

1. Интерфейс Делфи

Строка меню



Панель инструментов



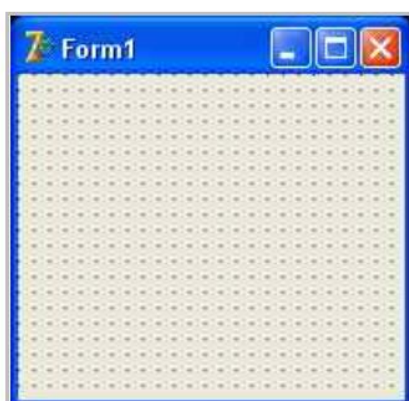
Палитра компонент

Палитра компонент - это набор вкладок, на каждой из которых расположены элементы. Именно с помощью этих элементов создаются интерфейсы программ.



Дизайнер форм

Это самое большое окно всей среды, которое изначально пустое. Именно это - заготовка окна Вашей программы. Здесь и будут размещаться все компоненты.



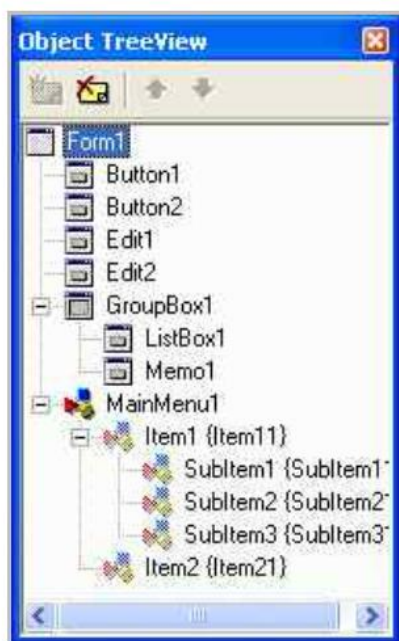
Инспектор объектов (Object Inspector)

Это окошко с двумя вкладками, каждая из которых состоит из двух колонок. В этом окне можно настроить параметры выбранного элемента и задействовать установленные события. Вкладки - Properties и Events (Свойства и События соответственно). Примерами свойств этой кнопки могут быть её размеры (ширина, высота), текст, расположенный на ней и т.д. События - это предопределённые моменты реакции кнопки на какие-либо действия пользователя (либо действия со стороны операционной системы, внешних устройств и т.п.). Самый простой пример - щелчок по кнопке (так называемый "клик" - от слова Click).



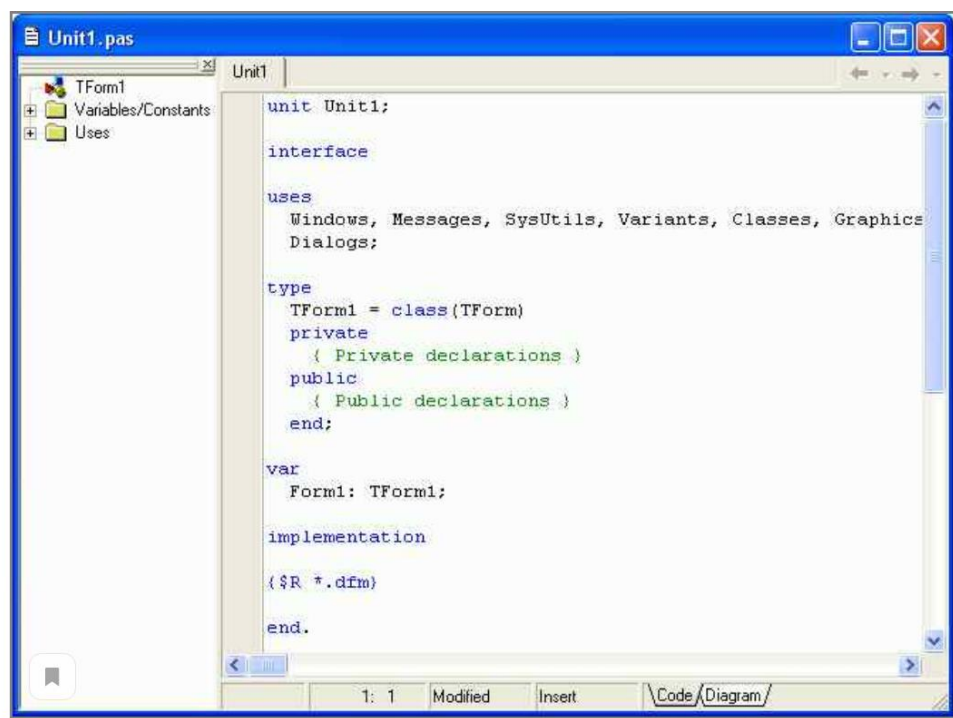
Дерево объектов (Object TreeView)

Это окошко появилось только в Delphi 6, в более ранних версиях его не было. В этом окне отображаются все элементы, какие есть на данной форме.



Редактор кода

Редактор кода представляет собой окно, похожее на обычный текстовый редактор за исключением некоторых дополнительных элементов. Основная область этого окна - поле редактирования. Именно здесь пишется текст программы. В отличие от языков программирования, работающих в текстовом режиме (Pascal, QBasic и т.п.) код программы здесь не пишется "с нуля".



2. Структура файлов созданных в делфи после сохранения проекта

Созданное в Delphi приложение – это проект, состоящий из файлов:

- 1) код проекта (.dpr),
- 2) описания форм (.dfm),
- 3) модули форм (.pas),
- 4) модули (.pas),
- 5) параметры проекта (.dof),
- 6) описание ресурсов (.res).

Имя	Дата изменения	Тип	Размер
 Project1.cfg	10.03.2020 19:28	Файл "CFG"	1 КБ
 Project1.dof	10.03.2020 19:28	Файл "DOF"	2 КБ
 Project1	10.03.2020 19:28	Delphi Project	1 КБ
 Project1.res	10.03.2020 19:28	Файл "RES"	1 КБ
 Unit1	10.03.2020 19:28	Delphi Form	1 КБ
 Unit1	10.03.2020 19:28	Pascal Program	1 КБ

3. Компоненты label, edit, button, мемо и их основные свойства

Компонент **Label** используют для отображения надписи.

Можно настроить следующие свойства компонента Label с помощью:

значения **false** свойства **AutoSize** можно запретить автоматическую коррекцию размера надписи по размеру текста надписи;

значения **taCenter** свойства **Alignment** можно выровнять надпись по центру формы;

значения **true** свойства **WordWrap** можно установить автоматический перенос слов надписи на другую строку, если весь текст не помещается в отведенный размер;

значения **true (false)** свойства **Transparent** можно сделать надпись прозрачной (непрозрачной);

свойства **Caption** можно задать текст надписи (например, Приложение);

свойства **Font** изменить цвет и размер шрифта.

Компонент **Edit** используют для создания строки ввода и редактирования данных. Компонент позволяет вводить строку, использовать клавиши управления курсором, BackSpace, Delete, выделять фрагмент текста. Введенные символы сохраняются в свойстве **Text**.

Компонент обычно помещают на форме справа от созданной надписи.

Инициализировать его значения пробелами можно, убрав содержимое свойства Text.

Данные, введенные в компонент Edit, для использования в вычислениях должны быть преобразованы из текстового формата в числовой формат с использованием следующих функций:

- преобразование строки из Edit1.Text в вещественное число - StrToFloat(Edit1.Text);

- преобразование строки из Edit1.Text в целое число - StrToInt(Edit1.Text).

Преобразование результатов вычислений из числового формата в строковый формат происходит с помощью следующих функций:

- преобразование вещественного числа в текст – функция FloatToStr; например: Edit4.Text := FloatToStr(rez);

- преобразование вещественного числа в текст с использованием форматированного вывода (в примере указывается всего 6 позиций для вывода числа и две позиции из шести для вывода дробной части) `FloatToStrF(rez,ffFixed,6,2);`
- преобразование целого числа в текст – функция `IntToStr`.

Компонент **Button** позволяет создать кнопку, с которой можно связать различные действия. Для создания кнопки на вкладке стандартных компонентов выбирают компонент **Button**. Поместив его на форму, меняют название кнопки с помощью свойства **Caption**.

Компонент **Delphi Memo** являются окном редактирования многострочного текста который можно загружать из файла либо сохранять введенную информацию в файл текстового формата

Свойства Memo

Text	текст, находящийся в поле Memo
	массив строк доступ к которым осуществляется по номеру.
Lines	нумерация начинается с нуля
Lines.Count	количество строк в поле
	шрифт, применяемый для отображения выводимого
Font	текста
	признак наследования свойств шрифта от родительской
ParentFont	формы

4. Создание обработчика событий для кнопки

Для создания обработчика событий для кнопки достаточно сделать двойной клик по кнопке, размещённой на форме, либо добавить в меню инспектор объектов (Вкладка events)