

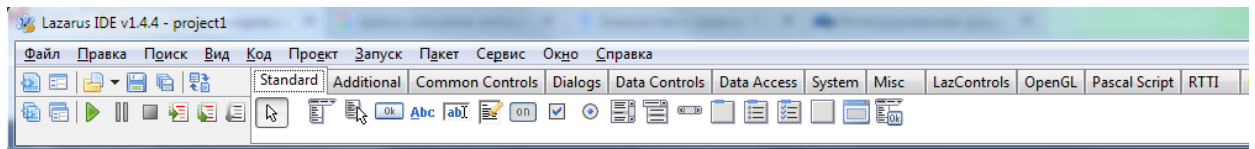
Lazarus

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.

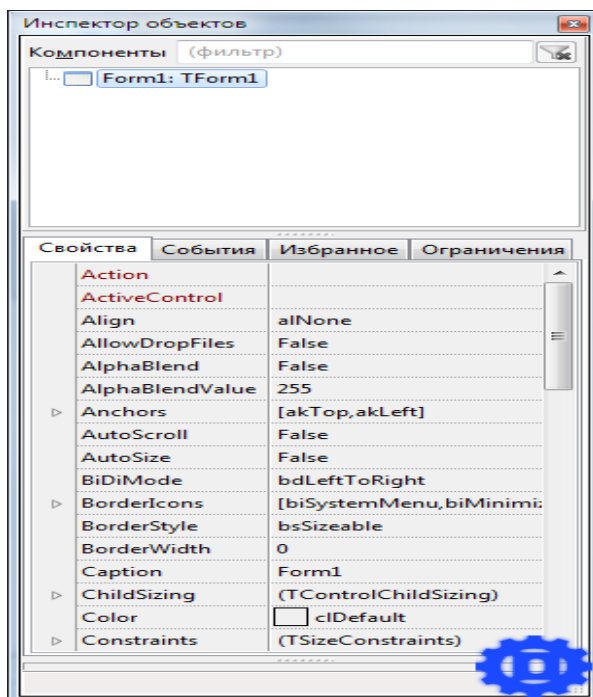
Отображаются следующие окна:

Главное меню.



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

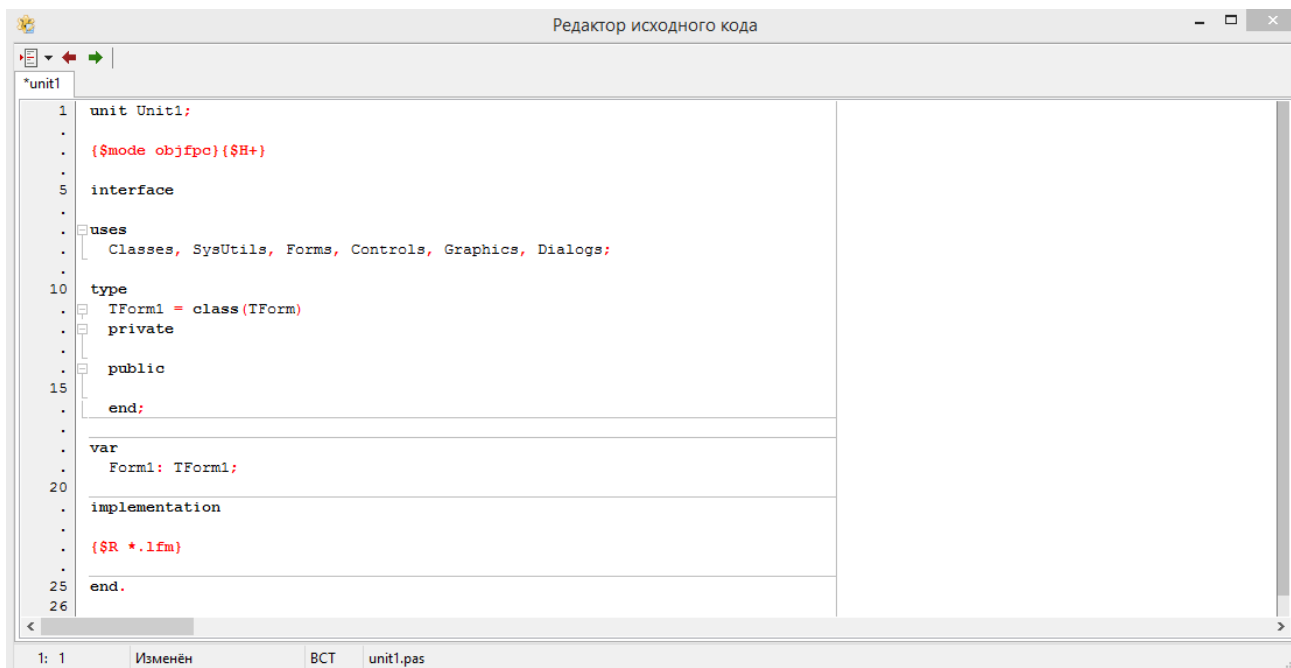
Инспектор объектов.



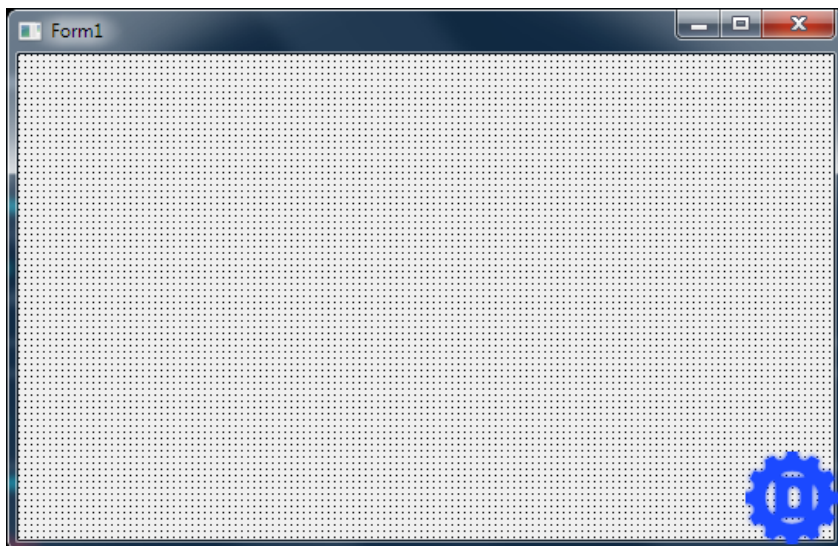
Он показывает свойства объектов используемых в приложение, а так же их события. Так же имеется вкладка Избранное, она предназначена для отображение наиболее используемых свойств и событий объекта. Что бы добавить на нее какое либо из свойств объекта перейдите на вкладку свойства и щелкните по нему правой 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.

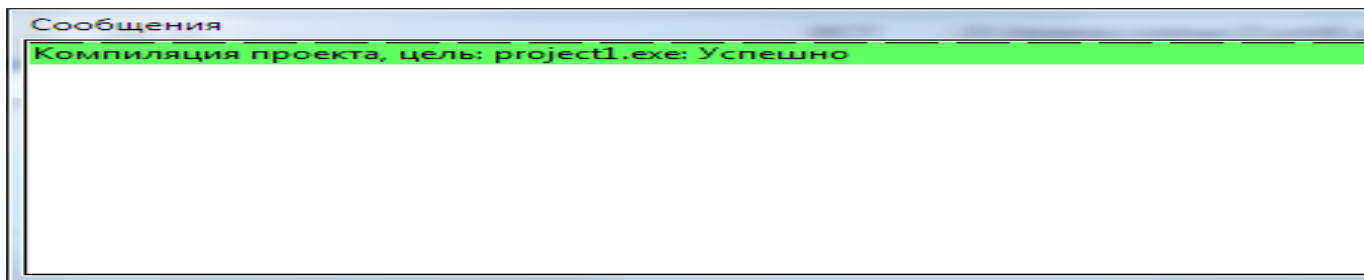


Данное окно предназначено для редактирования кода программы. Оно обеспечивает навигацию по коду с подсветкой синтаксиса, так же имеются блоки сворачивания кода, это упрощает работу с кодом когда необходимо перемещаться по большому исходнику. Работа в данном редакторе заслуживает отдельной статьи. Если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

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.

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).

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.