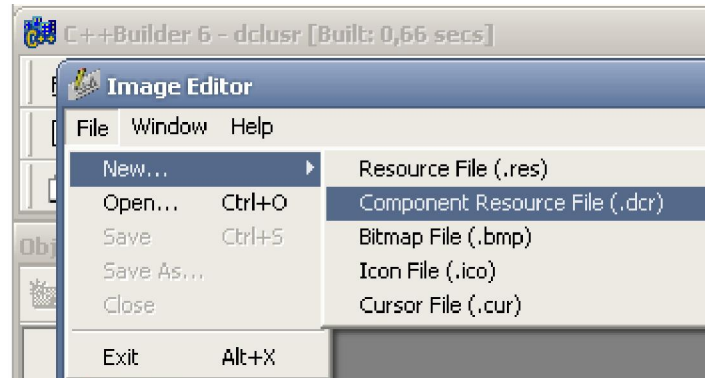


Інсталяція компонентів на палітру, їх тестування і видалення з палітри

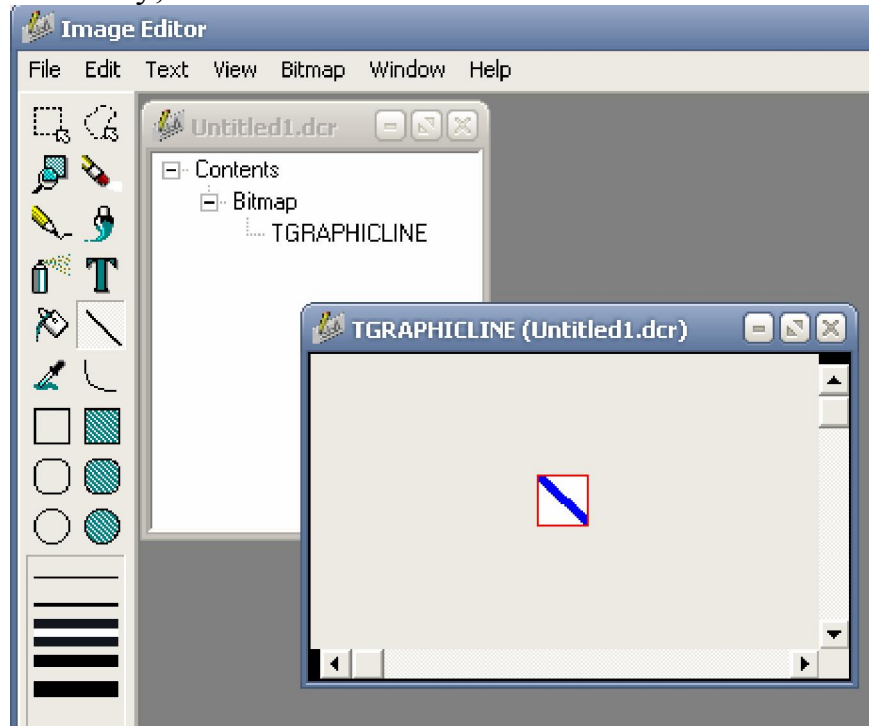
Побудова іконки

Треба побудувати бітовий образ для піктограми, за допомогою якої нова компонента буде представлена в Палітрі. Якщо цього не зробити, то вибереться іконка по замовченню.

- 1) Викликати редактор картинок
Tools/ Image Editor;
- 2) Вибрати **File/ New/ Component Resource File**, з'явиться схема ресурсного файлу;



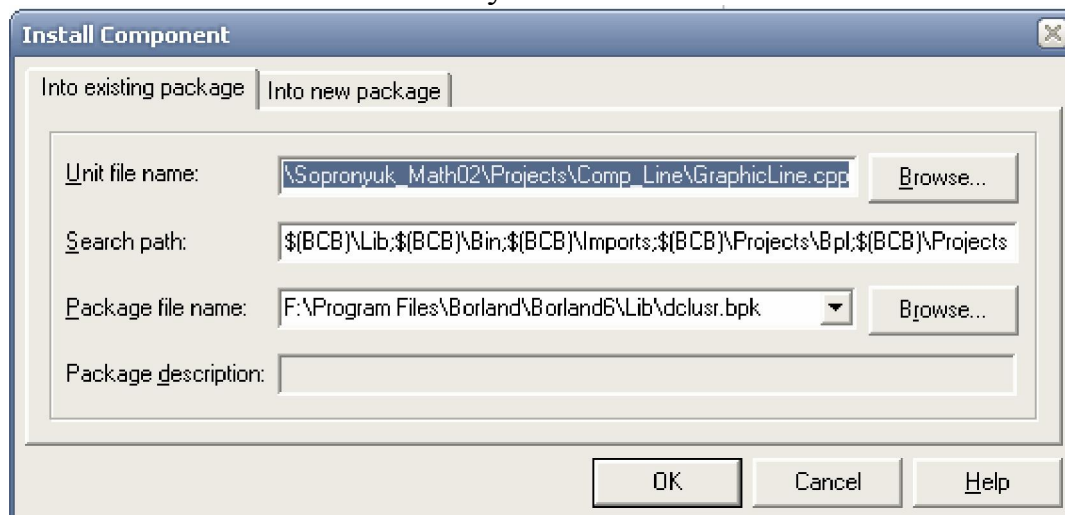
- 3) Права кнопка **New/ Bitmap**. Встановити розмір 24x24 і 16 кольорів;
- 4) З'явиться ім'я **Bitmap1**, переіменувати його **Rename** і двічі мишкою на вибраному імені. Перейменуйте файл в TGRAPHICLINE;
- 5) Намалювати іконку;



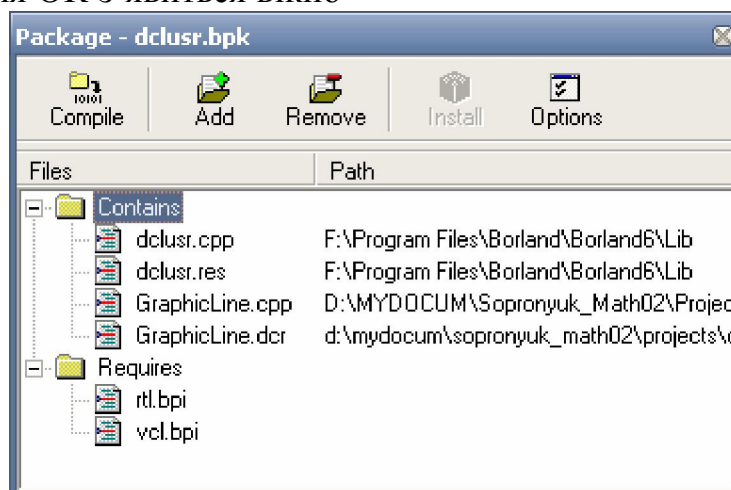
- 6) **File/ Save As** – збережіть свою іконку в поточному (своєму) каталозі ім'я GRAPHICLINE.dcr;
- 7) Закрити редактор.

Інсталяція компонента

Для інсталяції компонента на деяку сторінку палітри компонентів треба закрити всі файли **File|Close All**, викликати пункт меню **Component/ Install Component**, далі у вікні вибрати “Add”, а в наступному вікні вибрати “Browse” і вибрати ваш компонент з Вашого каталогу.



Після натискання ОК з’явиться вікно



Потім **Compile, Install**. Далі – завжди “OK” поки не закриється вікно інсталяції.

По закінченні палітра компонентів буде перебудована і Ваш компонент з’явиться на сторінці, яка була вказана у функції **Register (Samples)**.

Якщо треба переінстальовати компонент, то спочатку старий видаляється, потім закривається вікно **Install Component**, щоб зміни відбулися і далі – інсталювання по новій.

Видалення інстальованого компонента

Щоб видалити компонент, треба вибрати **Component | install Package**, вибрати **Borland User Component** і видалити його (**Remove**), потім видалити з пакету старі версії програми і додати нові, компілювати усю папку **Contains**, потім її інсталиувати.

Тестування інстальованого компонента

Закрити проект, відкрити новий, встановити компонент на форму, поекспериментувати з властивостями.

Збереження файлів нового компонента

Створений компонент буде представлений наступними файлами:

- об'єктний файл результата компіляції MyComp.obj;
- заготовочний файл об'яв MyComp.h (MyComp.hpp або об'єктного Паскаля);
- файл бітового образу палітр (MyComp.res або MyComp.dcr);
- файл MyComp.dfm, якщо компонент використовує форму.

В загальному випадку створений компонент переписують в каталог ..\CBuilder\Lib\Obj. Переписують файли з розширеннями: *.dfm, *.res, *.dcr, *.cpp, *.pas, *.obj, *.lib, *.h, *.hpp.

Бажано створити і зберегти контекстно-довідниковий файл (розширення *.hlp).