

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

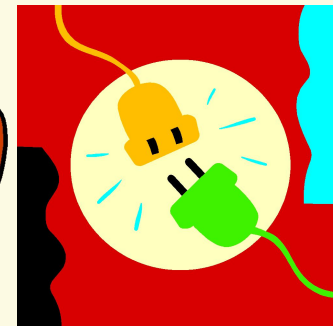


Сьогодні

23.11.2016

Повторимо правила поведінки та безпеки

в комп'ютерному класі



Сьогодні

23.11.2016

Пригадаємо

1. Що таке мова програмування?
2. З чого складається мова програмування?
3. Як називається «програма перекладач» переводу вихідного коду в двійковий?
4. Опишіть логіку роботи програми?



Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Складові середовища розробки програм Lazarus

Текстовий редактор

Компілятор

Засоби
налагодження
програми

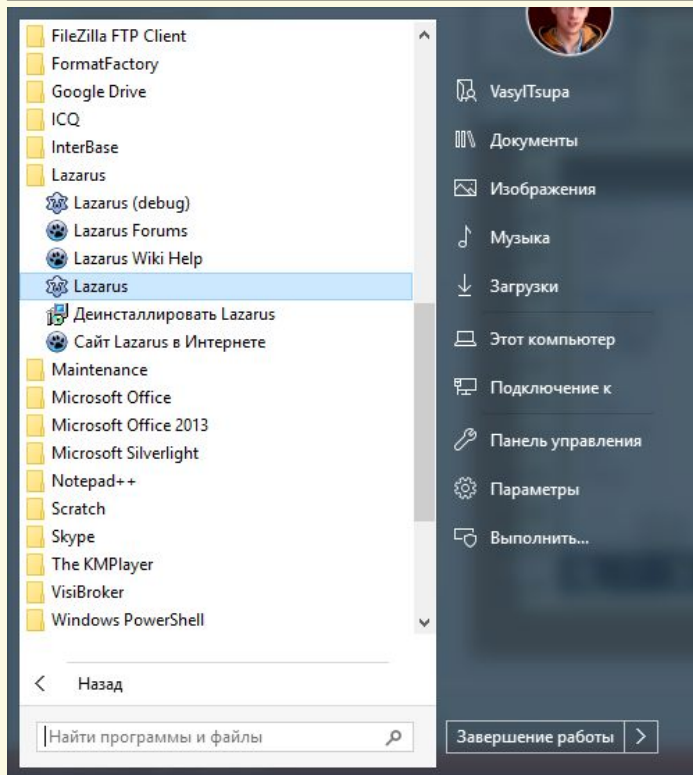
Довідкова система

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Запуск Lazarus



Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Програма Lazarus

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The title bar of the main window is highlighted with a red box and labeled "Заголовок програми Lazarus". The interface includes a menu bar (Файл, Правка, Вид, Код, Проект, Запуск, Пакет, Сервіс, Окно, Справка), a toolbar, and several panels: "Інспектор об'єктів" (Object Inspector) on the left, "Компоненти" (Components) on the left, "Свойства" (Properties) on the left, and a code editor on the right. The code editor shows the following Pascal code:

```
1  {mode: objproc;form}
2
3
4
5  interface
6
7
8  uses
9    Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Controls, Graphics, Dialogs;
10
11 type
12   TForm1 = class(TForm)
13   private
14     { private declarations }
15   public
16     { public declarations }
17   end;
18
19
20 var
21   Form1: TForm1;
22
23 implementation
24
25 { $R *.res }
```


Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Програма Lazarus

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. On the left, the 'Object Inspector' (Інспектор об'єктів) is highlighted with a red box and contains a tree view with 'Form1: TForm1'. Below it, the 'Properties' (Свойства) panel shows various attributes for the form, such as 'ActiveControl', 'Align', and 'Anchors'. The central canvas shows a grid for 'Form1'. On the right, the 'Source Code Editor' (Редактор вихідного коду) shows the Pascal code for 'unit1.pas', including the 'TForm1' class definition. A red arrow points from the 'Object Inspector' to a red box containing the text 'Інспектор об'єктів'.

```
unit Unit1;  
  
1  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
10 type  
  TForm1 = class(TForm)  
  private  
    { private declarations }  
  public  
    { public declarations }  
  end;  
15  
.  
.  
var  
  Form1: TForm1;  
20  
implementation  
.  
.  
.  
1: 1    Изменен    BCT    unit1.pas
```


Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Програма Lazarus

Form1

Заголовок форми
(майбутньої програми)

```
unit Unit1;
1
5
10
type
TForm1 = class(TForm)
private
{ private declarations }
public
{ public declarations }
end;
15
var
Form1: TForm1;
20
implementation
```

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Програма Lazarus

Область введення програмного коду

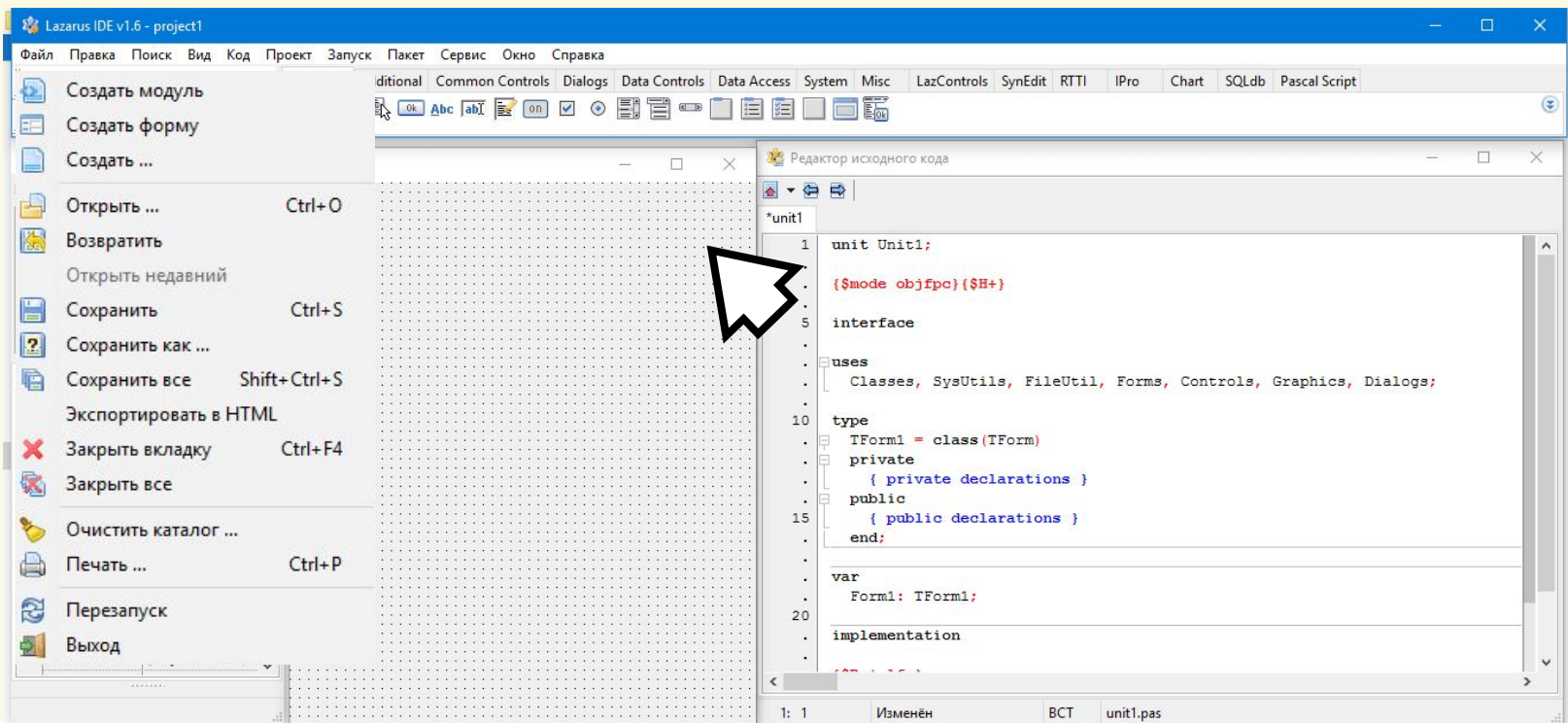
```
*unit1
1  unit Unit1;
  .
  .
  . {$mode objfpc}{$H+}
  .
5  interface
  .
  .
  . uses
  .   Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Controls, Graphics, Dialogs;
10 type
  .   TForm1 = class(TForm)
  .     private
  .       { private declarations }
  .     public
  .       { public declarations }
15   end;
  .
  .
  . var
  .   Form1: TForm1;
20
  .
  . implementation
  .
  . {$R *.res}
  .
  . end.
```

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Збереження проекту програми

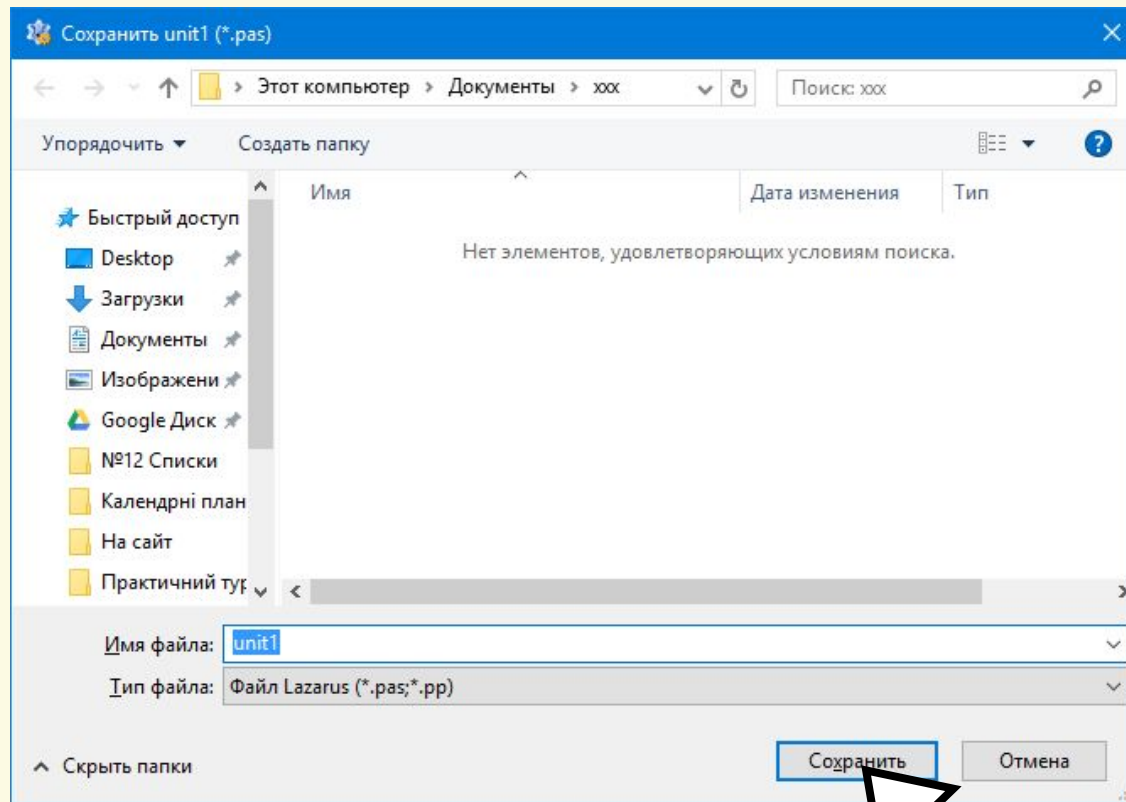


Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Збереження проекту програми

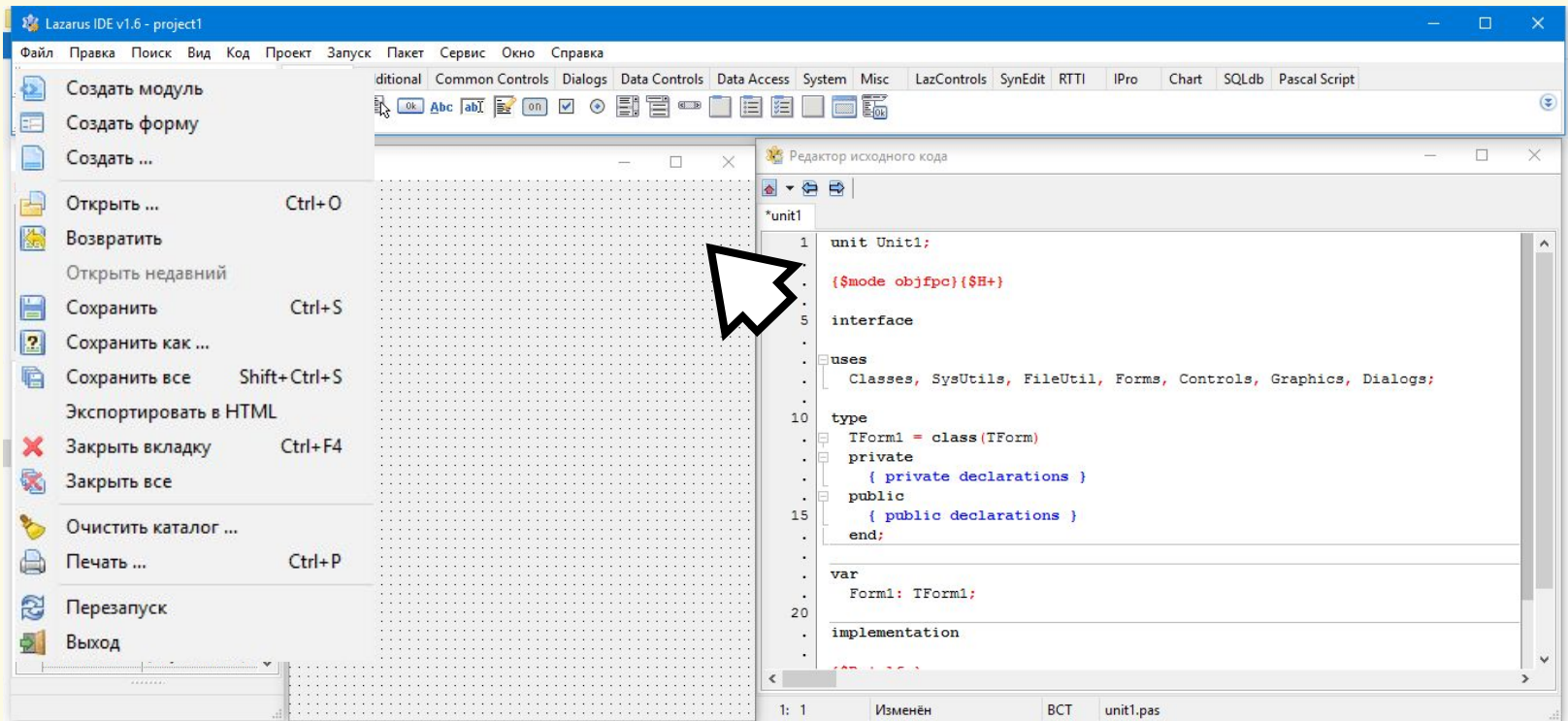


Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Відкриття проекту

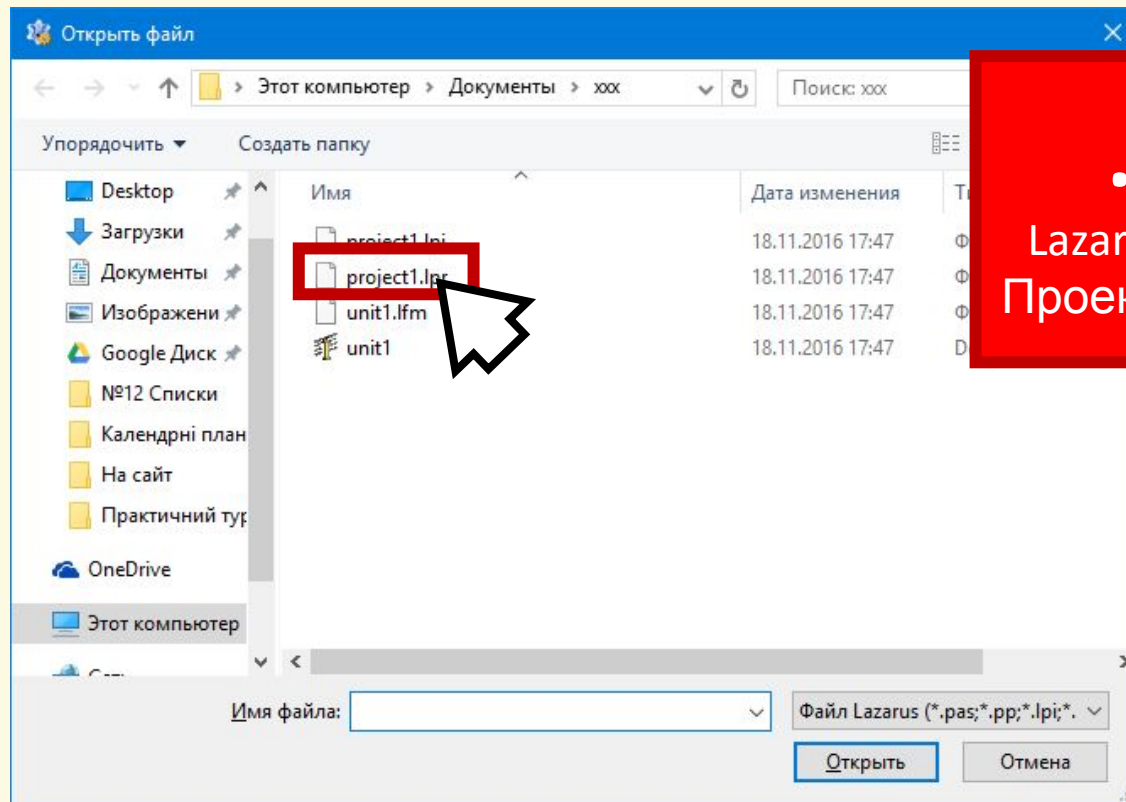


Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

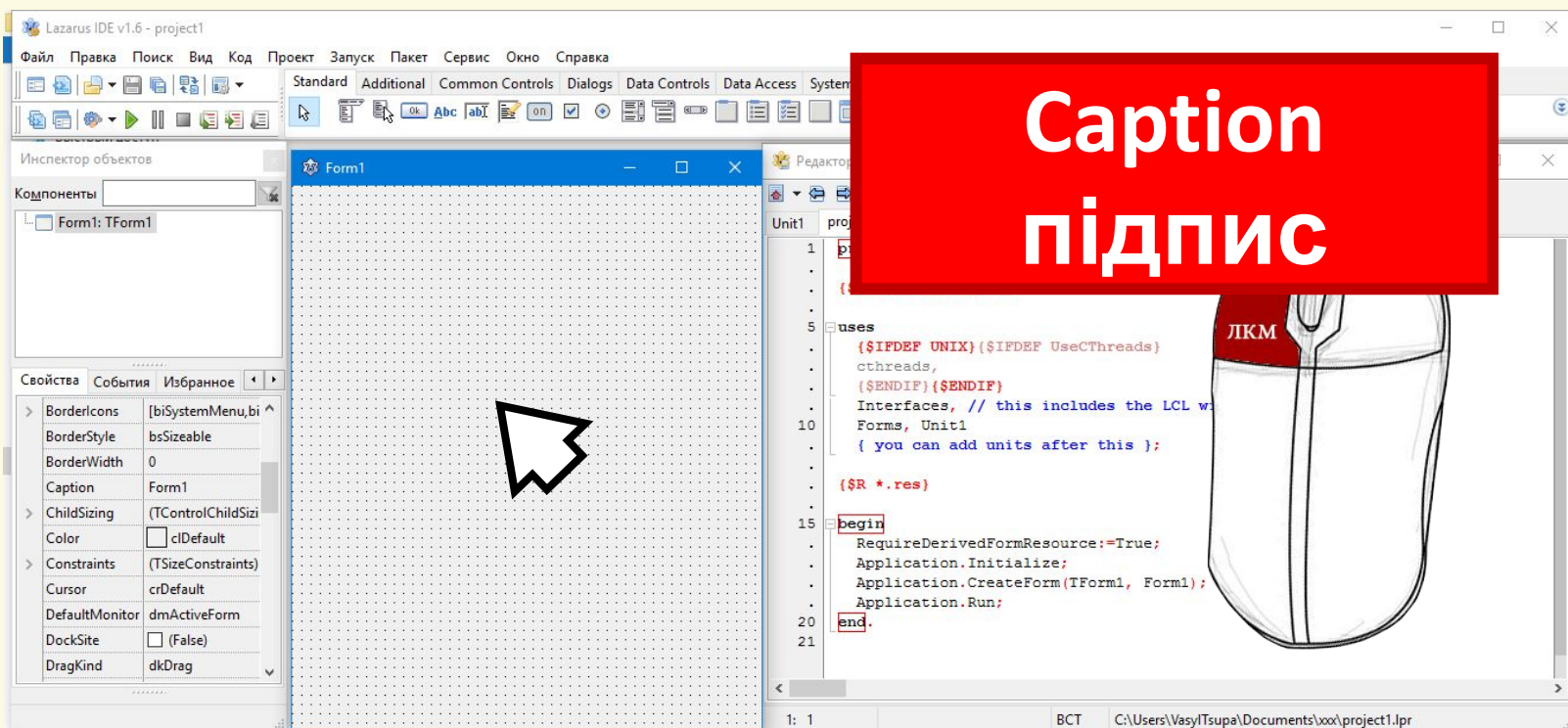
Відкриття проекту



Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Змінення заголовку майбутньої програми



**Caption
підпис**

```
Unit1: project1.pas
1  project1.pas
2  {
3  }
4
5  uses
6  ($IFDEF UNIX)($IFDEF UseCThreads)
7  cthreads,
8  ($ENDIF)($SENDIF)
9  Interfaces, // this includes the LCL widget set
10 Forms, Unit1
11 { you can add units after this };
12
13 ($R *.res)
14
15 begin
16   RequireDerivedFormResource:=True;
17   Application.Initialize;
18   Application.CreateForm(TForm1, Form1);
19   Application.Run;
20 end.
```

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Змінення заголовку майбутньої програми

The screenshot shows the Lazarus IDE v1.6 interface. The 'Object Inspector' on the left shows the 'Caption' property of the form 'Form1' set to 'Перша програма'. A red arrow points to the 'Caption' property, and another red arrow points to the 'Enter' key on the keyboard. The 'Source Editor' on the right shows the code for the form.

Property	Value
BorderIcons	[biSystemMenu, bi...
BorderStyle	bsSizeable
BorderWidth	0
Caption	Перша програма
ChildSizing	(TControlChildSizi...
Color	clDefault
Constraints	(TSizeConstraints)

```
Unit1: project1;
1 program project1;
  ($SH+)
  {$IFDEF UseCThreads}
  IF)
  / this includes the LCL
  units after this );
  TFormResource:=True;
  initialize;
  createForm(TForm1, Form1);
  run;
```

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Додавання надпису

The screenshot shows the Lazarus IDE v1.6 interface. The 'Object Inspector' on the left shows the 'Caption' property of the form set to 'ерша програма'. The 'Component palette' in the center shows the 'Caption' component selected. The 'Form Designer' shows a grid with a mouse cursor pointing to it. The 'Source' window on the right shows the following Pascal code:

```
5 uses
  . ($IFDEF UNIX)($IFDEF UseCThreads)
  . cthreads,
  . ($ENDIF)($ENDIF);
  Interfaces, // this includes the LCL widgetset
10 Forms, Unit1
  { you can add units after this };
  ($R *.res)
15 begin
  . RequireDerivedFormResource:=True;
  . Application.Initialize;
  . Application.CreateForm(TForm1, Form1);
  . Application.Run;
20 end.
```

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Додавання надпису

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The main window is titled "Перша програма" (First program) and shows a form design canvas. A mouse cursor is positioned over the canvas. The "Properties" panel on the left shows the "Caption" property of the form set to "ерша програма". The "Code Editor" on the right shows the source code for the unit, with a mouse cursor pointing to the "begin" block. A drawing of a mouse is overlaid on the code editor, with the text "ЛКМ" (Left Mouse Button) written on its button, indicating that the mouse click is used to interact with the IDE.

```
1 program project1;
.
. {$mode objfpc}{$SH+}
.
5 uses
. ($IFDEF UNIX){$IFDEF UseCThreads}
. cthreads,
. ($ENDIF){$ENDIF}
. Interfaces, // this includes the LCL widget
10 Forms, Unit1
. { you can add units after this };
.
. {$R *.res}
.
15 begin
. RequireDerivedFormResource:=True;
. Application.Initialize;
. Application.CreateForm(TForm1, Form1);
. Application.Run;
20 end;
21
```

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Додавання надпису

The screenshot shows the Lazarus IDE v1.6 interface. The menu bar includes options like 'Файл', 'Правка', 'Поиск', 'Вид', 'Код', 'Проект', 'Запуск', 'Пакет', 'Сервис', 'Окно', and 'Справка'. The toolbar contains various icons for file operations and development. The 'Инспектор объектов' (Object Inspector) shows the 'Form1: TForm1' component with a 'Label1: TLabel' sub-component. The 'Компоненты' (Components) palette on the left shows a list of components, with 'Label1' highlighted. The 'Caption' property of 'Label1' is set to 'Надпис'. The 'Code Editor' shows the Pascal code for the form, with the 'Caption' property set to '1'. A red box highlights the 'Label1' component in the component palette. A green box highlights the 'Caption' property in the object inspector, which is set to 'Надпис'. Another green box highlights the 'Caption' property in the code editor, which is set to '1'. A red box highlights the 'Label1' component in the code editor. A green box highlights the 'Caption' property in the code editor, which is set to 'Надпис'.

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Переміщення надпису

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The central window shows a form titled "Перша програма" with a label containing the text "Перша програма учня 8 класу - Якимовича Дениса". A mouse cursor is positioned over the label. The left sidebar shows the "Inspector" and "Properties" panels. The "Properties" panel for the label shows the "Caption" property set to "вичка Дениса". The right sidebar shows the "Source Editor" with the following code:

```
*Unit1 project1
1  unit Unit1;
  .
  {$mode objfpc}{$SH+}
  .
5  interface
  .
  .
  uses
  .
  Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Control
  .
10 type
  .
  .
  { TForm1 }
  .
  .
15 TForm1 = class(TForm)
    Label1: TLabel;
  private
    { private declarations }
  public
    { public declarations }
20 end;
  .
  .
var
```

A mouse cursor is also visible over the code in the source editor, pointing to the "Label1" property declaration.

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Форматування надпису

The screenshot shows the Lazarus IDE v1.6 interface. The Object Inspector on the left displays the properties of a TLabel component. The 'Font' property is selected, and a mouse cursor points to the font selection button. The code editor on the right shows the source code for the unit, with a red box overlaid containing the text 'Font Шрифт'.

Enabled	<input checked="" type="checkbox"/> (True)
FocusControl	
Font	(TFont)
Height	15
HelpContext	0

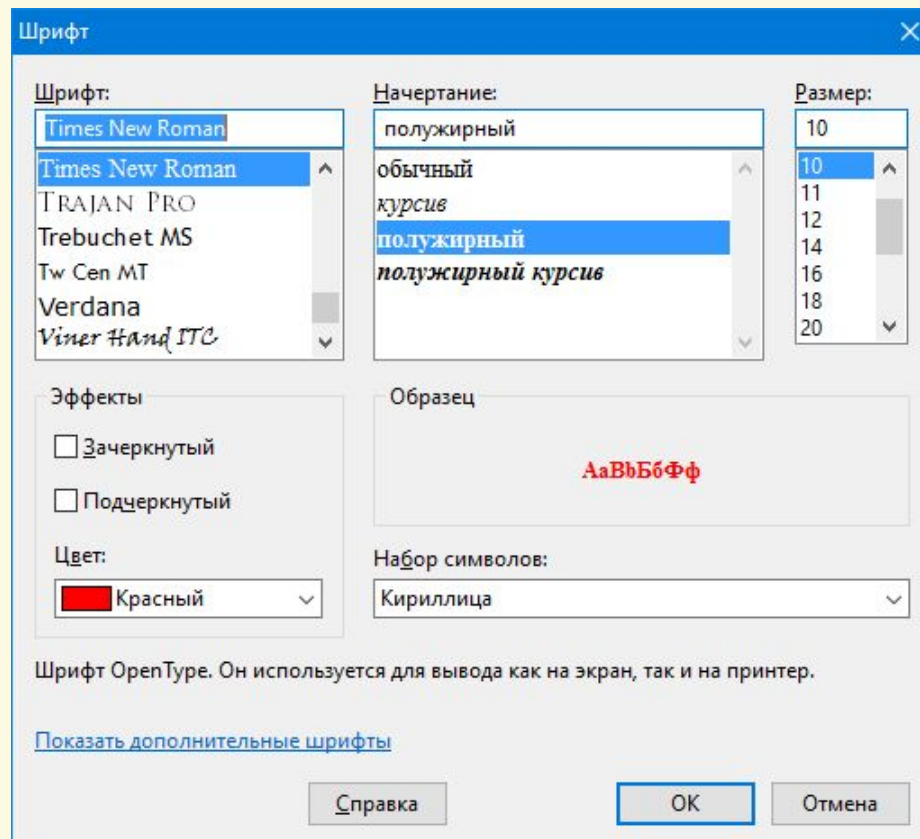
```
unit Unit1;
{$mode objfpc}
interface
uses
  Classes, Forms, StdCtrls;
type
  TForm1 = class(TForm)
  private
    { private declarations }
  public
    { public declarations }
  end;
var
  Label1: TLabel;
```


Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Форматування надпису



Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Додавання кнопки

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The 'Additional' tab in the component palette is highlighted, and the 'Ok' button is selected. The code editor shows the form's class definition:

```
5 interface
.
.
. uses
Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Controls, Graphics, Dialogs, StdCtrls
.
.
10 type
.
. { TForm1 }
.
. TForm1 = class(TForm)
Label1: TLabel;
private
. { private declarations }
.
. public
. { public declarations }
.
20 end;
.
. var
```

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Додавання кнопки

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The menu bar includes options like 'Файл', 'Правка', 'Поиск', 'Вид', 'Код', 'Проект', 'Запуск', 'Пакет', 'Сервис', 'Окно', and 'Справка'. The toolbar contains various icons for file operations and development tools. The Object Inspector on the left shows a tree view for 'Form1: TForm1' with a 'Label1: TLabel' component selected. The central canvas shows a form titled 'Перша програма' with a mouse cursor pointing to it. The Source Editor on the right shows the following Pascal code:

```
1  unit Unit1;
2  .
3  .
4  .
5  interface
6  .
7  .
8  uses
9  [ Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Control
10 .
11 .
12 type
13   { TForm1 }
14 .
15 TForm1 = class(TForm)
16   Label1: TLabel;
17 private
18   { private declarations }
19 public
20   { public declarations }
21 end;
22 .
23 var
```

A mouse icon with the text 'ЛКМ' (Left Mouse Button) is overlaid on the code editor, indicating the action of clicking to add a component.

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Додавання кнопки

The screenshot displays the Lazarus IDE interface. On the left, the 'Inspector' window shows a tree view of components: 'Form1: TForm1' (expanded) containing 'Label1: TLabel' and 'Button1: TButton'. Below it, the 'Properties' window shows the 'Action' property set to 'allNone' and 'Anchors' set to '[akTop,akLeft]'. The central canvas shows a form titled 'Перша програма' with a button labeled 'Button1'. On the right, the 'Code Editor' shows the unit structure for 'Unit1'.

Button1

Button

1

Кнопка

Номер об'єкта

Створені об'єкти відображаються в інспекторі об'єктів

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Додавання кнопки

The image shows two windows from the Lazarus IDE. The left window is the 'Properties Inspector' for a component named 'Button1'. The right window is the 'Source Code Editor' showing the Pascal code for the unit.

Caption	Button1
Color	<input type="checkbox"/> clDefault
Constraints	(TSizeConstraints)
Cursor	crDefault
Default	<input type="checkbox"/> (False)
DragCursor	crDrag
DragKind	dkDrag
DragMode	dmManual
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/> (True)
Font	(TFont)

```
1 unit Unit1;
2
3 {$mode objfpc}{$H+}
4
5 interface
6
7
8 uses
9   Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Controls, Graphics, Dialogs, StdCtrls;
10
11 type
12   { TForm1 }
13
14   TForm1 = class(TForm)
15     Button1: TButton;
16     Label1: TLabel;
17   private
18     { private declarations }
19   public
20     { public declarations }
21   end;
```

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Змінемо розмір форми

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The main window is titled "Перша програма" and contains a form with a button labeled "Зкрити програму". The "Інспектор об'єктів" (Object Inspector) on the left shows the form's components: Form1: TForm1, Label1: TLabel, and Button1: TButton. The "Свойства" (Properties) pane below it lists various properties like PopupMenu, PopupMode, and Position. The "Редактор вихідного кода" (Source Code Editor) on the right shows the Pascal code for the form, including the unit declaration, uses clause, and the TForm1 class definition with private and public sections. A mouse cursor is positioned over the button, and a black arrow points to the bottom status bar of the IDE.

```
*Unit1 project1
1  unit Unit1;
  .
  . {$mode objfpc}{$H+}
  .
5  interface
  .
  .
  . uses
  .   Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Controls, Graphics, Dialogs, StdCtrls
  .
10 type
  .
  .   { TForm1 }
  .
  . TForm1 = class(TForm)
15   Button1: TButton;
   Label1: TLabel;
  .   private
  .     { private declarations }
  .   public
20   { public declarations }
  .   end;
```

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Змінемо розмір форми

The image shows a screenshot of a software development environment. On the left, there are two property windows. The top one shows properties for a form, with 'Height' set to 147. The bottom one shows properties for a window, with 'Width' set to 402. On the right, there is a code editor window showing a Pascal code snippet. Two red callout boxes are overlaid on the code editor: one for 'Height' (Висота) and one for 'Width' (Ширина).

Property	Value
Font	(TFont)
FormStyle	fsNormal
Height	147
HelpContext	0
HelpFile	
HelpKeyword	
HelpType	htContext

Property	Value
UseDockManag	<input type="checkbox"/> (False)
VertScrollBar	(TControlScrollBar)
Visible	<input type="checkbox"/> (False)
Width	402
WindowState	wsNormal

```
interface
...
public
{ public declarations }
end;
```

Height
Висота

Width
Ширина

Сьогодні
23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Запрограмуємо кнопку «Закрити програму»

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The main window shows a form titled 'Перша програма' with a button labeled 'Закрити програму'. A mouse cursor is pointing at the button. The 'Інспектор об'єктів' (Object Inspector) on the left shows the form's components: Form1: TForm1, Label1: TLabel, and Button1: TButton. The 'Свойства' (Properties) pane shows the 'Width' property set to 402. The 'Редактор исходного кода' (Source Editor) on the right shows the Pascal code for the form, including the 'TForm1' class definition and the 'Button1' property.

```
unit Unit1;
{$mode objfpc}{$H+}

interface

uses
  Classes, SysUtils, Forms, Graphics, Dialogs, StdCtrls;

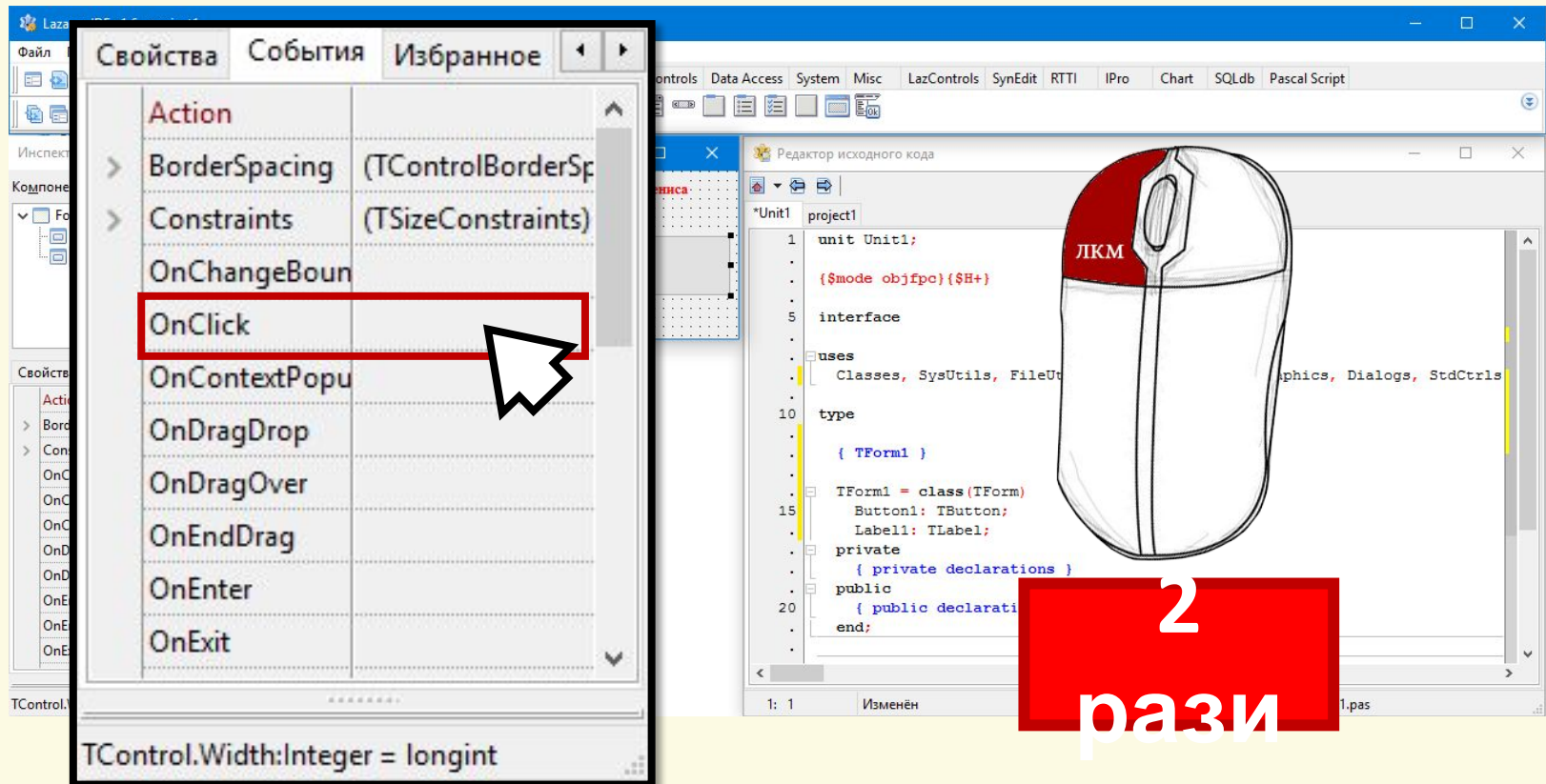
type
  { TForm1 }
  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
    Label1: TLabel;
  private
    { private declarations }
  public
    { public declarations }
  end;
```


Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Запрограмуємо кнопку «Закрити програму»



The screenshot shows the Lazarus IDE interface. The 'Events' tab is active, displaying a list of events for a control. The 'OnClick' event is highlighted with a red box, and a mouse cursor points to it. The code editor in the background shows the following code:

```
unit Unit1;
{$mode objfpc}{$SH+}

interface

uses
  Classes, SysUtils, FileUtil,
  Graphics, Dialogs, StdCtrls;

type
  { TForm1 }

TForm1 = class(TForm)
  Button1: TButton;
  Label1: TLabel;
private
  { private declarations }
public
  { public declarations }
end;
```

A mouse icon with 'ЛКМ' (Left Mouse Button) is overlaid on the code, and a red box with the number '2' and the word 'рази' (times) is overlaid on the bottom right of the code editor.

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Запрограмуємо кнопку «Закрити програму»

The screenshot displays the Lazarus IDE v1.6 interface. The main window shows a form titled 'Перша програма' with a button labeled 'Закрити програму'. A red box highlights the button's text. The code editor shows the following procedure:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    close  
end;  
  
end.
```

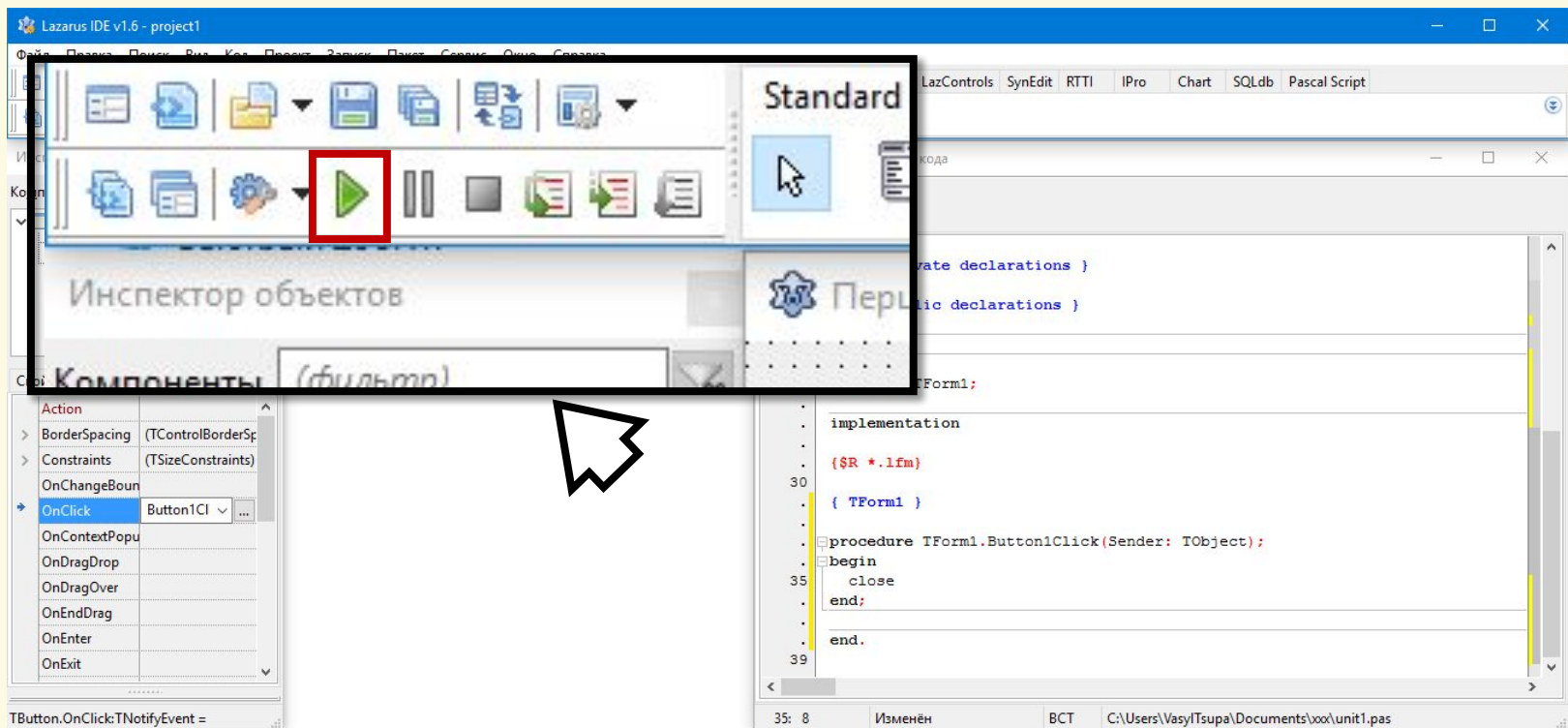
The code is highlighted with a red box. The IDE also shows the 'Компоненти' (Components) palette with 'Form1: TForm1', 'Label1: TLabel', and 'Button1: TButton' listed.

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Компілюємо



Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Запрограмуємо кнопку «Закрити програму»

The image shows a screenshot of the Lazarus IDE environment. On the left, the 'Компоненти' (Components) palette is visible, showing a 'Form1: TForm1' with a 'Button1: TButton' component. The main workspace displays a form titled 'Перша програма' with a red title bar and a button labeled 'Закрити програму'. A red box highlights the button. Below the form, a message box shows 'Компіляція проекту, цель: project1.exe: Успешно'. On the right, the code editor shows the Pascal code for the form, including the 'TForm1' class definition and the 'Button1Click' procedure. A red box with white text is overlaid on the code editor, reading 'Вікно форми проекту програми. НЕ ЗАКРИВАТИ'.

Вікно форми проекту програми.
НЕ ЗАКРИВАТИ

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Запрограмуємо кнопку «Закрити програму»

The image shows a screenshot of the Lazarus IDE environment. On the left, the 'Перша програма' (First Program) window is visible, showing a form with a button labeled 'Закрити програму' (Close Program). The form also contains the text 'Перша програма учня 8 класу - Якимовича Дениса'. Below the form, a message box is displayed with the text 'Компіляція проекту, цель: project1.exe: Успешно' (Project compilation, target: project1.exe: Successfully).

On the right, the 'редактор исходного кода' (Source Code Editor) window is visible, showing the code for 'project1.lpr'. The code includes a unit declaration, an interface, and a procedure definition for 'Button1Click'.

A green box with white text is overlaid on the code editor, stating: **Вікно створеної програми. Можна закривати на хрестик** (Created program window. Can be closed with the cross).

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Запрограмуємо кнопку «Закрити програму»

The image shows a screenshot of the Lazarus IDE environment. On the left, the 'Компоненти' (Components) palette is visible, showing a 'Form1: TForm1' with a 'Button1: TButton' component. The main workspace displays a form titled 'Перша програма' with a red label 'Перша програма учня 8 класу - Якимовича Дениса' and a grey button labeled 'Закрити програму'. Below the form, a message window titled 'Сообщения' is open, displaying the text 'Компиляция проекта, цель: project1.exe: Успешно'. On the right, the 'Редактор исходного кода' (Source Code Editor) shows the project file 'project1.lpr' with the following code:

```
unit Unit1;  
{ $mode objfpc } { $H+ }  
  
interface  
  
uses  
  Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Controls, Graphics, Dialogs, StdCtrls  
;  
  
type  
  
  { TForm1 }  
  
  TForm1 = class(TForm)  
    Button1: TButton;  
    Label1: TLabel;  
  end;  
  
pr  
pu
```

A green callout box with white text points to the message window, stating: **Вікно повідомлень процесу компіляції**

Сьогодні

23.11.2016

Знайомство з середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Поняття форми. Програмний проект і файли, що входять до його складу.

Файли в папці збереженої програми

File Explorer window showing the contents of a folder named 'xxx' in the 'Documents' directory. The folder contains a sub-folder 'lib', a project icon 'project1', and several source files. A red box highlights the 'project1' application file, and a red callout box points to it with the text 'Готова програма, яку можна запускати'.

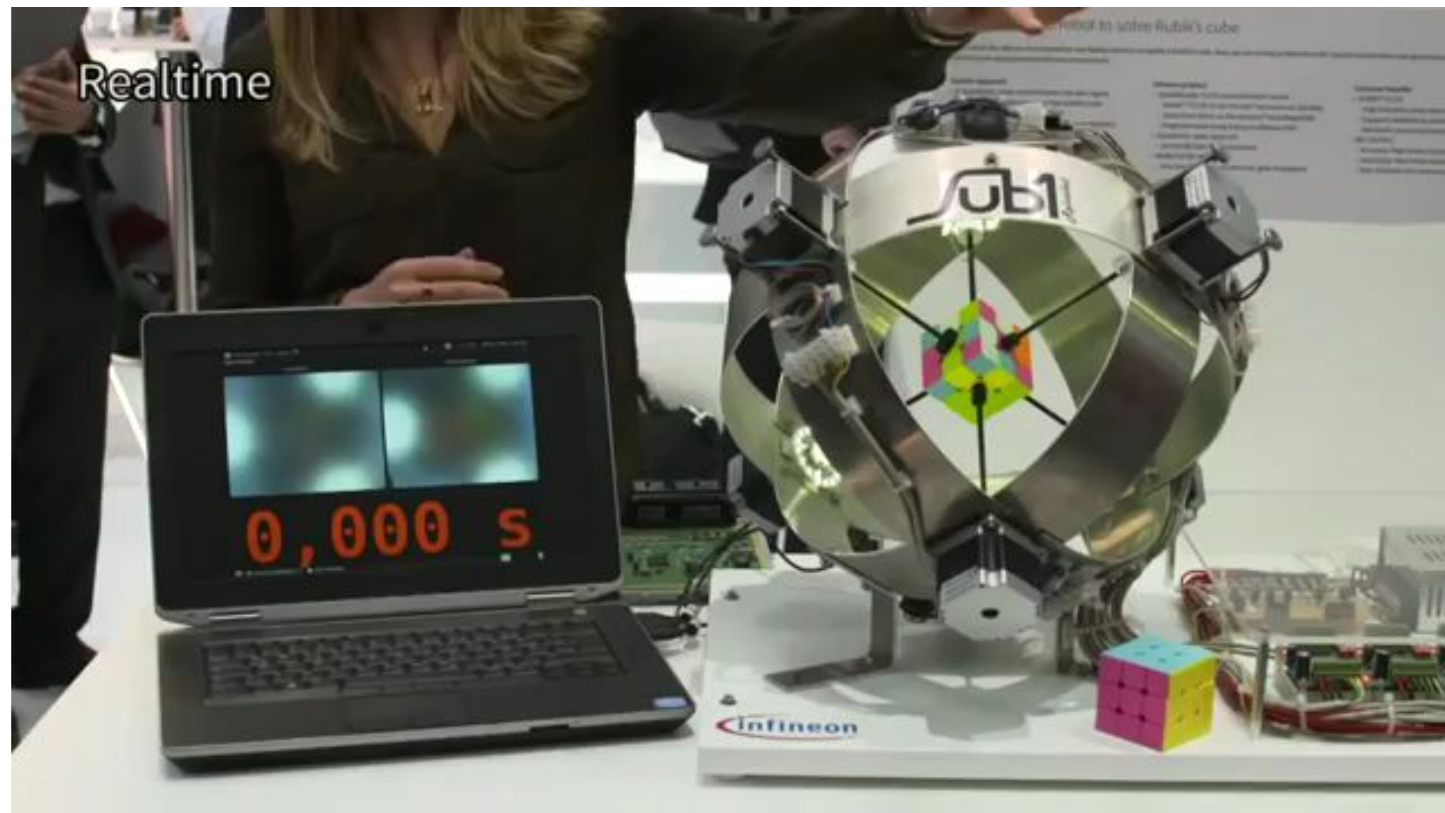
Имя	Дата изменения	Тип	Размер
lib	18.11.2016 19:05	Папка с файлами	
project1	18.11.2016 19:06	Приложение	15 111 КБ
project1	18.11.2016 17:46	Значок	134 КБ
project1.lpi	18.11.2016 17:47	Файл "LPI"	2 КБ
project1.lpi.bak	18.11.2016 17:46	Файл "BAK"	2 КБ
project1.lpr	18.11.2016 17:47	Файл "LPR"	1 КБ
project1		"LPS"	1 КБ
project1		"BAK"	1 КБ
project1		"RES"	136 КБ
project1		"LFM"	2 КБ
project1		"BAK"	1 КБ
unit1.lfr			
unit1.lfr			
unit1	18.11.2016 19:05	Delphi Source File	1 КБ
unit1.pas.bak	18.11.2016 17:47	Файл "BAK"	1 КБ

Сьогодні

23.11.2016

Цікаво знати

Німеччина створила робота, що здатний скласти кубик Рубика всього лише за 0,637 секунди



Сьогодні

23.11.2016

Працюємо за комп'ютером



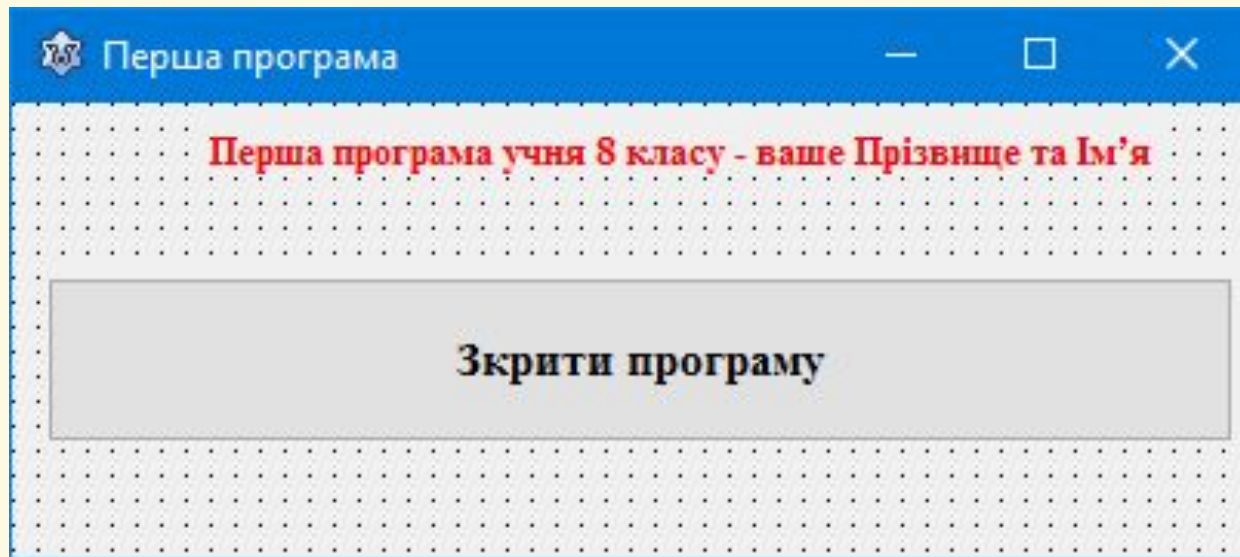
comp.ok для baraholka.onliner.ua

Сьогодні

23.11.2016

Працюємо за комп'ютером

Створити проект



Створити проект за поданим зразком. Висоту форми встановити на 150 ширина 410. При натисненні кнопки «Закрити програму» програма має завершитись. Зберегти проект на робочий стіл в папку «Ваше прізвище та ім'я». Після збереження скопіювати

програму

Сьогодні

23.11.2016

Повторюємо

1. З якими об'єктами ми познайомились на уроці? Які їх назви?
2. Що означає властивість Caption?
3. Що означає властивість Font?
4. Що означає властивість Width?
5. Що означає властивість Height?



Сьогодні

23.11.2016

Домашнє завдання

Опрацювати параграф 5.1



Сьогодні

23.11.2016

До нових зустрічей!

