Delphi

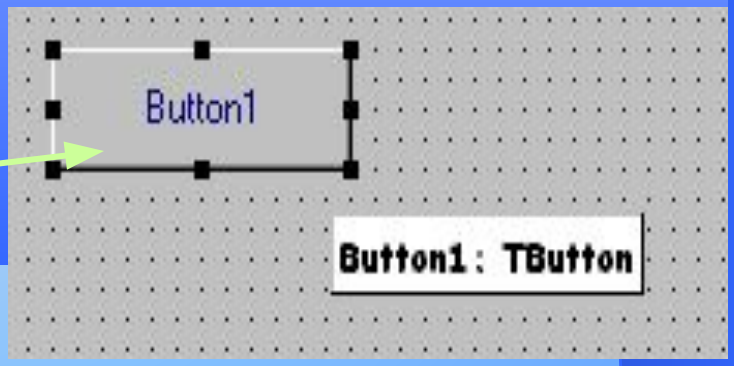
Пример простого приложения

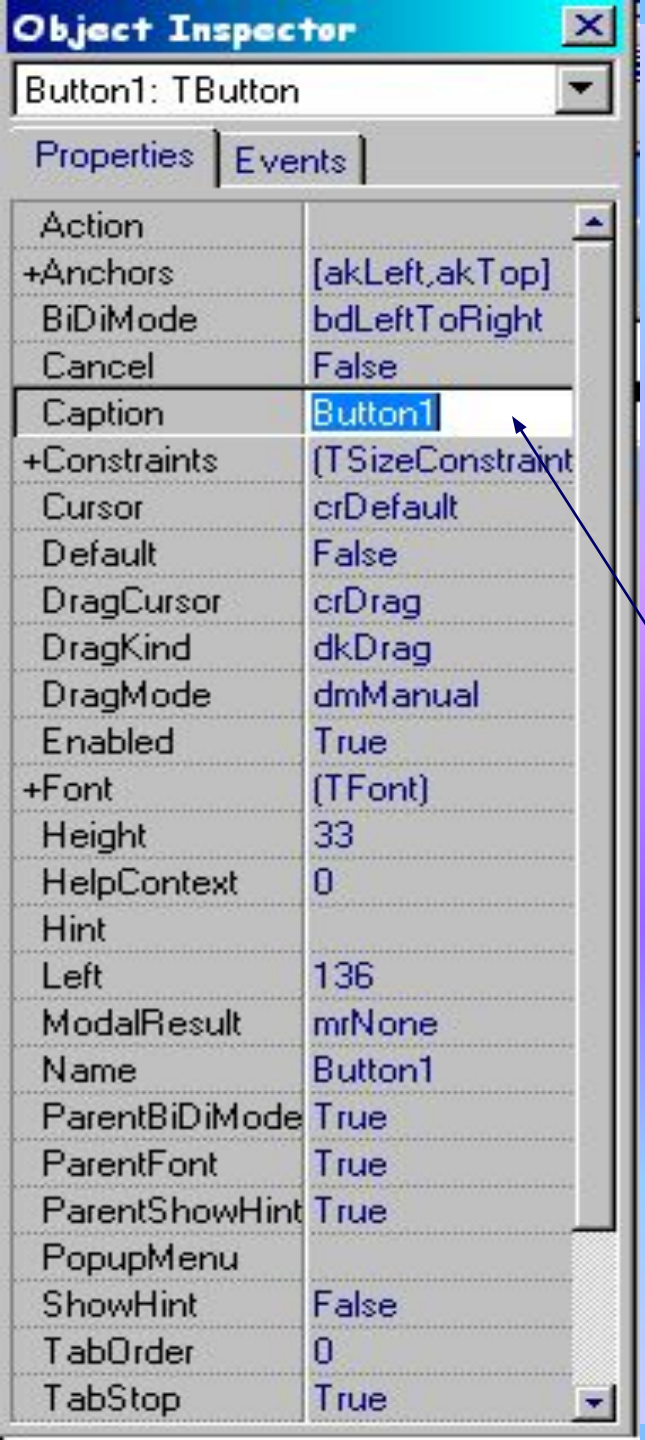
Создание нового приложения начинается с того, что Delphi автоматически предлагает пустое окно - форму Form1.
Интерфейс приложения составляют компоненты, которые можно выбирать из Палитры компонентов, размещать их на форме и изменять их свойства.

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 строчка <Название компонента>:<Тип компонента>

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

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





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

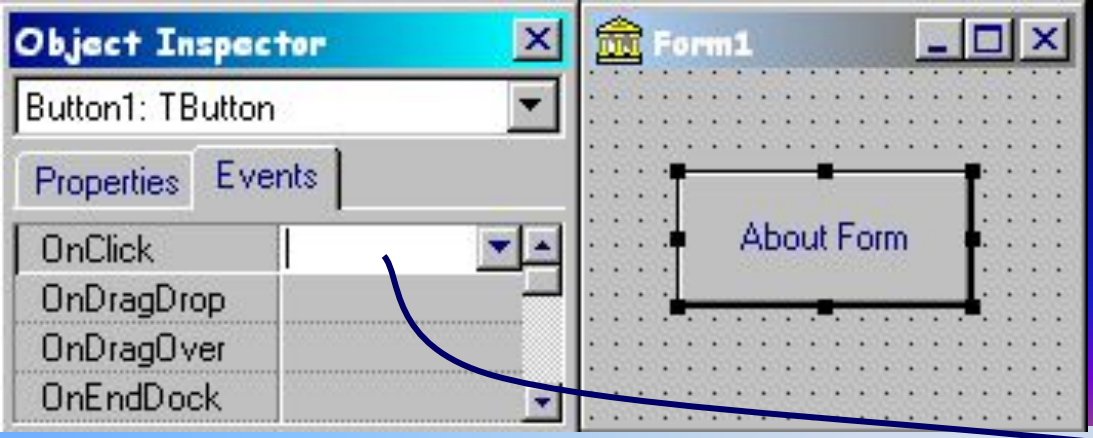
Font:TFont - шрифт

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.
```

Напишем в процедуру

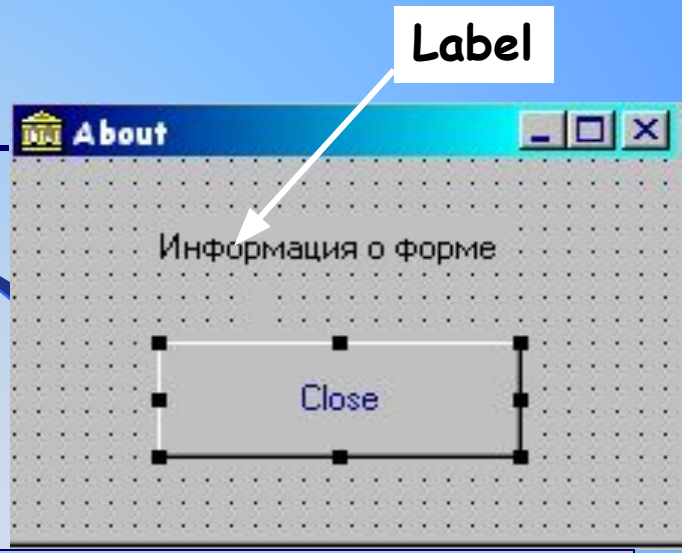
```
var About: TAbout;
begin
 About:=TAbout.Create(self);
 About.Show;
end;
```

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

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: TObje
begin
 Close;
end;
end.
```

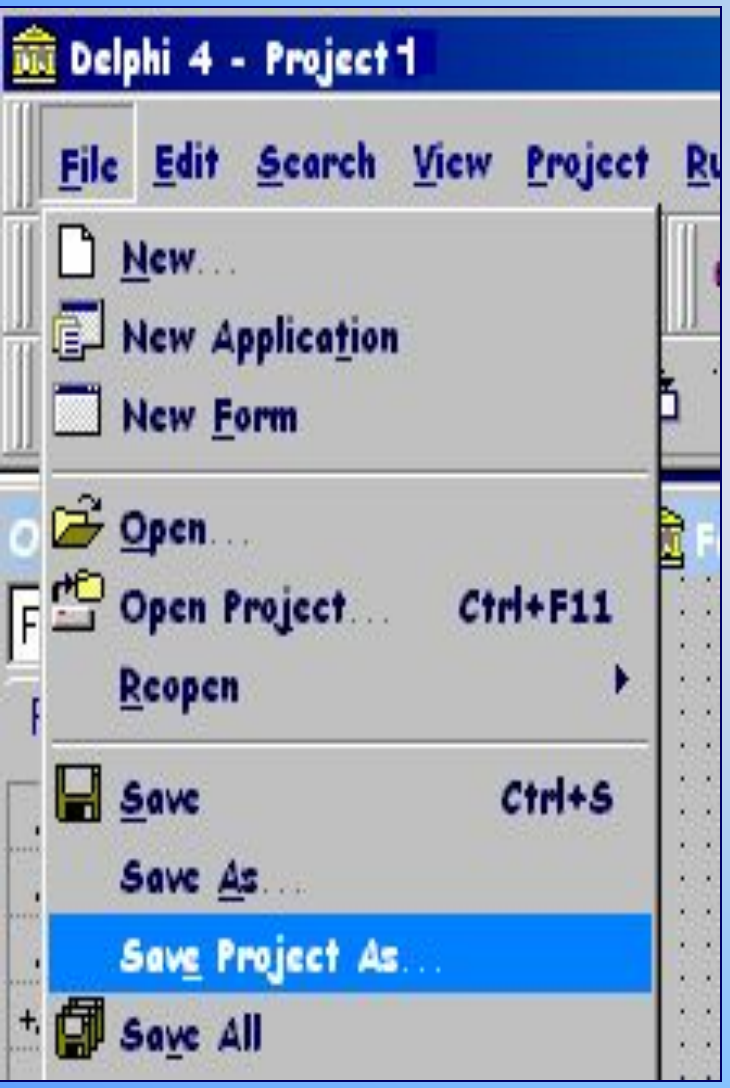
При нажатии кнопки About Form первой формы на экране отображается вторая форма, которая до этого была невидима.

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;
```

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>

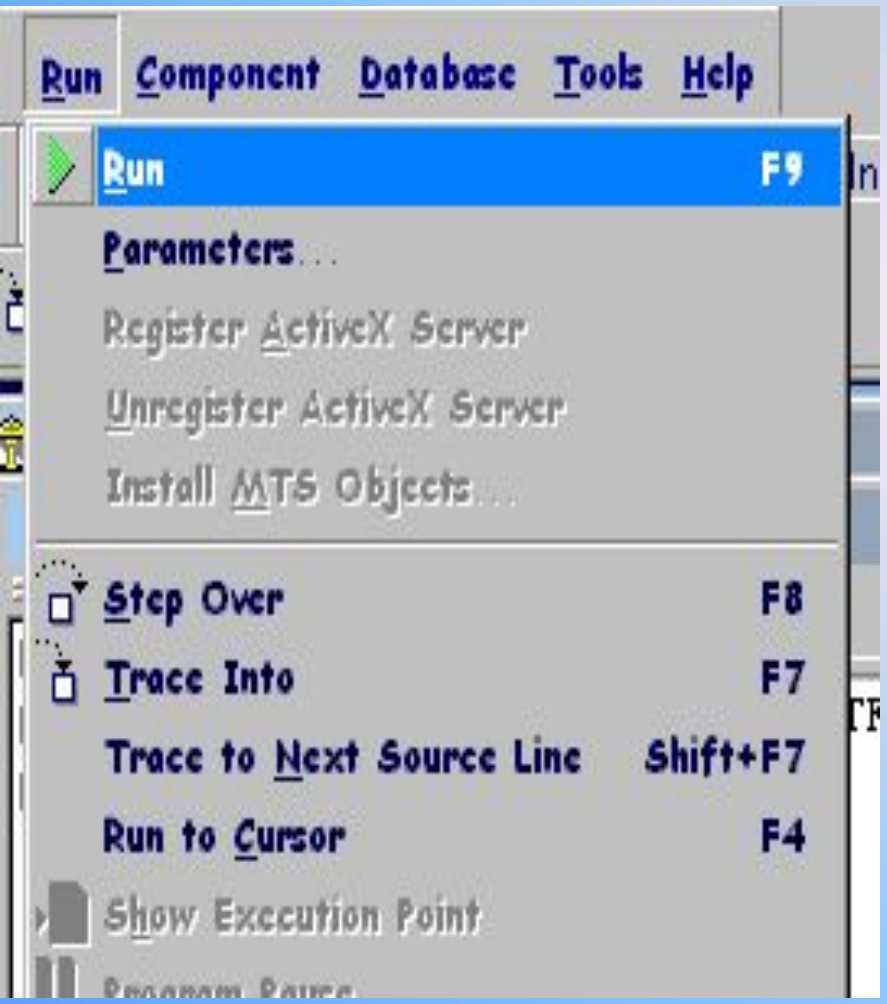
Компиляция проекта для получения приложения может быть выполнена на любой стадии разработки проекта.

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: