
Object Pascal

Michalis Kamburelis

#####

| | |
|--|----|
| 1. #####: ### #### ## #####? | 2 |
| 2. ##### | 4 |
| 2.1. ##### "Hello world!" | 4 |
| 2.2. #####, #####, ##### | 5 |
| 2.3. ##### (if) | 7 |
| 2.4. #####, ##### # ##### (#####) ##### | 9 |
| 2.5. ##### ##### ## ##### (##### case) | 10 |
| 2.6. ##### # #####, ##### # ##### ##### | 11 |
| 2.7. ##### (for, while, repeat, for .. in) | 13 |
| 2.8. ##### # ##### | 16 |
| 2.9. ##### # ##### | 17 |
| 3. ##### (Unit-#) | 19 |
| 3.1. ##### unit-### | 21 |
| 3.2. ##### # ##### unit-# | 22 |
| 3.3. ##### unit-# ##### | 25 |
| 4. ##### | 26 |
| 4.1. ##### | 26 |
| 4.2. ##### (Inheritance), ##### (is), # ##### (as) ... | 27 |
| 4.3. ##### | 30 |
| 4.4. ##### | 33 |
| 4.5. ##### | 34 |
| 4.6. ##### | 35 |
| 5. ##### | 35 |
| 5.1. ##### | 35 |
| 5.2. ##### | 36 |
| 5.3. ##### | 37 |
| 5.4. Free notification | 40 |

| | |
|---|----|
| 6. Run-time library | 43 |
| 6.1. ##### # ##### | 43 |
| 6.2. ##### | 45 |
| 6.3. #####: TPersistent.Assign | 45 |
| 7. ##### | 48 |
| 7.1. ##### (#####) ##### | 48 |
| 7.2. ##### — ## #, ## # ##### # #, ## # ##### | 49 |
| 7.3. Generic-# | 52 |
| 7.4. Overload | 54 |
| 7.5. ##### | 55 |
| 7.6. Record | 58 |
| 7.7. ##### object | 60 |
| 7.8. Pointer-# | 60 |
| 7.9. ##### | 61 |
| 8. ##### | 65 |
| 8.1. ##### private # strict private | 65 |
| 8.2. ##### ##### ##### # # ##### | 66 |
| 8.3. Class method | 67 |
| 8.4. ##### # # | 68 |
| 8.5. Class helper | 70 |
| 8.6. ##### constructor-#, destructor-# | 72 |
| 8.7. ##### # # constructor-# | 72 |
| 9. ##### | 74 |
| 9.1. ##### (CORBA) ##### | 74 |
| 9.2. CORBA # COM ##### | 76 |
| 9.3. GUID-# ##### | 78 |
| 9.4. ##### (COM) ##### | 79 |
| 9.5. ##### COM ##### # ##### reference- counting | 82 |
| 9.6. ##### ##### | 84 |
| 10. ##### | 88 |

1. #####: ## # ## #?

#, #, # # #
"#####", # #, #, generic-# (#####) #
#.

```
#####          # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
# #####  
# ###, ##  
##### "####"  
#####-#####  
##### (Turbo)  
Pascal, #####-##  
#####  
C++, Java ## C#.
```

- ##### ##### ### #####, ##### #####
-- #####, #####, #####, generic-#...
- ##### ##### # ##### ##.
- ##### ##### #####, ### # #####
#####.
- # ##### - #####, ##### ## #####
#####.

```
## ### ## ##### ##### #
##### #####: Free Pascal Compiler (http://freepascal.org/). ## ###
##### ##### IDE (##### # #### #, #, #,
##### #), ##### #), #### # ##### ##### ##### Lazarus
(http://lazarus.freepascal.org/). ##### ##### ##### ##### Castle
Game Engine (https://castle-engine.io/) - ##### ##### #####
####- # ##### #, ##### #, ## #####
## ## #####: Windows, Linux, MacOSX, Android, iOS, web #####.
```

#####,
#####. #####
##, #####
"### #####", ##### ##### # #####
#####.

```
#####.#####. ##### # ##### ## ##### #####  
##### ##### ### unit, constructor, override, reference-counting # #####, #####  
### ##### ##### ##### ##### ##### ## ##### #####  
## ##### #####. ##### ##### ##### #####  
##### ##### ### #####, ### # ##### # ##### "generic" #####.
```

2.

2.1. ##### "Hello world!"

"Hello world". ## ##### ## ##### ## ##:

```
// Эту строку необходимо использовать во всех современных программах
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
// Needed for console programs on Windows,
// otherwise (with Delphi) the default is GUI program without console.
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
program MyProgram; // Сохраните этот файл под названием myprogram.dpr
begin
  WriteLn('Hello world!');
end.
```

— #####, ##### # #####.

- ##### # ##### # ##### FPC, ##### # #####
myprogram.dpr # ##### # ##### fpc
myprogram.dpr .
- ##### Lazarus, ## ##### (#
#: Project → New Project → Simple Program). ##### ##
myprogram # ##### # #####. #####
Run → Compile # #####.
- ##### # #####, ## #, # #####

#####.

#####, #####
#####-##### # #####. #####
##-##### "#####", ##### # ##### GUI
Lazarus (Project → New Project → Application). #####! — #####
GUI # #####, # #####, #####
#####. Lazarus # Free Pascal Compiler #####
#####, GUI, ## # ##### # #####
(XML, json, #####...), ##### # #####,

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###
#####
```

```
### #####  #####  #####. #####  #####  #####
Castle Game Engine, # #####  #####  ##### :)
```

2.2. #####, #####, #####

```
program MyProgram;

{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}

procedure MyProcedure(const A: Integer);
begin
  WriteLn('A + 10 составляет: ', A + 10);
end;

function MyFunction(const S: string): string;
begin
  Result := S + 'строки управляются автоматически';
end;

var
  X: Single;
begin
  WriteLn(MyFunction('примечание: '));
  MyProcedure(5);

  // деление с помощью оператора "/" всегда даёт результат с плавающей
  запятой
  // для целочисленного деления необходимо использовать "div"
  X := 15 / 5;
  WriteLn('X составляет: ', X); // отобразить в научном формате вида
  3.00000000E+000
  WriteLn('X составляет: ', X:1:2); // отобразить 2 знака после запятой
end.
```

```
#####  #####  #####  #####, #####  #####  #####-
#####  #####  "#####" #####  Result # #####  #####
#####. ## #####  #####  # #####  #####  #####  ### ##
#####  ##  # #####  #####  #####.
```

```
function MyFunction(const S: string): string;
begin
  Result := S + ' Добавим что-нибудь';
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
Result := Result + ' и ещё что-нибудь!';
Result := Result + ' И ещё немножко!';
end;
```

```
##### (MyFunction # #####) ###
#####, ##### ##### #####. ##
##### # ## #####, ##### # #####
"#####", ##### # #####, ##### # #####
#####. ##### ##### Result, # #####, #####
##### #####. #####
```

```
#####, ##### ##### #####. ## ###
##### # #####, ##### #####, ##### #
##### ##### ( ) (##### # ##### # #####
#####) - ##### ##### # #####
#####. #####:
```

```
function ReadIntegersUntilZero: string;
var
  I: Integer;
begin
  Readln(I);
  Result := IntToStr(I);
  if I <> 0 then
    Result := Result + ' ' + ReadIntegersUntilZero();
end;
```

```
##### Exit ##### #####
## ####, ### ##### end;. ##### Exit #####
### #####, ### #####, ##### Result.
### ## ##### Exit(X), #####
##### # ##### — ###
##### return X # -#####.
```

```
function AddName(const ExistingNames, NewName: string): string;
begin
  if ExistingNames = '' then
    Exit(NewName);
  Result := ExistingNames + ', ' + NewName;
end;
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
##### #####, ### ##### ##### ##### ####  
"#####" (#####). ##### ##### ##### ##### ### #####  
#####. ##### ### ##### ##### ##### ##### #####  
##### ##### (#####, ##### ##### #####), # ## #####  
##### ##### #####. #####:
```

```
var
```

```
    Count: Integer;  
    MyCount: Integer;
```

```
function CountMe: Integer;
```

```
begin
```

```
    Inc(Count);  
    Result := Count;
```

```
end;
```

```
begin
```

```
    Count := 10;  
    CountMe; // результат функции будет отброшен, однако функция  
    выполняется, Count станет равен 11.  
    MyCount := CountMe; // запоминаем результат выполнения функции будет,  
    Count теперь 12.
```

```
end.
```

2.3. ##### (if)

```
##### if .. then ### if .. then .. else #####  
###, ##### ##### ##### #####. # ##### ## C-##### #####, #  
##### ### ##### ##### ##### ##### # #####.
```

```
var
```

```
    A: Integer;  
    B: boolean;
```

```
begin
```

```
    if A > 0 then  
        DoSomething;
```

```
    if A > 0 then  
        begin  
            DoSomething;  
            AndDoSomethingMore;
```

```
    end;
```

Object Pascal ###
#####

```
if A > 10 then
  DoSomething
else
  DoSomethingElse;
```

// идентично предыдущему примеру

```
B := A > 10;
if B then
  DoSomething
else
  DoSomethingElse;
end;
```

else ##### # ##### if. #####
##:

```
if A <> 0 then
  if B <> 0 then
    AIsNonzeroAndBToo
  else
    AIsNonzeroButBIsZero;
```

if ##### begin ... end;

if ##### else - ##### A ## B - #,

##.

```
if A <> 0 then
begin
  if B <> 0 then
    AIsNonzeroAndBToo
  else
    AIsNonzeroButBIsZero;
end;
```


2.4. #####, ##### # ##### (#####)

and , or , not ,
xor . ## ##### # ##### # ## , ##### #
. ##### ## , ## ##### xor , #####
"#####". ## #####
(boolean), # ##### ##
boolean. ## ##### ## , ## ,
(integer, byte ##), # ##### ##
##.

(#####) - #####
#####: = , <> , > , < , <= , >= , ##### . #####
, ## # ##### #-##### , #####
"#####" A = B (# ## , ##
A == B). ##### #
:= .

(##) ##### , ##
. ##### , #####

.

#####:

```
var
  A, B: Integer;
begin
  if A = 0 and B <> 0 then ... // так делать НЕЛЬЗЯ
```

, ## #####
and # ##### (0
and B) - ##### , #####
"#####" # ##### A =
(0 and B) . # # ##### type mismatch , #
A = (0 and B) #
0 .

#####:

Object Pascal ###
#####

var

A, B: Integer;

begin

if (A = 0) and (B <> 0) then ...

"##### (short-circuit evaluation)" - #####
#####, ##### ## ##### #####, #####-#####
#####. #####:

if MyFunction(X) and MyOtherFunction(Y) then...

- ##### MyFunction(X) #####.
 - # ##### MyFunction(X) ##### false, ### #####, ## ## ##
- ##### ## ## #####, ###
false and что-нибудь ## ##### false. #####
MyOtherFunction(Y) ##### ## #####.
 - ##### # # ##### or. # #####, ##### ## #####
#####, ## ##### true ##### ## #####
true, ##### ## ##### # ## #####
#####.
 - ### ##### ##### ##### #####:
-

if (A <> nil) and A.IsValid then...

A
nil. ##### nil ## #####, ##### #
"#####" #####. ## #####
(null pointer).

2.5. ##### ## ##### (##### case)

case .. of .. end.

case SomeValue of

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
0: DoSomething;
1: DoSomethingElse;
2: begin
    IfItsTwoThenDoThis;
    AndAlsoDoThis;
end;
3..10: DoSomethingInCaseItsInThisRange;
11, 21, 31: AndDoSomethingForTheseSpecialValues;
else DoSomethingInCaseOfUnexpectedValue;
end;
```

```
##### else ##### (# ##### default # C-##### #).
# #####, ##### ##### ##### ##### ## ##### #
# ##### ## ##### # ## ##### else, ## ##### #
##### ## ##### case # ##### #.
```

```
##### #-##### ##### ##### case # ##### #
##### switch # #####. #####, ## case #
##### ## ##### ##### #.
## #####, ##### #
break # #####. ##### #
##### case # ##### #
#####.
```

2.6. ##### #, #####

#####

```
##### (enumerated) # ##### #
#####. #####, ## #
## # :)
```

type

```
TAnimalKind = (akDuck, akCat, akDog);
```

```
#####, ## ##### ##### #
##### #, ##### ak = ##### "Animal Kind".
## #####, ## #
# ##### unit-#. #####, #
##### ak ##### ## #
#####.
```

Object Pascal ###
#####



```
##### # ##### ## ##### # #####  
#####. ##### ##### # ##### unit-## #####  
##### #####. #####, #####  
##### #####, ## ##, #####, ##### ## ##  
##### ## ##### # #####.
```



```
##### ##### ##### #### ##### #  
##### ##### # #####  
{ $scopedenums on }. # #####  
##### # ## ##### ## ##  
#####: TAnimalKind.akDuck. # #####  
##### # ##### ak, # #####  
##### Duck, Cat, Dog. #####  
##### ##, ## ##### # C#.
```

```
##### ## ##, ## ##  
# #####. ## ##, ## ##  
#####, ##### Ord(MyAnimalKind), #####  
##### # #####. #####  
## ##### TAnimalKind(MyInteger) # #####  
##### ##. # #####  
## #####, ## MyInteger ##### ## 0 ##  
Ord(High(TAnimalKind))).
```

```
#####  
#####:
```

type

```
TArrayOfTenStrings = array [0..9] of string;  
TArrayOfTenStrings1Based = array [1..10] of string;  
  
TMyNumber = 0..9;  
TAlsoArrayOfTenStrings = array [TMyNumber] of string;  
  
TAnimalKind = (akDuck, akCat, akDog);  
TAnimalNames = array [TAnimalKind] of string;
```

```
## ## ## (## ## set-#, ## ##  
#####):
```

type

```
TAnimalKind = (akDuck, akCat, akDog);
TAnimals = set of TAnimalKind;
var
  A: TAnimals;
begin
  A := [];
  A := [akDuck, akCat];
  A := A + [akDog];
  A := A * [akCat, akDog];
  Include(A, akDuck);
  Exclude(A, akDuck);
end;
```

2.7. ##### (for, while, repeat, for .. in)

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
{$R+} // включаем проверку на диапазон величин, очень полезно для отладки
```

```
var
  MyArray: array [0..9] of Integer;
  I: Integer;
begin
  // инициализация
  for I := 0 to 9 do
    MyArray[I] := I * I;

  // отображение
  for I := 0 to 9 do
    WriteLn('Квадрат составляет ', MyArray[I]);

  // делает то же самое, что и предыдущий вариант
  for I := Low(MyArray) to High(MyArray) do
    WriteLn('Квадрат составляет ', MyArray[I]);

  // делает то же самое
  I := 0;
  while I < 10 do
    begin
      WriteLn('Квадрат составляет ', MyArray[I]);
      I := I + 1; // это идентично "I += 1" или "Inc(I)"
    end;

  // делает то же самое
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

- ## ##### ##### ### ##### #####:

.....

```
var
  AK: TAnimalKind;
begin
  for AK in TAnimalKind do...
```

```
# ## ##### ##### ### ##### #####:
```

```
var
  Animals: TAnimals;
  AK: TAnimalKind;
begin
  Animals := [akDog, akCat];
  for AK in Animals do ...
```

```
# # ### ## ##### ## ##### #####, ##### generic-#,
#####, TObjectList ### TFPGObjectList.
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
uses
  SysUtils, FGL;
```

```
type
  TMyClass = class
    I, Square: Integer;
  end;
  TMyClassList = {$ifdef FPC}specialize{$endif}
  TFPGObjectList<TMyClass>;
```

```
var
  List: TMyClassList;
  C: TMyClass;
  I: Integer;
begin
  List := TMyClassList.Create(true); // значение true означает, что
  List владеет всеми дочерними объектами
  try
    for I := 0 to 9 do
      begin
        C := TMyClass.Create;
```

```
##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
    C.I := I;
    C.Square := I * I;
    List.Add(C);
end;

for C in List do
    WriteLn('Квадрат ', C.I, ' составляет ', C.Square);
finally
    FreeAndNil(List);
end;
end.
```

```
## ## ## #####, #####
#####. ## ## #####
##### :)
```

2.8. ##### #

```
### ##### # ##### Write ###
WriteLn. ## ##### # #####
#####.
```

```
### "#####" ##### # #####, ### #####
#####, ##### ##### #####. ### ##
##### # #####. ##### ##,
##### ##### ##### ## #####
#####.
```

```
WriteLn('Hello world!');
WriteLn('Можно вывести целое число: ', 3 * 4);
WriteLn('Отформатировать его: ', 666:10);
WriteLn('А также вывести число с плавающей запятой: ', Pi:1:4);
```

```
#####
LineEnding (## ##### FPC RTL). (Castle Game Engine #####
##### NL). # ##### ## HTML # #####
##### # ##### (\) ## #####
##### # #####, #####:
```

```
WriteLn('Первая строка.\nВторая стока.');// НЕВЕРНЫЙ пример
```

```
#####  
##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
## #####  
#####. #####:
```

```
WriteLn('Первая строка.' + LineEnding + 'Вторая строка.');
```

```
### ##:
```

```
WriteLn('Первая строка.');
```

```
WriteLn('Вторая строка.');
```

```
#####  
# #####  
##### { $apptype  
CONSOLE } (## ## { $apptype GUI } ) # #####  
## #####  
##### (Unix) # #####  
#####  
## GUI ##### (#####, # Windows).
```

```
# Castle Game Engine ## #####  
##### WriteLnLog ### WriteLnWarning ###  
#####  
#####: ## Unix-#####  
# #####. ## Windows GUI #####  
##### Android logging facility (#####),  
##### adb logcat .##### WriteLn  
#####  
##### (#####) # #####  
#####  
#####  
#####
```

2.9.

```
### #####  
##### (#####  
#####) #####  
#####.
```

- #####
IntToStr # FloatToStr . # #####
(concatenation)

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
#####. ##### ##### ##### #####: 'Моё целое
число ' + IntToStr(MyInt) + ', а значение числа пи составляет
' + FloatToStr(Pi).
```

```
# #####. ### #####. ##### #####
### XxxToStr # ##### (#####, FormatFloat), ### #####
##### #####.
```

```
# #####. ### ##### ##### #####. #####
##### (#####, #####) # #####
##### ##### StrToInt, StrToFloat # #####
(#####, StrToIntDef).
```

```
# #####. ##### ##### XxxToStr # #####
#####.
```

- ##### Format ##### # ##### Format('%d %f %s', [MyInt, MyFloat, MyString]). ### ##### sprintf # C-#####
#####. ### ##### # ##### placeholder-# #####
#####. ### placeholder-# ##### #####
#####, ##### ## #####, ##### %.4f ### #####
4 #####.

```
# #####. ##### ## ##### ##### #
#####. ##### #####, ## #####, #####,
#### #####.
```

```
# #####. ## ##### "#####" #####
#####. ##### ##### ##### #
##### ##### (## #####)
##### ## array of const). #####
##### Format, ## ##### # ##### #
###, ## #####.
```

```
# #####. ##### ## #####, #####-#####
#####. ##### # placeholder-# ##### #
EConvertError, #####, #####, ## segmentation
fault (##### SIGSEGV).
```

- # ##### ##### WriteStr(TargetString, ...) ##
Write(...), # ##### - #####
TargetString.

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
# #####. ### ##### ##### ### ##### Write, #
### ##### "#####" ##### ### #####,###
##### Pi:1:4.
# #####. ##### ##### ##### #####
"#####", #.#. ## ##### ##### #####.
##### ## ##### # #####, #####, #####
#### ##### MyStringFormatter(...) ##### ## #####
#####, ### Pi:1:4. ##### # #####, # ##### ##-## ####, ### ##
##### ##### ## ##### # #####, #####
##### ## #####.
```

3. ##### (Unit-#)

```
Unit-# ##### ##### ##### # ##### (#####
#####, ##### ##### #####), ### ##### unit-### #
#####. ### ##### # ##### # #####. ### #####
##### interface, ### ##### unit-## # #####
#####, ##### # #.#, # ##### implementation, ### #####, ### ##
#####. Unit MyUnit ##### myunit.pas (#####
##### ## ##### # ##### .pas).
```

```
unit MyUnit;
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
interface
```

```
procedure MyProcedure(const A: Integer);
function MyFunction(const S: string): string;
```

```
implementation
```

```
procedure MyProcedure(const A: Integer);
begin
  WriteLn('A + 10 составляет: ', A + 10);
end;

function MyFunction(const S: string): string;
begin
  Result := S + 'строки управляются автоматически';
end;
```


Object Pascal ###
#####

end.

myprogram.lpr (lpr = Lazarus program file; # Delphi ##### .dpr).
, ### ##### , ##### , #####
.pas ### ##### . ###
unit-## ##### .pp. ##### # # #####
.pas ### unit-## # .lpr ### FPC/Lazarus #####.

unit # ##### uses :

program MyProgram;

{ \$ifdef FPC } { \$mode objfpc } { \$H+ } { \$J- } { \$endif }
{ \$ifdef MSWINDOWS } { \$apptype CONSOLE } { \$endif }

uses MyUnit;

begin

WriteLn(MyFunction('Примечание: '));
MyProcedure(5);

end.

Unit ##### initialization # finalization . # ###
, ##### # #####
#####.

unit initialization_finalization;

{ \$ifdef FPC } { \$mode objfpc } { \$H+ } { \$J- } { \$endif }

interface

implementation

initialization

WriteLn('Hello world!');

finalization

WriteLn('Goodbye world!');

end.

3.1. ##### unit-###

unit-# ##### #
unit-#. ##### unit ##### # ##### interface ### ##### #
implementation. ##### #
(#####, ####...), ##### # unit-#.
- ##### unit
implementation, ## ##### #
implementation ##### unit-#.

unit AnotherUnit;

{ \$ifdef FPC } { \$mode objfpc } { \$H+ } { \$J- } { \$endif }

interface

uses

Classes;

{ Тип класса "TComponent" определён в unit-e Classes.

По этому необходимо использовать uses Classes, как видно выше. }

procedure DoSomethingWithComponent(**var** C: TComponent);

implementation

uses

SysUtils;

procedure DoSomethingWithComponent(**var** C: TComponent);

begin

{ Процедура FreeAndNil определена в unit-e SysUtils.

Поскольку мы лишь ссылаемся на её имя в разделе implementation,

вполне допустимо использовать SysUtils в секции "implementation". }

FreeAndNil(C);

end;

end.

(cyclic reference) #
interface. ##. ### unit-# ## ##### #
interface. ##### #
##, ###
##, ##### "#####" ##### interface unit-#, #####

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###  
#####
```

```
"#####" ### unit-#, ##### # uses # ##### interface. # ##### ###  
##### #####, ### ##### #####  
##### # ##### ##### #####  
##### #####. # ##### #####  
##### Makefile ### #####, # #####  
##### #####, #####  
#####.
```

```
##### unit-### #####  
## ### "#####" ##### # implementation. ##### ### A  
##### B # interface, # ##### unit B ##### A # implementation.
```

3.2. ##### # ##### unit-#

```
##### unit-# ##### #####. #####  
##### ##### # #####, #####  
#####, ## ## #####. # #####, #####  
unit # ##### uses "##### ## ##", #.#. #####  
##### # ##### #####  
unit-### #####.
```

```
#####, ##### unit #####  
#####, # ##### MyUnit.MyIdentifier. ###  
#####, #####  
MyUnit ##### unit-#. ### #####  
##### unit-## # ##### uses, #####  
## ## #####.
```

```
program showcolor;
```

```
{ $ifdef FPC } { $mode objfpc } { $H+ } { $J- } { $endif }  
{ $ifdef MSWINDOWS } { $apptype CONSOLE } { $endif }
```

```
// unit-ы Graphics и GoogleMapsEngine определяют свои типы, которые  
называются одинаково - TColor.
```

```
uses Graphics, GoogleMapsEngine;
```

```
var
```

```
{ Это сработает не так, как ожидается, поскольку TColor  
определяется последним unit-ом в списке - GoogleMapsEngine. }  
// Color: TColor;  
{ А так будет правильно. }
```

```
#####  
##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
Color: Graphics.TColor;  
begin  
  Color := clYellow;  
  WriteLn(Red(Color), ' ', Green(Color), ' ', Blue(Color));  
end.
```

```
# ##### unit-## #####  
uses: ## - # ##### interface, ## - # implementation. #####  
##### # #####  
#####: "##### unit-# #####  
#####" # #####  
##### unit-  
# ##### implementation #####  
unit-## ##### interface. #####  
##### interface ##### unit-#  
unit-# ##### interface. #####  
#####  
#####:
```

```
unit UnitUsingColors;
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
// НЕВЕРНЫЙ пример
```

```
interface
```

```
uses Graphics;
```

```
procedure ShowColor(const Color: TColor);
```

```
implementation
```

```
uses GoogleMapsEngine;
```

```
procedure ShowColor(const Color: TColor);
```

```
begin
```

```
  // WriteLn(ColorToString(Color));
```

```
end;
```

```
end.
```

```
Unit Graphics (## ##### Lazarus LCL) ##### TColor.  
## ##### # unit-#, ##, ##
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###  
#####
```

```
##### # ##### Interface ##### ShowColor ## #####. #####  
# ##, ## unit  GoogleMapsEngine ##### ##### ## TColor ,  
##### ##### ##### # ##### implementation, #####  
## ##### ##### TColor # ##### implementation. ##.  
##### ##### ## ##### ##:
```

```
unit UnitUsingColors;
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
// НЕВЕРНЫЙ пример
```

```
// демонстрирующий, как предыдущий пример "видит" компилятор
```

```
interface
```

```
uses Graphics;
```

```
procedure ShowColor(const Color: Graphics.TColor);
```

```
implementation
```

```
uses GoogleMapsEngine;
```

```
procedure ShowColor(const Color: GoogleMapsEngine.TColor);
```

```
begin
```

```
    // WriteLn(ColorToString(Color));
```

```
end;
```

```
end.
```

```
# ##### ##### ##### #####: ##### #####  
implementation, ##### ##### TColor ## unit-# Graphics. ##  
##### #####, ##### GoogleMapsEngine # ##### interface ##  
unit-# Graphics. #####, ## ##### # #####  
unit-# UnitUsingColors, ## ## ##### ##.
```

```
unit UnitUsingColors;
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
interface
```

```
uses Graphics;
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
procedure ShowColor(const Color: TColor);

implementation

uses GoogleMapsEngine;

procedure ShowColor(const Color: Graphics.TColor);
begin
    // WriteLn(ColorToString(Color));
end;

end.
```

3.3. ##### unit-#

```
##### ##### ##### ##### ## ##### unit-# #
##### ## ##### unit. #. # ##### ##### unit-#
##### ##### ##### ##### # #####.
```

```
# ##### ##### ##-## ##### #####
##### # ##### unit-#. # ##### #####
"#####" #####-#### unit ### #####.
```

```
### ##### ##### ##### # #####
##### # ##### unit-#.
```

```
unit MyUnit;
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
interface
```

```
uses Graphics;
```

```
type
```

```
{ Используем TColor из unit-a Graphics для определения TMyColor. }
TMyColor = TColor;
```

```
{ Как вариант, можно переопределить его под тем же именем.
  В таком варианте необходимо будет явно указать наименование unit-a,
  иначе получится несогласованное определение "TColor = TColor". }
TColor = Graphics.TColor;
```


Object Pascal ###
#####

```
TMyClass = class
  MyInt: Integer; // это "поле"
  property MyIntProperty: Integer read MyInt write MyInt; // это
  "свойство"
  procedure MyMethod; // это "метод"
end;

procedure TMyClass.MyMethod;
begin
  WriteLn(MyInt + 10);
end;
```

4.2. ##### (Inheritance), ##### (is), # ##### ##### (as)

#####

```
program MyProgram;

{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}

uses
  SysUtils;

type
  TMyClass = class
    MyInt: Integer;
    procedure MyVirtualMethod; virtual;
  end;

  TMyClassDescendant = class(TMyClass)
    procedure MyVirtualMethod; override;
  end;

  procedure TMyClass.MyVirtualMethod;
  begin
    WriteLn('TMyClass отображает MyInt + 10: ', MyInt + 10);
  end;

  procedure TMyClassDescendant.MyVirtualMethod;
  begin
```

Object Pascal ###
#####

```
WriteLn('TMyClassDescendant отображает MyInt + 20: ', MyInt + 20);  
end;
```

var

```
C: TMyClass;
```

begin

```
C := TMyClass.Create;
```

try

```
C.MyVirtualMethod;
```

finally

```
FreeAndNil(C);
```

end;

```
C := TMyClassDescendant.Create;
```

try

```
C.MyVirtualMethod;
```

finally

```
FreeAndNil(C);
```

end;

end.

virtual.#####

override, #####. ##### ##
reintroduce, #####, ## ##
##, ## ## ##.

is. ###

as.

program is_as;

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

uses

```
SysUtils;
```

type

```
TMyClass = class
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
    procedure MyMethod;
end;

TMyClassDescendant = class(TMyClass)
    procedure MyMethodInDescendant;
end;

procedure TMyClass.MyMethod;
begin
    WriteLn('Это MyMethod')
end;

procedure TMyClassDescendant.MyMethodInDescendant;
begin
    WriteLn('Это MyMethodInDescendant')
end;

var
    Descendant: TMyClassDescendant;
    C: TMyClass;
begin
    Descendant := TMyClassDescendant.Create;
    try
        Descendant.MyMethod;
        Descendant.MyMethodInDescendant;

        { производные классы сохраняют все функции родительского класса
          TMyClass, по этому можно таким образом создавать ссылку }
        C := Descendant;
        C.MyMethod;

        { так не сработает, поскольку в TMyClass не определён этот метод }
        //C.MyMethodInDescendant;
        { правильно записать следующим образом: }
        if C is TMyClassDescendant then
            (C as TMyClassDescendant).MyMethodInDescendant;

    finally
        FreeAndNil(Descendant);
    end;
end.
```

```
#####  #####  #####  # ##### X as TMyClass, #####  #####
#####  #####  #####  # #####  #####  TMyClass(X). #####
###  #####  #####  #####-#####  ##  #####  #####  # #####
```

```
#####          # #####          Object Pascal ###
#####          
```

```
##### # ##### X ## ##### TMyClass. ## #####
##### TMyClass(X) ##### ## ##### ## #####, #####
##### ##, ## X ##### TMyClass,
#####. ## ## ##### ## ##### # ##### is:
```

```
if A is TMyClass then
    (A as TMyClass).CallSomeMethodOfMyClass;
// вариант ниже - работает незначительно быстрее
if A is TMyClass then
    TMyClass(A).CallSomeMethodOfMyClass;
```

4.3.

```
##### (Properties) ##### "#####" (####. #####. syntax
sugar - #####, #####, #####
## ##### ## #####, ## #####
#####) ##### # #####:
```

1. ##### ##-## ##### ##### ## #### (##### ##### ##### # #####), ## ##### ##### ##### ##### (getter) # ##### (setter). ##### ##### ##### ##### - ##### ##### ##### ##### ##### ##, ##### ##### #####.
2. ##### ##-## ##### ##### ## ####, ## ##### ##### ## ##### - #####. ##### ## ##### ## ##### ## #####.

type

```
TWebPage = class
private
  FURL: string;
  FColor: TColor;
  function SetColor(const Value: TColor);
public
  { Значение URL невозможно установить напрямую.
    Следует вызвать метод вроде Load('http://www.freepascal.org/'),
    для загрузки страницы и установки значения этого свойства. }
  property URL: string read FURL;
  procedure Load(const AnURL: string);
  property Color: TColor read FColor write SetColor;
end;
```

Object Pascal ###
#####

```
procedure TWebPage.Load(const AnURL: string);
begin
    FURL := AnURL;
    NetworkingComponent.LoadWebPage(AnURL);
end;

function TWebPage.SetColor(const Value: TColor);
begin
    if FColor <> Value then
    begin
        FColor := Value;
        { Например, требовать обновления класса, каждый раз,
          когда изменяется значение его цвета:
        Repaint;
        { Ещё пример: обеспечить чтобы нечто изменялось синхронно
          с установкой цвета, например }
        RenderingComponent.Color := Value;
    end;
end;
```

```
##### #, ##### #, ##### #
##### #, ##### #/##### # (#####
##### private # ##### # property #
##### f (## field - ####) #####
##### #. # ##### #, ##### Color #####
setter-##### SetColor. #, ##### # Color
##### ## private ##### FColor. ##### #
####, #, #, ##### # getter ##
setter - ## # ##### #, # # #
#####.
```

#####:

1. ##### #, # (# ##### #, # #
getter).
2. ##### #, # (# ##### #, # #
setter).

```
##### # #, ##### # ##### #
##### # ##### # ##### #. #, #####
##### Integer ##### Integer, ##
##### (#####), ##### Integer.
```

#, ##### "getter" # "setter" - ##### # ##
(#####).
#, #####
#####-##### :

- ##### getter ## ##### (#####,
/ # #####). ##
(#####-
:)) - ##### #

#####.

#####, ## ##### getter #####
#####-
#. ##
#####, ## # ##### "getter".

- ##### setter ##### #, #####
getter ##### #. ## #####
"setter", # # #, #####
exception. ##### #
#####. ##### # #, #####
MyClass.MyProperty := 123; ##### #
#####, ## MyClass.MyProperty = 123.

- #####, ##### #
#. #####
- ##### #, ##

#. #####
#####. #####
#####-##, #####, # #.

- #####, # ##### #
private, ##### # - #####
#.

- #####, ##### #, #####
#####, ## # #. #####
:



#, ##
unit-#. ## #:


```
#####  #####  # #####  Object  Pascal  ###
#####
```

(Serialization)

```
#####, ##### ##### # ##### # #####, ##### Lazarus
##### ### ##### ##### ##### ##/# ##### xxx.lfm. #
Delphi ##### ##### ##### .dfm. ##### #####
##### ##### # # ##### #####, # ##### ##### #####
ReadComponentFromTextStream ## unit-# LResources. #####
##### ##### ##### #####, ##### unit FpJsonRtti
##### ##### ##### # ##### ##### JSON.
```

```
### ##### ##### ##### ##### #####, ##### #####
##### ### ##### ##### #####:

```

4.4.

```
program MyProgram;
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

uses

SysUtils;

type

TMyClass = **class**

procedure MyMethod;

end;

procedure TMyClass.MyMethod;

begin

if Random > 0.5 **then**

raise Exception.Create('Вызываем exception!');

end;

var

C: TMyClass;

begin

Randomize;

C := TMyClass.Create;

try

C.MyMethod;

finally

FreeAndNil(C)

end;

end.

```
##### #####, ### ##### finally ##### ##### # #####, ####
##### ##### ##### Exit (## #####, ##### ###
#####), ##### Break ### Continue (##### #).

```

4.5.

```
### # # ##### #####-##### #, # #####
##### ##### # "#####" ##### /
##### / #####.

```

```
##### #####:

```

public

```
##### ## ##### #, ##### # # ##### unit-##.

```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###  
#####
```

`private`

```
#####  #####  # #####.
```

`protected`

```
#####  #####  # #####  # #####  #####.
```

```
#####  #####  private  #  protected, #####  ####, ## #####  
#####. ##  # ##### unit-# ##### ##### #####, # #####  
#####  # ##### private  #  protected. #####  ## #####  
##### ##### ##### #####. # ##### ## #####  
##### ##### strict private  ##  strict protected  ##  
##### ##### ##### #####, #####  ## #####  
#####. #####  ##  ##### #####  # ##### 8.1,  
«##### private  #  strict private».
```

```
## #####, #### #####  ## #####  ####, ##  ## #####  
public. ##### #####, ##### #####  
##### {M+}, #### #####, #####  #####  
## {M+}, ## #####  # #####  TPersistent, #####  
##### TComponent, #####  ## ##### TPersistent. ##  
#####  ## ##### ##### published, #####  
##### public, #####  #####  # #####  #####  
(stream) #####.
```

```
#####, ## #####  ####  ####  ## #####  #####  ####  # #####  
published - ## #####  ##  ####  ####  #####  # ##### (stream), # #####  
#####, #####  ## #####  ####, ##### #####. #####  ##  
##### #####, ## #####  #####  ##-## #####  
##  ##  #####, ## #####  ##### public.
```

4.6.

```
####  ##  #####  #####, ##  ##  #####  #####  class  
##### TObject.
```

5.

5.1.

```
#####  #####  #####, ##  #####  #####  #####  
#####. #####  #####  #####  #####
```

Object Pascal ###
#####

FPC -gl -gh, ##### (#####
##. https://castle-engine.io/manual_optimization.php#section_memory).

, ## ## ##
(raised exceptions). ## ## ## , ## ##
(# ## ## ## ## , ## ## ## ##
##), #####
#####.

5.2.

FreeAndNil(A) ## unit-# SysUtils #####
#####. ## ## , # ## —
(destructor), # A # nil. #####
#####.

#####:

```
if A <> nil then  
begin  
  A.Destroy;  
  A := nil;  
end;
```

, ## ## ## , ##### FreeAndNil
, ##### A ##### nil
destructor #####. ##
, ## "#####" ## ##
#####.

, ## ##### A.Free #####
#####:

```
if A <> nil then  
  A.Destroy;
```

##. ##### A, ## ## ## nil.

, ## # ##### ##
, ##### ## ## nil. ## A.Free #####
, ##### A

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
##### nil. #####, ##### Free ##### ##### ## ##### #####.
### ##### "#####"—# #####, ##### ##### Self
<> nil. ##### ##### ##### ##### ##-##### ##### (#.#. #
#####, ##### ## ##### ##### ##### # ## ##### ##### # #####
#####).
```

```
## ##### ##### ##### ##### FreeAndNil(A), ### #####, #
##### ## ##### ##### Free ### ##### Destroy.
##### ##### Castle Game Engine. ### #####
#####, ### ## ##### ##### nil, ##### ## #####
#####.
```

5.3. ##### #

```
## #####, ##### ##### ## ##### ##-##
#####. ##### destructor, ### ##### constructor-#, #
##### ##, ##### ## ##### # constructor-# (#,
#####, # ##### ##### #####). ##### ##
###, ##### ##### ##### ##### ###. ##### #####
##### ##### nil, # #####
##### ##, ##### FreeAndNil(A).
```

```
#####:
```

```
uses SysUtils;
```

```
type
```

```
  TGun = class
```

```
  end;
```

```
  TPlayer = class
```

```
    Gun1, Gun2: TGun;
```

```
    constructor Create;
```

```
    destructor Destroy; override;
```

```
  end;
```

```
constructor TPlayer.Create;
```

```
begin
```

```
  inherited;
```

```
  Gun1 := TGun.Create;
```

```
  Gun2 := TGun.Create;
```

```
end;
```



```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###  
#####
```

```
#####  #####, ###  #####  #####  ##### nil # ##### owner-#.  
#####  #####  #####  #####  #####  ##  ##### owner-##### # #####  ##  #####  
#####  #####. ###  #####  #####  #####, #####  #####  
#####  #####  ##  ##### TComponent , #####  #####  #####  
#####  #####. #####  #####  #####  #####  #####  
#####  #####  #####: ManualGun := TGun.Create(nil);.
```

```
###  #####  #####  #####  #####  #####  
#####—##### OwnsObjects (#####  ##  #####  #####  true)  
#####-#####, #####, ### TFPGObjectList  ### TObjectList.##. #####  
#####  #####  #####:
```

```
uses SysUtils, Classes, FGL;
```

```
type
```

```
  TGun = class  
  end;
```

```
  TGunList = {$ifdef FPC}specialize{$endif} TFPGObjectList<TGun>;
```

```
  TPlayer = class  
    Guns: TGunList;  
    Gun1, Gun2: TGun;  
    constructor Create;  
    destructor Destroy; override;  
  end;
```

```
constructor TPlayer.Create;
```

```
begin
```

```
  inherited;  
  // Вообще говоря, параметр OwnsObjects и так true по умолчанию  
  Guns := TGunList.Create(true);  
  Gun1 := TGun.Create;  
  Guns.Add(Gun1);  
  Gun2 := TGun.Create;  
  Guns.Add(Gun2);
```

```
end;
```

```
destructor TPlayer.Destroy;
```

```
begin
```

```
  { Здесь достаточно освободить сам список.  
    Он сам автоматически освободит всё содержимое. }  
  FreeAndNil(Guns);
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal ###
#####
```

{ Таким образом нет нужды освобождать Gun1, Gun2 отдельно. Правда, хорошей

практикой будет теперь установить значение "nil" соответствующим значениям

ссылок на них, поскольку мы знаем, что они освобождены.

В этом простом классе с простым destructor-ом, очевидно, что к ним не произойдёт доступа, однако в случае сложных destructor-ов это может оказаться полезно.

Альтернативно, можно избежать объявления Gun1 и Gun2 отдельно и использовать напрямую Guns[0] и Guns[1] в коде.

Можно также создать метод Gun1, который возвращает ссылку на Guns[0]. }

```
Gun1 := nil;
Gun2 := nil;
inherited;
end;
```

```
#####, ### ##### owner-## #####-##### ##### (### #####
#####) #, # ##### ##### ##### # #####
##### #####, #####. #####
###-#### ## ##### ### ##### ##### Extract, #####
### #####, ### # ##### ##### #####.
```

```
#####, # Castle Game Engine ### ##### TX3DNode
##### TX3DNode # #####
children. ##### X3DNode ##### TX3DRootNode #, # #####,
##### owner-## ##### TCastleSceneCore. #####
##### owner-# — #####
##### OwnsXxx.
```

5.4. Free notification

```
#### ## ##### #####, ###,
### ## ##### # ## # #####. #####
#### ##, ##### "##### pointer-##. #####
##### # #####, #####. ###
##### # runtime #####, #####
("#####") — # #####, #####
#####.
```



```
##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
# ##### # ##### FreeAndNil #####
##### nil #### — #####
##### #####. #####:
```

```
var
```

```
Obj1, Obj2: TObject;
```

```
begin
```

```
Obj1 := TObject.Create;
```

```
Obj2 := Obj1;
```

```
FreeAndNil(Obj1);
```

```
// что произойдёт, если попытаться получить доступ к классу Obj1 или
Obj2?
```

```
end;
```

```
1. # ##### Obj1 ##### nil. ####
##### # ####, ####
##### if Obj1 <> nil then ... #####
##### ####, #####:
```

```
if Obj1 <> nil then
```

```
WriteLn(Obj1.ClassName);
```

```
##### # ##### nil ## ##### #
#####. #####, #### #
##### Obj1 <> nil, # ##### # Obj1,
#####.
```

```
## ## ##### # ####, ##
##-##### ##### #
#####.
```

```
2. ##### # Obj2 — #####. ## nil, #####
#####. ##### #- nil #####
##### # — ## #
##### access violation, # ##-#####.
```

```
# ##### #####:
```

- ##### - ##### #. ##
#####, #### #

Object Pascal ###
#####

#####. ##### # ##### TCar ##### wheel, ##### ## #####
Twheel, ## ##### ## wheel #####, #####
car, # ## car ##### ## wheel #####
destructor. ## ## ##### #####. # #####
#####, # ##### ##### ##### # ##, ## #
#####.

- # ##### ##, ##### ##### ##### ##### Obj1, #####
Obj2 ##### nil. # #####
#####.
- #####, ##### ##### ##### #####
TComponent ## "free notification" (#####
#####). ##### ##### #####
#####, # ##### ##### ##
nil.

#####. ##### ##
#####, #####, ##### ##
#####, # ##, ##### ##### # #####.

TComponent.
FreeNotification ,
RemoveFreeNotification, # override Notification.

constructor-## / destructor-## # setter-##. ##### ##
#####, ## ##### #####, #####
#####.

type

TControl = **class**(TComponent)
end;

TContainer = **class**(TComponent)

private

FSomeSpecialControl: TControl;

procedure SetSomeSpecialControl(**const** Value: TControl);

protected

procedure Notification(AComponent: TComponent; Operation:
TOperation); **override**;

public

destructor Destroy; **override**;

```
#####  #####  # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
    property SomeSpecialControl: TControl
        read FSomeSpecialControl write SetSomeSpecialControl;
end;

implementation

procedure TContainer.Notification(AComponent: TComponent; Operation:
    TOperation);
begin
    inherited;
    if (Operation = opRemove) and (AComponent = FSomeSpecialControl) then
        { установить значение nil для SetSomeSpecialControl чтобы всё
        аккуратно подчистить }
        SomeSpecialControl := nil;
end;

procedure TContainer.SetSomeSpecialControl(const Value: TControl);
begin
    if FSomeSpecialControl <> Value then
    begin
        if FSomeSpecialControl <> nil then
            FSomeSpecialControl.RemoveFreeNotification(Self);
        FSomeSpecialControl := Value;
        if FSomeSpecialControl <> nil then
            FSomeSpecialControl.FreeNotification(Self);
        end;
    end;
end;

destructor TContainer.Destroy;
begin
    { Установить значение nil для SetSomeSpecialControl, чтобы запустить
    notification про освобождение памяти }
    SomeSpecialControl := nil;
    inherited;
end;
```

6. Run-time library

6.1. ##### /##### #

```
### ##### / ##### # ##### ##### ## ##### #####
TStream. # ##### ##### ##### ##### #####, #####
### TFileStream, TMemoryStream, TStringStream # #.#.
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}  
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
uses SysUtils, Classes;
```

```
var
```

```
    S: TStream;
```

```
    InputInt, OutputInt: Integer;
```

```
begin
```

```
    InputInt := 666;
```

```
    S := TFileStream.Create('my_binary_file.data', fmCreate);
```

```
    try
```

```
        S.WriteBuffer(InputInt, SizeOf(InputInt));
```

```
    finally
```

```
        FreeAndNil(S);
```

```
    end;
```

```
    S := TFileStream.Create('my_binary_file.data', fmOpenRead);
```

```
    try
```

```
        S.ReadBuffer(OutputInt, SizeOf(OutputInt));
```

```
    finally
```

```
        FreeAndNil(S);
```

```
    end;
```

```
    WriteLn('Из файла прочитано целое число: ', OutputInt);
```

```
end.
```

```
# Castle Game Engine ##### Download ### #####  
#####, ##### ##### # ##### URL. ### #####  
#####, #####, ##### ## HTTP # HTTPS, Android assets # #####  
#####. #####, ### ##### ##### ##### ##  
##### (##### # ##### data) #####  
##### ApplicationData ### ##### URL castle-data:/xxx URL.  
#####:
```

```
EnableNetwork := true;
```

```
S := Download('https://castle-engine.io/latest.zip');
```

```
S := Download('file:///home/michalis/my_binary_file.data');
```

```
##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
##### ##### ##### ##### ##### #####  
TCastleTextReader ## CastleClassUtils.## #####  
API, ## ##### TStream. URL #####  
##### TCastleTextReader, ##### TStream  
#####.
```

```
Text := TCastleTextReader.Create('castle-data:/my_data.txt');  
while not Text.Eof do  
  WriteLnLog('NextLine', Text.ReadLine);
```

6.2.

```
## ##### ##### #####, ##### # #####  
##### generic ##### ## unit-# FGL. ##### TFPGList  
## ##### (##### record-# ## ##### object-#), #  
TFPGObjectList ## #####. # Castle Game Engine:  
##### TGenericStructList ## CastleGenericLists  
## ##### record-## ## ##### object-##. ## #####  
##### override ## ##### FPC.
```

```
##### ##### ##### ##### ##### ## #####:  
## #####-##### # ## API #####, #####  
#####, #####, ##### # #. #####, ## #####  
##### (array of X, SetLength(X, ...)) #####  
## API ##### - ##### SetLength. #####  
##### TList ## TObjectList #####  
##### TObject # #####  
#####.
```

6.3. #####: TPersistent.Assign

```
##### ##### ## ##### #####  
##### TPersistent # ##### override ##  
Assign. #####, ##### # ##### Assign  
#####, #####.
```

```
#####, ##### #####  
##### Assign, #####  
#####, # ## #####.
```

```
{ $ifdef FPC } { $mode objfpc } { $H+ } { $J- } { $endif }
{ $ifdef MSWINDOWS } { $apptype CONSOLE } { $endif }

uses
    SysUtils, Classes;

type
    TMyClass = class(TPersistent)
    public
        MyInt: Integer;
        procedure Assign(Source: TPersistent); override;
    end;

    TMyClassDescendant = class(TMyClass)
    public
        MyString: string;
        procedure Assign(Source: TPersistent); override;
    end;

procedure TMyClass.Assign(Source: TPersistent);
var
    SourceMyClass: TMyClass;
begin
    if Source is TMyClass then
    begin
        SourceMyClass := TMyClass(Source);
        MyInt := SourceMyClass.MyInt;
        // Xxx := SourceMyClass.Xxx; // добавить необходимые поля здесь
    end else
    { Вызываем inherited ТОЛЬКО если не получается вручную обработать
    Source }
        inherited Assign(Source);
    end;

procedure TMyClassDescendant.Assign(Source: TPersistent);
var
    SourceMyClassDescendant: TMyClassDescendant;
begin
    if Source is TMyClassDescendant then
    begin
        SourceMyClassDescendant := TMyClassDescendant(Source);
        MyString := SourceMyClassDescendant.MyString;
        // Xxx := SourceMyClassDescendant.Xxx; // добавить необходимые поля
        здесь
    end;
end;
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
{ ВСЕГДА вызываем inherited, чтобы TMyClass.Assign сама обработала
  все оставшиеся поля. }
inherited Assign(Source);
end;

var
  C1, C2: TMyClass;
  CD1, CD2: TMyClassDescendant;
begin
  // тестируем TMyClass.Assign
  C1 := TMyClass.Create;
  C2 := TMyClass.Create;
  try
    C1.MyInt := 666;
    C2.Assign(C1);
    WriteLn('C2 состояние: ', C2.MyInt);
  finally
    FreeAndNil(C1);
    FreeAndNil(C2);
  end;

  // тестируем TMyClassDescendant.Assign
  CD1 := TMyClassDescendant.Create;
  CD2 := TMyClassDescendant.Create;
  try
    CD1.MyInt := 44;
    CD1.MyString := 'что-нибудь';
    CD2.Assign(CD1);
    WriteLn('CD2 состояние: ', CD2.MyInt, ' ', CD2.MyString);
  finally
    FreeAndNil(CD1);
    FreeAndNil(CD2);
  end;
end.
```

```
##### ##### ##### ##### override ##### AssignTo #
##### # ## ##### override ##### Assign # #####, # #####
#####.
```

```
##### ##### ##### # inherited ### ##### Assign. Inherited ##
TPersistent.Assign ##### ##### # #####, ##### ##
## ##### ##### ##### # ##### (### #####
##### AssignTo # ##### ## #####, # #####,
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
#### ##### ## ##### #####). # ##### #####, #### #####
##### ##### ##### ## #####, # ##### #### ##### Assign, ## #
##### ##### ##### ##### inherited ## TMyClass.Assign.
##. ##### #####.
```



```
##### #####, ### ##### ##### TPersistent ##
##### ##### ##### published, #####
##### ##### ##### # ##### (streaming) #####
## TPersistent #####. #####, ## ### ##### #
##### ##### # ##### published. #####
##### # ##### # ### ##### #####
##### # #####, ##### ##### #####
## public. ##### ##. ##### 4.5, «#####
#####».
```

7.

7.1. ##### (#####)

```
##### ##### (### ##### #####, #####, ##### # #.)
##### ##### (#####) ###-#####.
```

```
##### ##### #####-##### ##### ##### (##### #
#####) ##### #####, # ##### ####, #####
#####, ### ###. ### #####, #####
##### ## ##### ##### #####
##### ##### # #####. #####, ## #####
#####. # #####, ##### (#####)
##### #, ### #####, ##### #####, #
##### #####, ##### ### #####.
```

```
##### ## ##### #####:
```

```
function SumOfSquares(const N: Integer): Integer;
```

```
function Square(const Value: Integer): Integer;
begin
    Result := Value * Value;
end;
```


Object Pascal ###
#####

```
var
  I: Integer;
begin
  Result := 0;
  for I := 0 to N do
    Result := Result + Square(I);
end;
```

.....
#####, # ##### Square ##### # ##### I:

.....

```
function SumOfSquares(const N: Integer): Integer;
var
  I: Integer;

  function Square: Integer;
  begin
    Result := I * I;
  end;

begin
  Result := 0;
  for I := 0 to N do
    Result := Result + Square;
end;
```

.....
—###

#. #####, ## #####, ##### #

#####.

7.2. ##### —### ## #####, ## ## #####
#####

#####

#####:

- #####, ## ## #####
(#.#. ## ## #####)

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
function Add(const A, B: Integer): Integer;
begin
    Result := A + B;
end;
```

```
function Multiply(const A, B: Integer): Integer;
begin
    Result := A * B;
end;
```

```
type
    TMyFunction = function (const A, B: Integer): Integer;
```

```
function ProcessTheList(const F: TMyFunction): Integer;
var
    I: Integer;
begin
    Result := 1;
    for I := 2 to 10 do
        Result := F(Result, I);
    end;
```

```
var
    SomeFunction: TMyFunction;
begin
    SomeFunction := @Add;
    WriteLn('1 + 2 + 3 ... + 10 = ', ProcessTheList(SomeFunction));

    SomeFunction := @Multiply;
    WriteLn('1 * 2 * 3 ... * 10 = ', ProcessTheList(SomeFunction));
end.
```

-
- ##### ## #####: ### ##### # ##### ##### of object .
-

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
uses
    SysUtils;
```

```
type
```

```
#####  
##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
TMyMethod = procedure (const A: Integer) of object;  
  
TMyClass = class  
  CurrentValue: Integer;  
  procedure Add(const A: Integer);  
  procedure Multiply(const A: Integer);  
  procedure ProcessTheList(const M: TMyMethod);  
end;  
  
procedure TMyClass.Add(const A: Integer);  
begin  
  CurrentValue := CurrentValue + A;  
end;  
  
procedure TMyClass.Multiply(const A: Integer);  
begin  
  CurrentValue := CurrentValue * A;  
end;  
  
procedure TMyClass.ProcessTheList(const M: TMyMethod);  
var  
  I: Integer;  
begin  
  CurrentValue := 1;  
  for I := 2 to 10 do  
    M(I);  
end;  
  
var  
  C: TMyClass;  
begin  
  C := TMyClass.Create;  
  try  
    C.ProcessTheList({$ifdef FPC}@{$endif} C.Add);  
    WriteLn('1 + 2 + 3 ... + 10 = ', C.CurrentValue);  
  
    C.ProcessTheList({$ifdef FPC}@{$endif} C.Multiply);  
    WriteLn('1 * 2 * 3 ... * 10 = ', C.CurrentValue);  
  finally  
    FreeAndNil(C);  
  end;  
end.
```

```
#####  
#####, ### #####  
#####. ### #####. #####
```

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

of object, ## ## ##### #####-##### ## ## ##, ####
8.3, «Class method» # ##### ##.

type

```
TMyMethod = function (const A, B: Integer): Integer of object;
```

```
TMyClass = class
```

```
  class function Add(const A, B: Integer): Integer
```

```
  class function Multiply(const A, B: Integer): Integer
```

```
end;
```

var

```
  M: TMyMethod;
```

begin

```
  M := @TMyClass(nil).Add;
```

```
  M := @TMyClass(nil).Multiply;
```

end;

```
# #####, # ##### ##### ##### #####  
@TMyClass(nil).Add, # ## ##### @TMyClass.Add.
```

- ##### ##### ## #####: ## ##### ## #####
is nested # #####, # ##### ##### { \$modeswitch
nestedprocvars} ## ##### ##. ##### 7.1,
«#####».

7.3. Generic-#

Generic-# - ## ##### ##### #####. #####-
(##### - #####) ##### #####. #####
(#####,
#####, #####, #####...): ##### ##### T, # ##### specialize
(#####) ## ##### ##### integer, ##### ##
string, ##### ## TMyRecord # #.

Generic-# # ##### generic-## # C++. ##
#####, ## ## "#####" ##### specialize, ##
(#####, ##### ## "#####",
#####, # #####
"#####" #####-#### ##### # generic #####
"#####"). ##### ## #####
(##### ## #####) # #####

```
#####  #####  # ##### Object Pascal ###  
#####
```

#####. ##### ##### (integer, float) # ##### record,
class # #.#. ### specialize ##### generic-#.

```
uses SysUtils;
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}  
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
type
```

```
generic TMyCalculator<T> = class  
    Value: T;  
    procedure Add(const A: T);  
end;
```

```
procedure TMyCalculator.Add(const A: T);  
begin  
    Value := Value + A;  
end;
```

```
type
```

```
TMyFloatCalculator = {$ifdef FPC}specialize{$endif}  
TMyCalculator<Single>;  
TMyStringCalculator = {$ifdef FPC}specialize{$endif}  
TMyCalculator<string>;
```

```
var
```

```
FloatCalc: TMyFloatCalculator;  
StringCalc: TMyStringCalculator;
```

```
begin
```

```
FloatCalc := TMyFloatCalculator.Create;
```

```
try
```

```
FloatCalc.Add(3.14);
```

```
FloatCalc.Add(1);
```

```
WriteLn('Сложение величин типа Float: ', FloatCalc.Value:1:2);
```

```
finally
```

```
FreeAndNil(FloatCalc);
```

```
end;
```

```
StringCalc := TMyStringCalculator.Create;
```

```
try
```

```
StringCalc.Add('что-нибудь');
```

```
StringCalc.Add(' ещё');
```

```
WriteLn('Сложение величин типа String: ', StringCalc.Value);
```

```
finally
```

```
FreeAndNil(StringCalc);
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###
#####
```

```
end;
end.
```

```
##### generic-## ## #####, ##### generic
##### # #####:
```

```
uses SysUtils;
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
{ Примечание: этот пример требует FPC 3.1.1 и не скомпилируется в FPC
3.0.0 или более ранних версиях. }
```

```
generic function Min<T>(const A, B: T): T;
begin
  if A < B then
    Result := A
  else
    Result := B;
end;
```

```
begin
  WriteLn('Min (1, 0): ', specialize Min<Integer>(1, 0));
  WriteLn('Min (3.14, 5): ', specialize Min<Single>(3.14, 5):1:2);
  WriteLn('Min (''a'', ''b''): ', specialize Min<string>('a', 'b'));
end.
```

7.4. Overload

```
##### (# #####, ##### # #####) # #####
##### ## #####, ## ## #####. ## #####
##### #####, ##### #
#### ##### # #####.
```

```
## ##### overload ##### FPC. ## ##, ##
## # ##### (# ##### ## unit-#) ##, #
## ##### # ##### # # #####.
#####, ## # ##### # ##### Foo(Integer) # Foo(string),
# ## # ##### # # ##### Foo(Float), ##
##### Foo(Float) #####, #####
##### # #####.
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###
#####
```

```
#####  #####, ### #####  #####  # #####  #####  #####
#####  #####  overload.
```

7.5.

```
#####  #####  #####  #####  #####  #####  #####:
```

- ##### ## ##### ##### ##### (#####, ##### ## #####
#####, ### ##### ##### ##### #####),
- ##### ##### ##### ##### ##### #####,
- ### ##### ##### ##### #####.

```
#####  #####, #####  # #####  #####. # #####, #####
#####  #####  #####  #####  #####, #####  ## #####
#####. #####  #####  #####  #####  #####, ### #####, ### ##
#####  #####  "#####" #####  #####  #####  #####. ### #####, ## #####
"#####".
```

```
.....
unit PreprocessorStuff;
```

```
{ $ifdef FPC } { $mode objfpc } { $H+ } { $J- } { $endif }
```

```
interface
```

```
{ $ifdef FPC }
```

```
{ всё что идёт внутри данного условия ifdef определено только для FPC, а  
не других компиляторов (например, Delphi). }
```

```
procedure Foo;
```

```
{ $endif }
```

```
{ Определить константу NewLine. Это пример того, как "нормальный"  
синтаксис Паскаля "поломан" директивами предобработки.
```

```
Если компилировать на Unix-системах (включая Linux, Android, Mac OS X),  
компилятор увидит следующее:
```

```
const NewLine = #10;
```

```
Если компилировать на Windows, компилятор увидит так:
```

```
const NewLine = #13#10;
```

```
Однако, на других операционных системах, код не скомпилируется,  
поскольку компилятор увидит следующее:
```



```
{$ifdef FPC}
  {$mode objfpc}
  {$H+}
  {$J-}
  {$modeswitch advancedrecords}
  {$ifdef VER2}
    {$message fatal 'This code can only be compiled using FPC version
    >= 3.0.'}
  {$endif}
{$endif}
```

{I myconfig.inc} # ##### unit-#
#####.

- ##### - ##### unit ## #####
unit-## (# #####
#####). ## #####. # #####
##, ## ## ## ## unit-##, # ##
include #####. ##, # ##, ## ##
#####.

1. ##### unit-##, # ##
#####. ##
"##### GUI", ##
unit-# ## GUI", #####
"uses" ##### (##### # GUI-
GUI). ##,
myunit.pas #####
##, ## ## ## ## ##.
#####, ##### ## ## include #####
#####.

2. #####-#####
unit # ##### ## ## ## ##,
#####:

```
{$ifdef UNIX} {I my_unix_implementation.inc} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {I my_windows_implementation.inc} {$endif}
```

```
##### # # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
##### ## #####, ## ##### ## ## #####
{$ifdef UNIX}, {$ifdef MSWINDOWS} ##### # #####
##### (#####, #####). ##### #
#####. ## ##### ##### #####,
##### ##### -Fi ## ##### FPC, #####
##### ##### ##### #####. #####
##### ##### include ##### {$I my
platform_specific_implementation.inc}. ## #####
#####.
```

7.6. Record

Record ##### ## ## ##. ##
##, ##### ##. # record-## ## ##, ##
##. ## ## structure # C-#####.

```
##### {$modeswitch advancedrecords}, #####
##### # ##### # record # #####
##### ##, #####, ##### ## ##### #
##### ## record.
```

```
{$ifdef FPC}
  {$mode objfpc}{$H+}{$J-}
  {$modeswitch advancedrecords}
{$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

type

```
TMyRecord = record
public
  I, Square: Integer;
  procedure WriteLnDescription;
end;
```

procedure TMyRecord.WriteLnDescription;

begin

```
  WriteLn('Квадрат числа ', I, ' равен ', Square);
end;
```

var

```
A: array [0..9] of TMyRecord;
R: TMyRecord;
```

```
I: Integer;  
begin  
  for I := 0 to 9 do  
    begin  
      A[I].I := I;  
      A[I].Square := I * I;  
    end;  
  
    for R in A do  
      R.WriteLineDescription;  
    end.
```

```
# #####, # ##### ##### class, #  
## record, ##### ##### #####  
#####, ## ##### # #####. #####, record-# ## ##  
##### ##### ##### ##### ## #####  
#####:
```

- Record-## ## ##### constructor ## destructor. ## ##### ##
#####. ## ##### # ##### (## ##### "#####
#####"), ##### ##### ##### #####, ##### ##
string, ##### #####. ##### #####
#####, ##### #####
#####.
- #####, ##### ## record-## ##### # ##### # #####
#####.
- ##### (##### # ##### #####) ## record-##
#####: ##### C layout ##
packed record. ## ##### # #####
#####:

```
# ## #####, ##### # #####  
##### API, ##### ##  
##### record,  
  
# ## ##### # ##### # ##,  
  
# ## ##### "#####" ##### (##  
##### # #####, ## ##### ##  
#####).
```

- # record-## ##### ##### case, #####
union # C-##### # #####

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
## ## #####, ## #####, # ##### ##
#####. ##### ##### #####
##### # #####. # ##, #####
##### "#####"
```

7.7. ##### object

```
#####-#####, # Turbo Pascal ### ##### # #####,
##### ## #####, ##### object. ## ##, ##
- ##### record # class.
```

- ##### object-# ##### / #####, # # ##### #####
constructor / destructor.
- ## ## ##### # ##### record. #####
record ## object ## ##### (pointer-##) ##
###-####, ##, #####, #####. ## ##
#####, #####
#####.
- ##### object-# ##### # #####, ##,
##. #####
#####: ##### object, #####
#####, ## ## constructor-#, #####.

```
# ##### objects-#
#. ##### class-# #####. # #
##### record-#
(##### advanced records). #####, ## object-#.
```

7.8. Pointer-#

```
# ##### pointer (#####) ## #####. #####
## ## TMyRecord # ^TMyRecord, # ##
##### pointer-# PMyRecord. # #####
##### # ##### record:
```

type

```
PMyRecord = ^TMyRecord;
TMyRecord = record
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###
#####
```

```
Value: Integer;
Next: PMyRecord;
end;
```

```
#####  #####  #####, ###  #####  #####  #####
#####  (###  PMyRecord  #####  #  #####  TMyRecord, #
TMyRecord  #####  #  #####  #####  PMyRecord). #####  #####
pointer ##  ###, #####  ###  ##  ###  #####, #  ###  #####, #####  ##  #####
#####  #  ###  ##  #####  #####  type.
```

```
#####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####
New / Dispose, ###  (#####  #####, ##  ##  #####)
#####  GetMem / FreeMem.  ###  #####  #  #####, ##  #####
pointer  #####, #####  #####  #####  #####  #####  ^  (#  #####
MyInteger := MyPointerToInteger^). #####  #####  (#####  pointer
##  #####  #####) #####  #  #####  #####-#####  @
(#####, MyPointerToInteger := @MyInteger).
```

```
#####  #####  #####  #####  ###  Pointer, #####  ##  #####  ##
#####  ###  #####  #  #####  void*  # C-#####  #####. ##  #####
##  #####, #  ###  #####  #####  ###  #  #####  #####  ##  pointer-#.
```

```
#####  #####, ###  #####  #####  #####  #####  pointer-##, #####  ##
#####  #  ###  #  ##  #####  #####  #####  #####  ^  #  @.
#####  #####  #####  #####  #  ###  #####, #  #  #####  #####  ###
#####  #####  ###  #####:
```

```
type
  TMyClass = class
    Value: Integer;
    Next: TMyClass;
  end;
```

7.9.

```
#  #####  #####  #####  "#####  " (overload)  #####
#####  #####  #####, #####  #####  #####  #  #####
#####  #####  #####. #####  #####  #####:
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
uses StrUtils;
```

```
operator* (const S: string; const A: Integer): string;
```

```
begin
```

```
    Result := DupeString(S, A);
```

```
end;
```

```
begin
```

```
    WriteLn('повтор' * 10);
```

```
end.
```

```
##### ##### ##### ##### ### #####. ##### ##, ### ##### #
##### #####-##### ##### ##### #####, ##### ###
##### ##### ## ##### #####.
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
```

```
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
{$ifndef FPC}
```

```
    {$message warn 'Delphi does not support global operator overloading'}
```

```
    begin end.
```

```
{$endif}
```

```
uses
```

```
    SysUtils;
```

```
type
```

```
    TMyClass = class
```

```
        MyInt: Integer;
```

```
    end;
```

```
operator* (const C1, C2: TMyClass): TMyClass;
```

```
begin
```

```
    Result := TMyClass.Create;
```

```
    Result.MyInt := C1.MyInt * C2.MyInt;
```

```
end;
```

```
var
```

```
    C1, C2: TMyClass;
```

```
begin
```

```
    C1 := TMyClass.Create;
```

```
    try
```

Object Pascal ###
#####

```
C1.MyInt := 12;  
C2 := C1 * C1;  
try  
  WriteLn('12 * 12 = ', C2.MyInt);  
finally  
  FreeAndNil(C2);  
end;  
finally  
  FreeAndNil(C1);  
end;  
end.
```

record-###. ##### ## ##, ## # #####
#####, ##### ## ##### ##### ## #####
#####.

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}  
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}  
  
{$ifndef FPC}  
  {$message warn 'Delphi does not support global operator overloading'}  
  begin end.  
{$endif}
```

```
uses SysUtils;
```

```
type  
  TMyRecord = record  
    MyInt: Integer;  
  end;
```

```
operator* (const C1, C2: TMyRecord): TMyRecord;  
begin  
  Result.MyInt := C1.MyInt * C2.MyInt;  
end;
```

```
var  
  R1, R2: TMyRecord;  
begin  
  R1.MyInt := 12;  
  R2 := R1 * R1;  
  WriteLn('12 * 12 = ', R2.MyInt);  
end.
```

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
### ##### # record-### ##### ##### {$modeswitch
advancedrecords} # ##### # class operator
##### ##### record-#. ##### ##### generic
##### ##### ## #####-##### (#####
TFPGList, ##### ## #####). #
##### "#####" ##### (## #####
##### record) ## ##### (##### ##,
##### # TFPGList), # ## specialize ##### #
specialize TFPGList<TMyRecord>.
```

```
{$ifdef FPC}
  {$mode objfpc}{$H+}{$J-}
  {$modeswitch advancedrecords}
{$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}

{$ifndef FPC}
  {$message warn 'Delphi does not have FGL unit'}
  begin end.
{$endif}
```

uses

SysUtils, FGL;

type

```
TMyRecord = record
  MyInt: Integer;
  class operator+ (const C1, C2: TMyRecord): TMyRecord;
  class operator= (const C1, C2: TMyRecord): boolean;
end;
```

```
class operator TMyRecord.+ (const C1, C2: TMyRecord): TMyRecord;
begin
  Result.MyInt := C1.MyInt + C2.MyInt;
end;
```

```
class operator TMyRecord.= (const C1, C2: TMyRecord): boolean;
begin
  Result := C1.MyInt = C2.MyInt;
end;
```

type

```
TMyRecordList = {$ifdef FPC}specialize{$endif} TFPGList<TMyRecord>;
```



```
var
  R, ListItem: TMyRecord;
  L: TMyRecordList;
begin
  L := TMyRecordList.Create;
  try
    R.MyInt := 1;   L.Add(R);
    R.MyInt := 10;  L.Add(R);
    R.MyInt := 100; L.Add(R);

    R.MyInt := 0;
    for ListItem in L do
      R := ListItem + R;

      WriteLn('1 + 10 + 100 = ', R.MyInt);
    finally
      FreeAndNil(L);
    end;
  end.
```

8.

8.1. ##### private # strict private

private #####
#####. #####
unit-# #####
private #####. ##### C++ ##, ### # #####
unit-# ##### "#####".

#####, ### ##### unit-# #####

strict private. #####, ### #####
#####. #####.

protected (#####
"#####" # ## unit-) # strict
protected (##### # #####
#####).

8.2. #####
#####

```
##### (const) ##
### (type). #####.
##### # #####
##### private (## "#####"), ##.
```

```
#####  
##### var:
```

type

```
TMyClass = class
```

private

type

```
TInternalClass = class
```

```
Velocity: Single;
```

```
procedure DoSomething;
```

end;

var

```
FInternalClass: TInternalClass;
```

public

const

```
DefaultVelocity = 100.0;
```

```
constructor Create;
```

```
destructor Destroy; override;
```

end;

```
constructor TMyClass.Create;
```

begin

inherited;

```
FInternalClass := TInternalClass.Create;
```

```
FInternalClass.Velocity := DefaultVelocity;
```

```
FInternalClass.DoSomething;
```

end;

```
destructor TMyClass.Destroy;
```

begin

```
FreeAndNil(FInternalClass);
```

inherited;

end;

```
{ Обърнете внимание на префикс "TMyClass.TInternalClass." }
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
procedure TMyClass.TInternalClass.DoSomething;
begin
end;
```

8.3. Class method

```
##### ##, ##### ##### ## ##### ( TMyClass ), ##
##### ## #####.
```

```
type
  TEnemy = class
    procedure Kill;
    class procedure KillAll;
  end;
```

```
var
  E: TEnemy;
begin
  E := TEnemy.Create;
  try
    E.Kill;
  finally
    FreeAndNil(E);
  end;
  TEnemy.KillAll;
end;
```

```
##### ##, ## ## ##### — ##### ##
##### ##, #####, ##### # ##### 8.4,
«#####».
```

```
##### ##, ## constructor #####, ## class method #####
##### "#####" ( MyInstance := TMyClass.Create( ...
); ). #####, ##### # #####
##### ## —# ## # ##### ##.
##### "#####" constructor-##, #####
##### constructor (#####, #####)
#####) #####, # ##### constructor
(#####).
```

8.4. ##### ##

class method-# ## constructor-# ## #####

#####. #####
#####: class of TMyClass.

type

```
TMyClass = class(TComponent)  
end;
```

```
TMyClass1 = class(TMyClass)  
end;
```

```
TMyClass2 = class(TMyClass)  
end;
```

```
TMyClassRef = class of TMyClass;
```

var

```
C: TMyClass;  
ClassRef: TMyClassRef;
```

begin

```
// Можно сделать так:
```

```
C := TMyClass.Create(nil); FreeAndNil(C);  
C := TMyClass1.Create(nil); FreeAndNil(C);  
C := TMyClass2.Create(nil); FreeAndNil(C);
```

```
// А с помощью ссылки на класс можно сделать следующим образом:
```

```
ClassRef := TMyClass;  
C := ClassRef.Create(nil); FreeAndNil(C);
```

```
ClassRef := TMyClass1;  
C := ClassRef.Create(nil); FreeAndNil(C);
```

```
ClassRef := TMyClass2;  
C := ClassRef.Create(nil); FreeAndNil(C);
```

end;

class method-###.
—

```
#####          # #####          Object Pascal ###
#####          
```

```
#####  
#####.
```

type

```
TMyClass = class(TComponent)
  class procedure DoSomething; virtual; abstract;
end;
```

```

TMyClass1 = class(TMyClass)
    class procedure DoSomething; override;
end;

```

```

TMyClass2 = class(TMyClass)
  class procedure DoSomething; override;
end;

```

```
TMyClassRef = class of TMyClass;
```

var

```
C: TMyClass;  
ClassRef: TMyClassRef;
```

begin

```
ClassRef := TMyClass1;  
ClassRef.DoSomething;
```

```
ClassRef := TMyClass2;  
ClassRef.DoSomething;
```

```
{ А следующая строка приведёт к ошибке выполнения,  
  поскольку DoSomething является abstract в TMyClass. }
```

```
ClassRef := TMyClass;  
ClassRef.DoSomething;
```

end;

```
##### (##
## #####-#####, # ## #####, #####
#####), #####
##### ClassType. #####, ##### ClassType
TClass, ##### # ##### class of TObject. ## ##
##### ## ## #####, #####, ##
#####.
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
ClassType ##### ##### ##### ##### #####,
##### ##### constructor-#. ##### ##### ##### #####
#####, ### Clone ##### ##### ##### ##### #####
##### # ##### ##### ##### #####. ##### ##### #####
##### # Assign (##. ##### 6.3, «##### #: TPersistent.Assign»)
### ####, ##### ##### #####, ##### # ##### #####
#####.
```

```
##### #####, ### ##### ##### #####
constructor ##### #####. #####, ### #####
# ##### TComponent, ##### ###
##### override ##### constructor-# TComponent.Create(AOwner:
TComponent).
```

type

```
TMyClass = class(TComponent)
    procedure Assign(Source: TPersistent); override;
    function Clone(AOwner: TComponent): TMyClass;
end;
```

```
TMyClassRef = class of TMyClass;
```

```
function TMyClass.Clone(AOwner: TComponent): TMyClass;
```

begin

```
// Таким образом будет создан класс конкретного типа TMyClass:
// Result := TMyClass.Create(AOwner);
// А такой подход может создать класс как типа TMyClass, так и его
наследников:
Result := TMyClassRef(ClassType).Create(AOwner);
Result.Assign(Self);
```

end;

8.5. Class helper

```
##### ##### ##### ##### #####. #####
## ##### # ##### ##### MyInstance.MyMethod(...
). # ##### ##### #####, ### #####
##### X, ##### X.Action(...).
```

```
#####, ##### ##### ##### #####-####, ###
##### ##### ## ##### TMyClass, ##### ###
##### TMyClass. ##### #####. #####,
```

Object Pascal ###
#####

#, #####, ##### ##
#. ##### #
— ##### Render # ##### TMy3DObject #####
#, #, #, ##### TMy3DObject
#? # #####
"#####" #, # #
#.

- #####,
TMy3DObject #####.

```
procedure Render(const Obj1: TMy3DObject; const Color: TColor);
var
  I: Integer;
begin
  for I := 0 to Obj1.ShapesCount - 1 do
    RenderMesh(Obj1.Shape[I].Mesh, Color);
end;
```

#####. #, ##### - #
#. ##### #
X.Action(...), # # #
Render(X, ...). # # # X.Render(...), # # #
#####, ##### Render # # unit-#, # ##### TMy3DObject .

class helper-#, #####/#####

#####. ##### "#####"
— ### "#####" ##### TMy3DObject .

```
type
  TMy3DObjectHelper = class helper for TMy3DObject
    procedure Render(const Color: TColor);
  end;

procedure TMy3DObjectHelper.Render(const Color: TColor);
var
  I: Integer;
begin
  { Обратите внимание, мы получаем доступ к ShapesCount, Shape без
    дополнительных указаний типа TMy3DObject.ShapesCount }
```

```
##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
for I := 0 to ShapesCount - 1 do  
  RenderMesh(Shape[I].Mesh, Color);  
end;
```



```
##### "type helper", #####  
##### #####  
# ##### integer. #####  
##### "record helper" #####... ##, ##  
##### ##. #####: http://lists.freepascal.org/fpc-announce/2013-February/000587.html.
```

8.6. ##### constructor-#, destructor-#

```
### destructor-# ##### Destroy, # ## ##### virtual  
(##### ## #####)   
# #####.
```

```
# ##### constructor-# ##### Create.  
##### # ##### ##, ##### #####  
##### — #####, ##### CreateMy, ##### # Create, #####  
constructor Create ##### ## ##### ## #####  
##### # ##### CreateMy #####.
```

```
# ##### TObject constructor ## #####, # ##  
##### ##. ##### constructor #####  
constructor ##### (#####: ## ##### overload, #  
##### ## ##).
```

```
# ##### TComponent, ##### constructor  
Create(AOwner: TComponent); override; .### #####  
##### # ##### ##  
### #####, ##### constructor-# #####  
(##. ##### 8.4, «#####» ##).
```

8.7. ##### constructor-#

```
### ##### # ##### constructor-# #####  
#####
```

```
X := TMyClass.Create;
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal  ###
#####
```

```
## ##### ##### ## #####, # X ## ##### ##### #####-#####
#####. ## ##### ##### ##### ##### #####
#####?
```

```
# ##### ##### ##### #####. ##### #####
### ##### constructor-#, ## ##### destructor. ##### ##
##### ##### destructor ##### "#####", #.#. ##### # #####
##### ## ##### #####. ##### ## ## #####, #####
##### ## #####, #####, # ##### FreeAndNil.
```

```
##### ##### ##### ## #####, ## ##### constructor-# ##
#####. #####, ## ##### ##
##### nil, # ##### 0 # #.#.
```

```
#.#. ##### ## ##### ## #####:
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
uses
```

```
    SysUtils;
```

```
type
```

```
    TGun = class
```

```
    end;
```

```
    TPlayer = class
```

```
        Gun1, Gun2: TGun;
```

```
        constructor Create;
```

```
        destructor Destroy; override;
```

```
    end;
```

```
constructor TPlayer.Create;
```

```
begin
```

```
    inherited;
```

```
    Gun1 := TGun.Create;
```

```
    raise Exception.Create('Вызываем exception из constructor-a!');
```

```
    Gun2 := TGun.Create;
```

```
end;
```

```
destructor TPlayer.Destroy;
```

```
begin
```

```
    { В данном случае в результате ошибки в constructor-е, у нас
      может оказаться Gun1 <> nil и Gun2 = nil. Смириться. }
```

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

В таком случае, FreeAndNil справится с задачей без каких-либо дополнительных действий с нашей стороны, поскольку FreeAndNil проверяет

является ли экземпляр класса nil перед вызовом соответствующего destructor-a. }

```
FreeAndNil(Gun1);
FreeAndNil(Gun2);
inherited;
end;
```

```
begin
  try
    TPlayer.Create;
  except
    on E: Exception do
      WriteLn('Ошибка ' + E.ClassName + ': ' + E.Message);
    end;
  end.
end.
```

9.

9.1. ##### (CORBA)

#####, ### ## ### # #####, ##### API, ## ## ##### ### #####
#####. ##### ##### ##### ##### #####, #####
#####.

#####, #####
#####, # ##### ##### ## #####.#####
#####,#####
##, ##### #####.#####
#####, #####, ##### #####
#####.

CORBA # Object Pascal ##### # #####,###,
Java (<https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/concepts/interface.html>) ### # C# (<https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms173156.aspx>).

```
{$ifdef FPC}
  {$mode objfpc}{$H+}{$J-}
  {$interfaces corba}
{$else}
```

```
{ $message warn 'Delphi does not support CORBA interfaces, only COM, that
change how memory is managed. This example is not valid in Delphi.' }
begin end.
{$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}

uses
    SysUtils, Classes;

type
    IMyInterface = interface
    [ '{79352612-668B-4E8C-910A-26975E103CAC}' ]
        procedure Shoot;
    end;

    TMyClass1 = class(IMyInterface)
        procedure Shoot;
    end;

    TMyClass2 = class(IMyInterface)
        procedure Shoot;
    end;

    TMyClass3 = class
        procedure Shoot;
    end;

procedure TMyClass1.Shoot;
begin
    WriteLn('TMyClass1.Shoot');
end;

procedure TMyClass2.Shoot;
begin
    WriteLn('TMyClass2.Shoot');
end;

procedure TMyClass3.Shoot;
begin
    WriteLn('TMyClass3.Shoot');
end;

procedure UseThroughInterface(I: IMyInterface);
begin
    Write('Стреляем... ');
```

```
I.Shoot;  
end;  
  
var  
  C1: TMyClass1;  
  C2: TMyClass2;  
  C3: TMyClass3;  
begin  
  C1 := TMyClass1.Create;  
  C2 := TMyClass2.Create;  
  C3 := TMyClass3.Create;  
  try  
    if C1 is IMyInterface then  
      UseThroughInterface(C1 as IMyInterface);  
    if C2 is IMyInterface then  
      UseThroughInterface(C2 as IMyInterface);  
    if C3 is IMyInterface then  
      UseThroughInterface(C3 as IMyInterface);  
  finally  
    FreeAndNil(C1);  
    FreeAndNil(C2);  
    FreeAndNil(C3);  
  end;  
end.
```

9.2. CORBA # COM

"CORBA"?

CORBA #####. ##### ## #####
#####. ##### "#####". ##
, #####
, #####
API.

, ## #####
CORBA (Common Object Request Broker Architecture) (##.
https://en.wikipedia.org/wiki/Common_Object_Request_Broker_Architecture), ##
#####.

{\$interfaces corba} ?

, ##### COM #####
{\$interfaces com} , ## ##
, ## ##.

Object Pascal ###
#####

COM #####. ##### # #####, ####
#####. #####
CORBA # ##### — ### ##### ##, ### ##### ## #####, ###
C# # Java. ### ##### COM #####
"#####", #####, #####, ## #####.

##, ### {\$interfaces xxx} #####
##, ##### # ## #
(### ##### # ## interface, # ##
interface(ISomeAncestor)). ### ##### # ##
#####, ## ##### ## ##, ### # ##### # ##
{\$interfaces xxx}.

COM #####?

COM ##### # ##### # #####,
IUnknown. ##### #
IUnknown:

- #####, ##### # ##### # _AddRef # _ReleaseRef.

(reference-counting).
- ##### # QueryInterface.
- ##### # ##### COM (#####
#####).

COM #####?

##, ##### COM ##### # ##
#####. ## ##### — ##### reference-
counting #####. ##### #
(##### # ##, ##### # "#####"),
##, ##### # #####. # ## # #####,
#####.

- ##### # ##### # ##### # ##### (## #
#####) # ##### # #####.
- ##### # ##### # ##### # ##### # ##### #
reference-counting.
- ##### # #####-##### # ## # ## COM #####.

- ##### # ##### # #####. ##### # #
#####, #####. # ## #

```
##### # ##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
#####, ##### ##### ##### #####: ##### reference-  
counting ##### COM, ##### # #####  
##### _AddRef # _ReleaseRef, ### ##### #  
#####. ##### # #####, ##### ##  
##### # ## #####  
##### ## #####  
##### ## ## #####
```

```
##### ## #, ### #: ##### # ##### CORBA  
# ##### {$interfaces corba} ##### # #,  
##### # #####. ## ## #, COM #####  
##### "#####"
```

```
#####, ##### #, ##### # # COM  
#####
```

reference-counting ##### CORBA?

```
#####. ##### # _AddRef / _ReleaseRef.  
### ##### IUnknown. #####, #  
##### #, #####  
reference-counting # #, ##### COM  
#####
```

9.3. GUID-#

```
GUID-# ### # ##### #  
### ['{ABCD1234-...}'] ##### #  
#####. # #, # #,  
# # #. ##### # # #  
(#### # ##### COM ### CORBA). #,  
### # # # # # # #  
##### #, #, #, # GUID-#.
```

```
### ##### (#####) GUID-#, ### #  
### # is. #####, ## # true ###  
##### # # #. "#####"  
##### Supports(ObjectInstance, IMyInterface) #####  
##### # #, ##### # #  
### GUID. ### # CORBA, # COM #, # FPC 3.0.0.
```

```
##### #, ##### GUID ###  
#####. ##### GUID-# Lazarus GUID
```

```
#####  #####  # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
generator(##### Ctrl + Shift + G # #####).####
##### ##-####, ##### https://www.guidgenerator.com/.
```

```
# ##### ##### ##### #####, ##### CreateGUID #
GUIDToString ##### ## RTL. #####, #####:
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}

uses
  SysUtils;
var
  MyGuid: TGUID;
begin
  Randomize;
  CreateGUID(MyGuid);
  WriteLn(['' + GUIDToString(MyGuid) + '']);
end.
```

9.4. ##### (COM)

```
##### COM ##### ## #####:
```

1. ##### # ##### COM (#####, #####
Windows, ##### # Unix-##### XPCOM, #####
Mozilla),
2. ##### - reference counting (###

#####).

```
## ##, ##### # #####.
## ##### ##, ## ##
#####: ##### # API, ##### ##
##### ## COM #####,
##### # ##### # ##
# ##### COM.
```

```
## ##### ##:
```

- # ##### "#####" ##### _AddRef, _Release
QueryInterface. ###, ##### ##.
#####

```
##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
##### COM #####, ### reference-counting. #####,
##### ## ##### — ##. #####.
```

```
# ##### TInterfacedObject ##### ##
##### # #####, ##### reference-counting.
```

```
# ##### TComponent ##### ##
# #####, ##### reference-counting. # Castle
Game Engine #####, ##
#####: TNonRefCountedInterfacedObject
# TNonRefCountedInterfacedPersistent ### ##, ##.
#####: https://github.com/castle-engine/castle-engine/
blob/0519585abc13e8386cdae5f7dfef6f9659dc9b57/src/base/
castleinterfaces.pas.
```

- ##### ## #####, ##### ##
#####. #####
(##### ##
reference-counting, ##### _AddRef
#####), ## #####
##-## ##, ##-####
##. ##. ##### "7.7 Reference counting"
FPC (<http://freepascal.org/docs-html/ref/refse47.html>).

```
##### COM #####
```

- #####, ## # ## reference-counting,
- ##### TInterfacedObject
- # ##### # #####, ##### ##
reference-counting #####.

```
#### #####:
```

```
.....
{$ifdef FPC}
  {$mode objfpc}{$H+}{$J-}
  {$interfaces com}
{$endif}
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

```
uses
  SysUtils, Classes;
```


type

IMyInterface = **interface**

['{3075FFCD-8EFB-4E98-B157-261448B8D92E}']

procedure Shoot;

end;

TMyClass1 = **class**(TInterfacedObject, IMyInterface)

procedure Shoot;

end;

TMyClass2 = **class**(TInterfacedObject, IMyInterface)

procedure Shoot;

end;

TMyClass3 = **class**(TInterfacedObject)

procedure Shoot;

end;

procedure TMyClass1.Shoot;

begin

WriteLn('TMyClass1.Shoot');

end;

procedure TMyClass2.Shoot;

begin

WriteLn('TMyClass2.Shoot');

end;

procedure TMyClass3.Shoot;

begin

WriteLn('TMyClass3.Shoot');

end;

procedure UseThroughInterface(I: IMyInterface);

begin

Write('Стреляем... ');

I.Shoot;

end;

var

C1: IMyInterface; // COM управляет освобождением памяти

C2: IMyInterface; // COM управляет освобождением памяти

C3: TMyClass3; // Здесь управлять освобождением памяти придётся VAM

begin

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###
#####
```

```
C1 := TMyClass1.Create as IMyInterface;
C2 := TMyClass2.Create as IMyInterface;
C3 := TMyClass3.Create;
try
  UseThroughInterface(C1); // Нет необходимости в операторе "as"
  UseThroughInterface(C2);
  if C3 is IMyInterface then
    UseThroughInterface(C3 as IMyInterface); // Так не работает
finally
  { Переменные C1 и C2 выходят из поля зрения
    и будут автоматически уничтожены сейчас.

    а переменная C3 является экземпляром класса
    и не управляется интерфейсом,
    по этому её необходимо совободить вручную. }
  FreeAndNil(C3);
end;
end.
```

9.5. ##### COM ##### # ##### reference-counting

```
###   ###   ####   #####   #   #####   #####,   #   #####,
#####   TComponent   (####   #####   #####,   #####   ###
TNonRefCountedInterfacedObject   #
TNonRefCountedInterfacedPersistent ) ##### reference-counting ###
COM #####.   ###   #####   #####   COM   #####   #   ###   ###
####   #####   #####   #####   #####.
```

```
###   ##,   #####   ####   #####   #   ####   #####,   #####   ##   #####
#####,   #####   #####-####   #####   #####   #####   ##   ####   #   ##
#####,   ###   #####   #####   #####   #####   #   ####   Cx as IMyInterface
#####   #####   #####   #####   #####,   #####   #####   #####
#####   ##   #####   #####   #####.   ####   #####   #####   #####
UseInterfaces,   #####   #####   #####   ###   #####   #####   (#####   ##
#####   #####   #####,   ###   #####   #####   #####   #####   ##   #####
####   #####).
```

```
#####   #####   ####   #####,   #####   #####   #####   CORBA,
####   #   #####   #####   ###   #####   #####   #####   #####
reference-counting # #####.
```

```
{$ifdef FPC}  
  {$mode objfpc}{$H+}{$J-}  
  {$interfaces com}  
{$endif}  
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}
```

uses

SysUtils, Classes;

type

```
IMyInterface = interface  
  ['{3075FFCD-8EFB-4E98-B157-261448B8D92E}']  
  procedure Shoot;  
end;  
  
TMyClass1 = class(TComponent, IMyInterface)  
  procedure Shoot;  
end;  
  
TMyClass2 = class(TComponent, IMyInterface)  
  procedure Shoot;  
end;  
  
TMyClass3 = class(TComponent)  
  procedure Shoot;  
end;
```

```
procedure TMyClass1.Shoot;  
begin  
  WriteLn('TMyClass1.Shoot');  
end;
```

```
procedure TMyClass2.Shoot;  
begin  
  WriteLn('TMyClass2.Shoot');  
end;
```

```
procedure TMyClass3.Shoot;  
begin  
  WriteLn('TMyClass3.Shoot');  
end;
```

```
procedure UseThroughInterface(I: IMyInterface);  
begin  
  Write('Стреляем... ');
```

```

    I.Shoot;
end;

var
    C1: TMyClass1;
    C2: TMyClass2;
    C3: TMyClass3;

procedure UseInterfaces;
begin
    if C1 is IMyInterface then
        //if Supports(C1, IMyInterface) then // эта строчка идентична проверке
        "is" выше
        UseThroughInterface(C1 as IMyInterface);
    if C2 is IMyInterface then
        UseThroughInterface(C2 as IMyInterface);
    if C3 is IMyInterface then
        UseThroughInterface(C3 as IMyInterface);
end;

begin
    C1 := TMyClass1.Create(nil);
    C2 := TMyClass2.Create(nil);
    C3 := TMyClass3.Create(nil);
    try
        UseInterfaces;
    finally
        FreeAndNil(C1);
        FreeAndNil(C2);
        FreeAndNil(C3);
    end;
end.

```

9.6.

CORBA, ### # COM #####. ####, ####
CORBA #####.

1. ##### as ##### #
#####.

```

    UseThroughInterface(Cx as IMyInterface);

```

```
##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
#### ##### C1, C2, C3 ##  
##### # #####. ### #####  
##### C3, # ##### IMyInterface.
```

```
##### as ##### ## ##,  
##### Cx ### ##### (#####, TMyClass2) ### ##  
##### (#####, IMyInterface2).
```

However, it is not allowed for CORBA interfaces.

2. #####, ##### ## #####
#####:

```
UseThroughInterface(Cx);
```

```
# ##### # #####. #####  
### ##### C1 # C2 (#####, ## ##,  
##### IMyInterface), ## ## C3.
```

```
## #####, ##### ##### ## ##  
#####. # #####, ##### TMyClass, #####  
##### TMyClass, #####  
##### TMyClass ##### # ##  
#####. ## ##### # #####  
#####.
```

3. ##### IMyInterface(Cx) #####
#####:

```
UseThroughInterface(IMyInterface(Cx));
```

```
#####, ##### #  
#####. ##### ##  
##### # ##  
### _#####_# #####.
```

```
#####: ##### Cx ##### class (#####  
TMyClass2), ## #####  
#####. ##### #  
##### - ##### (#####).
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
##### ### #####, ##### ## #####
```

```
{$ifdef FPC} {$mode objfpc}{$H+}{$J-} {$endif}  
{$ifdef MSWINDOWS} {$apptype CONSOLE} {$endif}  
// {$interfaces corba} // обратите внимание, что приведение типа с помощью  
"as" для интерфейсов типа CORBA не скомпилируется
```

```
uses Classes;
```

```
type
```

```
IMyInterface = interface  
[ '{7FC754BC-9CA7-4399-B947-D37DD30BA90A}' ]  
    procedure One;  
end;
```

```
IMyInterface2 = interface(IMyInterface)  
[ '{A72B7008-3F90-45C1-8F4C-E77C4302AA3E}' ]  
    procedure Two;  
end;
```

```
IMyInterface3 = interface(IMyInterface2)  
[ '{924BFB98-B049-4945-AF17-1DB08DB1C0C5}' ]  
    procedure Three;  
end;
```

```
TMyClass = class(TComponent, IMyInterface)  
    procedure One;  
end;
```

```
TMyClass2 = class(TMyClass, IMyInterface, IMyInterface2)  
    procedure One;  
    procedure Two;  
end;
```

```
procedure TMyClass.One;  
begin  
    Writeln('TMyClass.One');  
end;
```

```
procedure TMyClass2.One;  
begin  
    Writeln('TMyClass2.One');  
end;
```

```
procedure TMyClass2.Two;
```

```
begin
  Writeln('TMyClass2.Two');
end;

procedure UseInterface2(const I: IMyInterface2);
begin
  I.One;
  I.Two;
end;

procedure UseInterface3(const I: IMyInterface3);
begin
  I.One;
  I.Two;
  I.Three;
end;

var
  My: IMyInterface;
  MyClass: TMyClass;
begin
  My := TMyClass2.Create(nil);
  MyClass := TMyClass2.Create(nil);

  // Следующий код не скомпилируется, так как в момент компиляции
  // неизвестно является ли My интерфейсом IMyInterface2.
  // UseInterface2(My);
  // UseInterface2(MyClass);

  // Это скомпилируется и работает правильно.
  UseInterface2(IMyInterface2(My));
  // А это не скомпилируется. Приведение типа InterfaceType(ClassType)
  // проверяется в момент компиляции.
  // UseInterface2(IMyInterface2(MyClass));

  // Это скомпилируется и работает правильно.
  UseInterface2(My as IMyInterface2);
  // Это скомпилируется и работает правильно.
  UseInterface2(MyClass as IMyInterface2);

  // Это скомпилируется, но приведёт к непонятной ошибке "Access
  // violation" при выполнении программы.
  // UseInterface3(IMyInterface3(My));
  // Это не скомпилируется. Приведение типа InterfaceType(ClassType)
  // проверяется в момент компиляции.
```

```
##### ##### # ##### Object Pascal ###  
#####
```

```
// UseInterface3(Interface3(MyClass));  
  
// Это скомпилируется, но приведёт к понятному сообщению об ошибке  
"EInvalidCast: Invalid type cast" и укажет на проблему.  
// UseInterface3(My as Interface3);  
// Это скомпилируется, но приведёт к понятному сообщению об ошибке  
"EInvalidCast: Invalid type cast" и укажет на проблему.  
// UseInterface3(MyClass as Interface3);  
  
writeln('Готово');  
end.
```

10.

Copyright Michalis Kamburelis.

```
##### ##### ##### ##### # ##### AsciiDoc ##### ##  
#####: https://github.com/modern-pascal/modern-pascal-introduction. ##### ##  
### #####, #####, #####, ##### # pull  
request-## :). # ##### ##### ##### ##### GitHub ##### # e-mail:  
michalis@castle-engine.io1. #####: https://michalis.xyz/.
```

```
##### ##### ##### ##### # #####  
##### ##### Wikipedia, ##. https://en.wikipedia.org/wiki/  
Wikipedia:Copyrights:
```

- *Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License (CC BY-SA)*

```
####
```

- *GNU Free Documentation License (GFDL) (unversioned, with no invariant sections, front-cover texts, or back-cover texts)*.

```
##### ## #####!
```

```
##### ## #####: ##### # ##### 2016-2019
```

```
##### ## ##### # ##### # #####: vitaly\_l #  
pupsik @ freepascal.ru
```

¹ <mailto:michalis@castle-engine.io>