

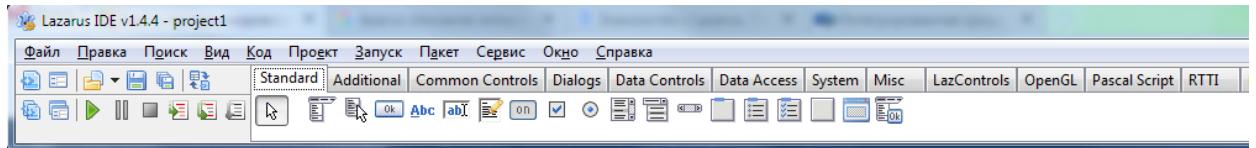
Lazarus

1. Описание интерфейса.

Внешний вид среды Lazarus одинаков на всех операционных системах на которых она запускается, возможно отличие только из за типа графического оформления. По умолчанию среда создает проект "Приложение", а у уже из меню вы можете выбрать тот проект который вам требуется, либо добавить необходимый модуль к своему проекту.

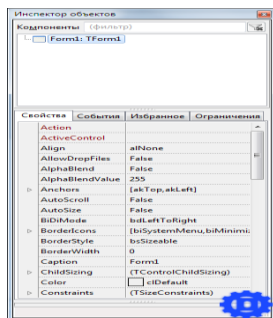
Отображаются следующие окна:

Главное меню.



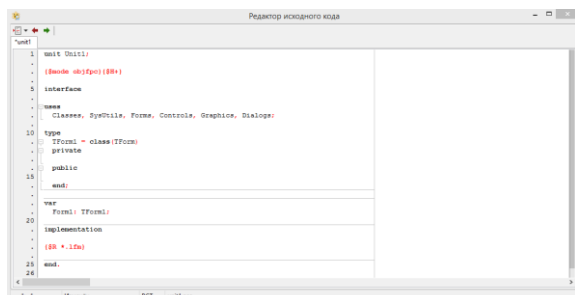
Тут расположены главное меню ide, а также палитра компонентов которые используются для разработки приложений.

Инспектор объектов.

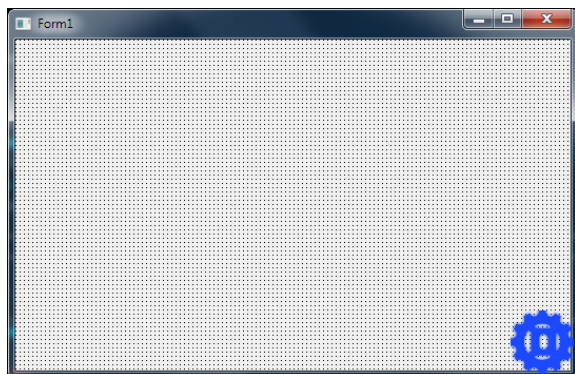


Он показывает свойства объектов используемых в приложение, а так же их события. Так же имеется вкладка Избранное, она предназначена для отображение наиболее используемых свойств и событий объекта. Что бы добавить на нее какое либо из свойств объекта перейдите на вкладку свойства и щелкните по нему правой кнопкой, затем выберите пункт меню Добавить в избранное. Это очень удобно когда приходится постоянно обращаться к одним и тем же свойствам объектов, не приходится листать список свойств. Так же там содержится вкладка Ограничения. Эта вкладка показывает ограничения накладываемые на данный компонент при разработке под различные операционные системы с использованием.

Редактор исходного кода.

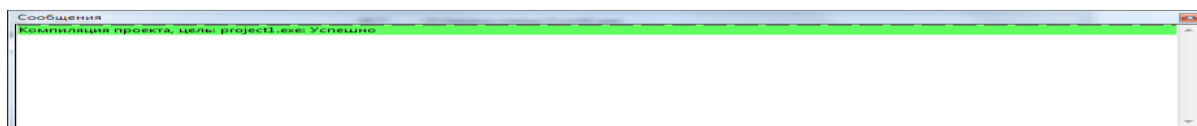


Данное окно предназначено для редактирования кода программы. Оно обеспечивает навигацию по коду с подсветкой синтаксиса, так же имеются блоки сворачивания кода, это упрощает работу с кодом когда необходимо перемещаться по большому источнику. Работа в данном редакторе заслуживает отдельной статьи. Если в редакторе кода нажать F12 то вы переместитесь в форму программы.



Это так сказать заготовка будущего приложения, здесь размещаются необходимые компоненты с палитры компонентов.

Сообщения



В данном окне отображаются системные сообщения о процессе компилирования и сборки приложения. А также же отображаться ошибки, примечания и предупреждения возникающие в процессе сборки приложения.

Это те окна то отображаются при запуске среды.

2. Структура проекта.

Любой проект в Lazarus — это совокупность файлов, из которых создаётся единый выполняемый файл. В простейшем случае список файлов проекта имеет вид:

файл описания проекта (.lpi);

файл проекта (.lpr);

файл ресурсов (.lrs);

модуль формы (.lfm);

программный модуль (.pas);

После компиляции программы из всех файлов проекта создаётся единый выполняемый файл с расширением .exe, имя этого файла совпадает с именем проекта.

3. Основные свойства основных компонентов.

Компонент **Label** имеет свойства: **Caption**(отвечает за то, что выводится на форму), **Name**(отвечает за имя данного компонента, для обращения в коде), **Font**(для редактирования текста, отображаемого на форме).

Компонент **Button(кнопка)** имеет свойства: **Caption**(выводит текст на кнопку в виде подсказки для пользователя), **Name**(отвечает за имя данного компонента, для обращения в коде), **Font**(для редактирования текста, отображаемого на кнопке).

Компонент **Edit** имеет свойства: **Text**(сюда можно выводить/вводить текст, редактировать его, преобразовывать в числа и обрабатывать введенные пользователем данные), **Name**(отвечает за имя данного компонента, для обращения в коде), **Font**(для редактирования текста).

Компонент **Memor** имеет свойства: **Lines**(сюда можно выводить/вводить текст(но только ПОСТРОЧНО!)), редактировать его, преобразовывать в числа и обрабатывать введенные пользователем данные), **Name**(отвечает за имя данного компонента, для обращения в коде), **Font**(для редактирования текста).

4. Как создавать обработчик события нажатия на кнопку?

Достаточно два раза щелкнуть по компоненту на форме и среда разработки перенесёт вас в то место, где нужно прописывать код для обработчика события нажатия на кнопку.