# Самостоятельная работа № 2

## Среда программирования Lazarus

1. Разработка Lazarus началась в феврале 1999 года. В основном разработкой занимались Клифф Бейсман, Шейн Миллер, Михаил А. Хесс. Все трое пытались влиться в разработку проекта Megido, который в скором времени прекратил существование. В отчаянии они начали разработку проекта Lazarus. В процессе разработки проект оброс поддержкой со стороны сообщества, поэтому ему более не требуется спонсирование фондов.
2. Интерфейс программы состоит из основной панели инструментов и главного меню (содержит основные команды среды, на панель вынесены наиболее часто используемые пункты), палитры компонентов, инспектора объектов, редактора свойств элемента управления, окна формы (графический интерфейс, разрабатываемой программы), окно исходного кода и окна сообщений.
3. Для начала создаем проект при помощи меню «Файл – Создать – Проект – Консольное приложение». Далее в окне исходного кода создаем нужный алгоритм.
4. Установить точки остановки программы с помощью нажатия правой кнопки мыши на правом столбце строк в окне исходного кода, а затем запустить отладчик нажатием клавиши F9. Либо, используя шаги, запустить программу нажатием клавиши F8, чтобы отслеживать весь ход программы.
5. Готовое приложение запускаем нажатием клавиши F9, в окне консоли вводим необходимые данные или получаем их.