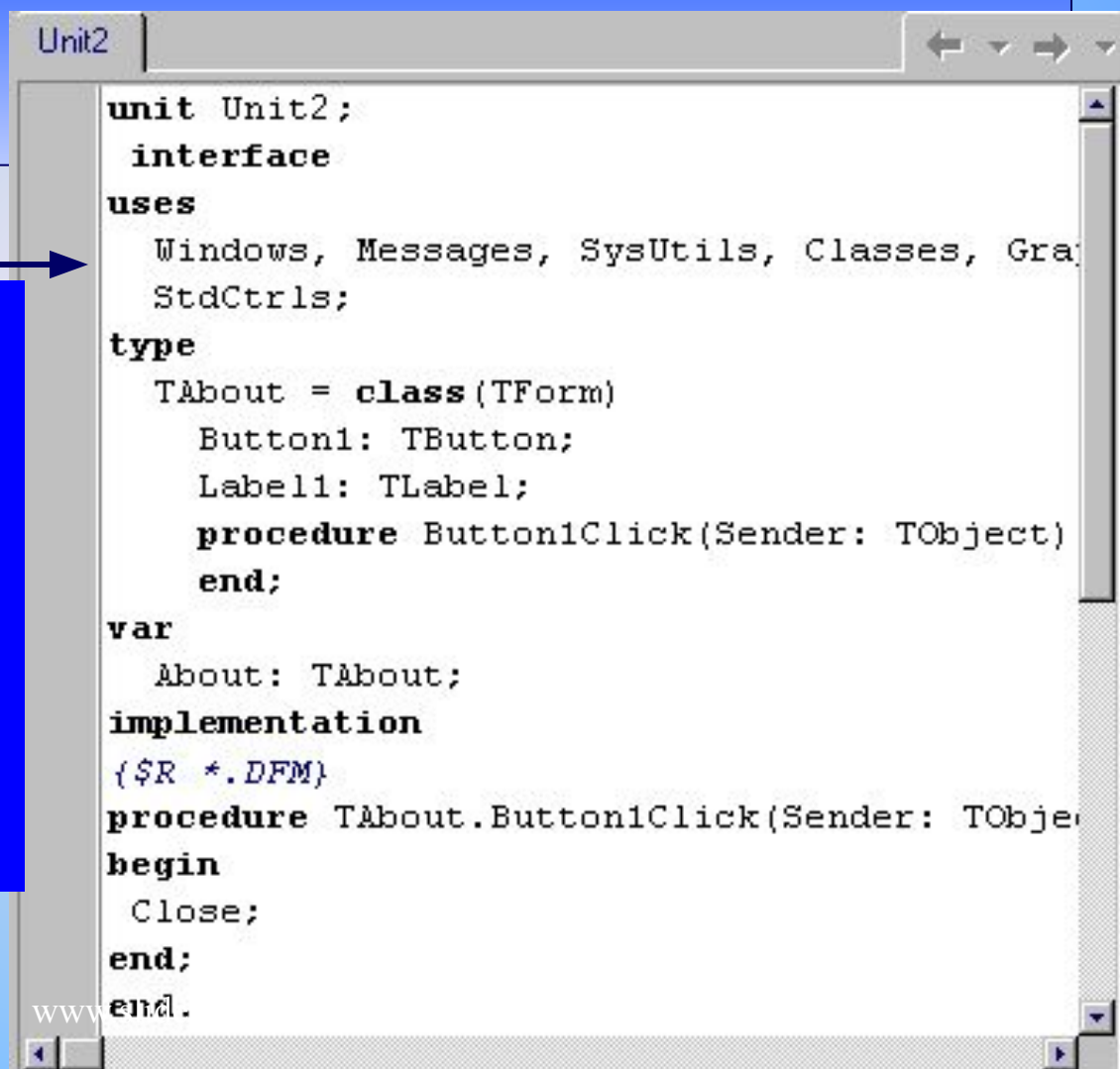
```
procedure TAbout.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Close;  
end;
```

Наш модуль Unit2 имеет вид

При нажатии кнопки **About Form** первой формы на экране отображается вторая форма, которая до этого была невидима.

Т.к. из модуля **Unit1** осуществляется операция со второй формой, то в разделе **implementation** модуля **Unit1** поместим код **uses Unit2**. Или File / Use Unit...

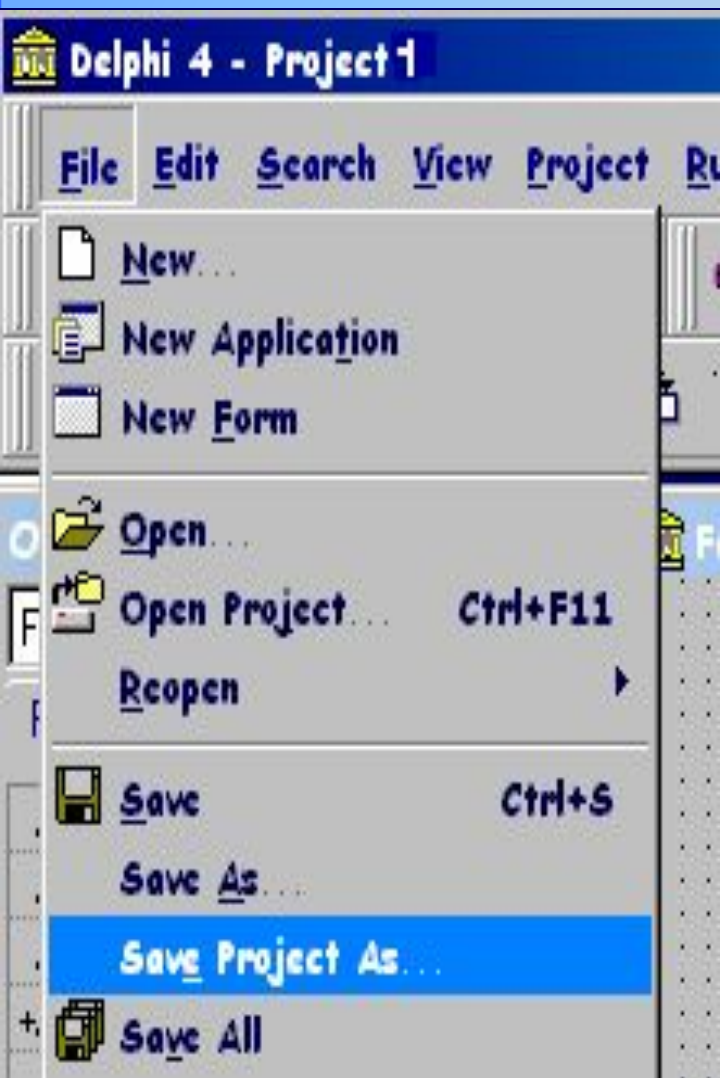
```
implementation  
uses unit2;
```



```
unit Unit2;  
interface  
uses  
    Windows, Messages, SysUtils, Classes, Gra  
    StdCtrls;  
type  
    TAbout = class(TForm)  
        Button1: TButton;  
        Label1: TLabel;  
        procedure Button1Click(Sender: TObject)  
        end;  
var  
    About: TAbout;  
implementation  
    {$R *.DFM}  
    procedure TAbout.Button1Click(Sender: TObjec  
    begin  
        Close;  
    end;  
end.
```

Сохранение проекта

Для того, чтобы сохранить проект, в главном меню выберем пункт **File / Save Project As...**



Дадим нашему проекту имя **Project1**

Компиляция

Запуск процесса компиляции выполняется по команде:

Project / Compile<Project1>

Компиляция проекта для получения приложения может быть выполнена на любой стадии разработки проекта.

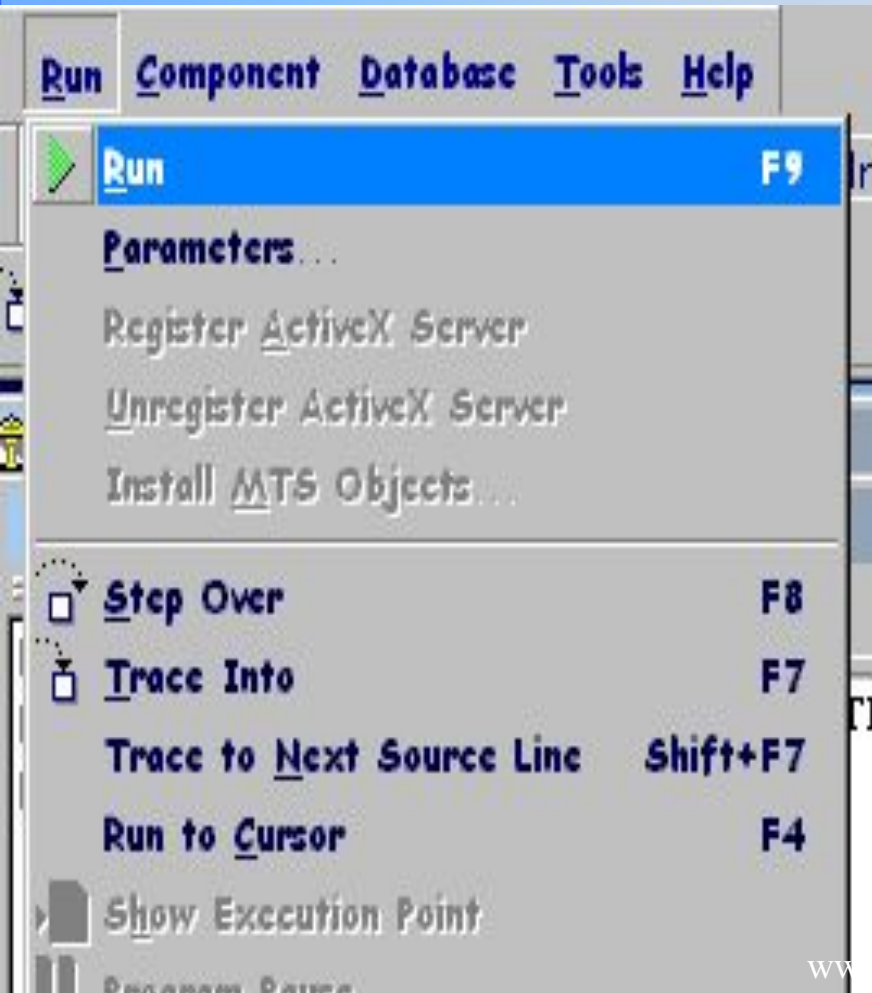
Это удобно для проверки вида и правильности функционирования отдельных компонентов формы, а также для проверки создаваемого кода.

После компиляции проекта создается исполняемый файл приложения с именем файла проекта .



Запуск проекта

Запустить проект на выполнение можно из среды Delphi и из среды Windows. Из среды Delphi осуществляется командой **Run / Run** или нажатием клавиши **<F9>**



Замечание

- Нельзя запустить вторую копию приложения при уже запущенном приложении.
- Продолжить разработку проекта можно только после завершения работы приложения.
- При зацикливании (зависании) приложения завершение его работы необходимо выполнять средствами Delphi с помощью команды **Run / Program Reset** или нажатия клавиш **<Ctrl>+<F2>**

Приложение которое мы создали будет иметь вид:

