

Delphi 10	Lazarus
Интерфейс	
Главное меню	
Содержит инструменты для работы с проектом и его настройкой	
Панель компонентов (Delphi - справа, Lazarus – сверху) Панель компонентов содержит наборы компонентов, заготовок будущих объектов. Для удобства эти компоненты объединены в различные группы — стандартные компоненты (Standart), расширенные компоненты (Additional), диалоги (Dialogs) и другие.	
Инспектор объектов (Слева) содержит: Дерево компонентов - отображение всех использованных компонентов программы и их зависимость Свойства – отображает доступные свойства выбранного компонента. События – содержит возможные обработчики событий для выбранного компонента. В левой колонке расположены названия события, в правой соответствующие процедуры. Реакция на событие – это результат произошедшего системного события, например, щелчок мыши, нажатие на кнопку.	
Проектировщик форм: . при запуске автоматически предлагает пользователю новый проект, окно под названием Form 1, и назначает его главным окном. Переноса на него элементы из палитры компонентов, тем самым оформляете его. Главное окно в проекте может быть только одно, все другие создаваемые окна будут дочерними.	
Редактор кода: на момент первого запуска имеет заголовок Unit 1. В редакторе кода могут быть открытыми сразу несколько файлов, размещенных на отдельных страницах. В окне кода пишется текстовая часть программы, и само окно похоже на обычный текстовый редактор. Строки пронумерованы, все служебные слова выделяются жирным цветом. Текст программы разбивается на процедуры и функции, которые работают независимо. Основная работа программиста происходит именно здесь.	
Внизу находится окно Сообщения. Это окно выводит диагностические сообщения, сообщения об ошибке, сообщения об удачной компиляции и др.	

Некоторые компоненты:

Label - метка - позволяет выводить однострочный текст.

Важные свойства:

Caption – отвечает за отображаемое имя объекта. В случае с label - надпись.

Name - Имя элемента используемое программистом для обращения к нему. Есть у всех объектов.

Font – настройка шрифта

Button - кнопка - используется для выполнения каких-либо действий при нажатии на нее (событие OnClick(Данное событие могут обрабатывать многие объекты))

Важные свойства:

Caption, Name

Edit – текстовое поле -позволяет вводить/выводить однострочный текст.

Важные свойства:

Text – текст содержащийся и отображаемый объектом Edit

Name

Font

Мемо - текстовое поле -позволяет вводить/выводить однострочный текст. Обращение происходит через свойство line - массив строк.

Name

Font

Как создать обработчик события “Нажатие на кнопку”

- 1)Создаем объект кнопка
- 2)Выбираем его в дереве компонентов
- 3)Переходим на вкладку события
- 4)Находим событие “OnClick”
- 5)Делаем двойной щелчок в поле справа
- 6)Пишем код

ЛИБО

- 1)Создаем объект кнопка
- 2)Делаем двойной щелчок по кнопке
- 3)Пишем код

Файлы в папке проекта

.dpr. Файл проекта Delphi. Delphi создаёт файл проекта автоматически при первом сохранении нового приложения. Как правило, не возникает необходимости модифицировать файл проекта.

.pas. Файлы модулей. Содержат исходный код программ на языке Pascal. Как правило, приложение Delphi имеет по одному файлу .pas для модуля каждой экранной формы, хотя можно включать в эти файлы собственный код, не связанный с экранными формами.

.dfm. Файлы описания формы. Содержат информацию о свойствах экранной формы и включённых в неё объектов, а также о событиях и процедурах их обработки.

.dcu. Файлы, содержащие скомпилированный код, полученный на основе информации из соответствующих файлов .pas и .dfm.

.res. Файл ресурсов. Содержит двоичные ресурсы (пиктограммы и прочие растровые изображения), используемые в проекте.

.exe. Выполняемый файл, полученный на основе файлов .dcu в результате компоновки.

.dof. Файл опций проекта. Содержит настройки проекта, модифицированные в диалоговом окне, которое открывается по команде Project/Options.

.dll. Файлы библиотек. Содержат код для библиотеки динамической компоновки.