## СТВОРЕННЯ НАЙПРОСТІШОГО ПРОЕКТУ

Під час вивчення цього розділу ми ознайомимося з візуальним середовищем програмування Delphi та зробимо перші кроки у візуальному проектуванні додатків для Windows: створимо власну форму, дізнаємося про події, на які вона реагує, розробимо просту процедуру для оброблення події. У результаті в нас вийде перший власний проект у візуальному середовищі, який ми збережемо. Наприкінці розділу буде розглянуто, які файли з'являються на диску після збереження проекту, описано їхнє призначення.

2.1

Знайомство з візуальним середовищем програмування. Елементи вікна середовища програмування. Програмна розробка й файли, які входять до її складу. Створення найпростішого проекту, його компіляція, збереження, виконання

## Елементи вікна середовища програмування

Запускаючи програму сучасною алгоритмічною мовою, ми потрапляємо в середовище візуального програмування. Інтерфейс такого середовища може бути різним, що залежить від мови програмування й версії програми. Наприклад, на рис. 2.1 це середовище пакета Delphi 7, однак якщо запустити версію Delphi CodeGear 2009 або 2010, вигляд екрана буде іншим, хоча всі ці середовища використовують одні й ті самі компоненти.

Розглянемо елементи інтерфейсу. У головному меню зібрано основні пункти керування (кнопки) для редагування й запуску програми. Тут є як уже знайомі з інших додатків групи кнопок «Завантажити» (Open), «Зберегти» (Save), «Редагувати» (Edit), так і специфічні, властиві тільки мовним середовищам пункти «Проект» (Project), «Запуск» (Run), які визначають режим компіляції й виконання програми.

Нижче від головного меню, ліворуч, розташована інструментальна панель швидких кнопок, на якій зібрано кнопки швидкого запуску для виконання найчастіше повторюваних операцій. Кнопки панелі не мають підписів, але їхні іконки позначають ту саму операцію в різних мовних середовищах.

Нижче від головного меню, праворуч, розташована палітра компонентів — це багатосторінковий діалоговий елемент, на кожній закладці якого є кілька відеокомпонентів, які можна переносити на форму. Назви закладок подано на палітрі (рис. 2.2). Інтерфейс додатка визначається вибором тих чи інших компонентів. У його проектуванні діє принцип WYSIWYG (What You See Is What You Get) — «що бачите, те й одержите»).

Для того щоб помістити компонент на форму, необхідно перейти на потрібну сторінку, клацнути мишею на обраному компоненті в палітрі, а потім — у потрібному місці форми. Наприклад, нам необхідно розмістити на формі три кнопки керування. Для цього із закладки Standard ми, переміщуючи іконку, переносимо на форму три компоненти, при цьому візуальне середовище саме пронумерує їх: Button1, Button2 i Button3.

Після перенесення компонента на форму можна змінити місце його розташування й розміри. За замовчуванням компоненти вирівнюються на формі по лініях сітки, крок сітки дорівнює восьми пікселам, і сітку видно на етапі проектування. Можливе припасування місця розташування компонента з точністю до піксела за допомогою клавіш зі стрілками: якщо натиснуто клавішу Ctrl, відбувається зсув компонента, а якщо натиснуто клавішу Shift — змінюються його розміри. Для деяких компонентів передбачене задавання місця їх розташування на передньому





Standard | Additional | Win32 | Svistem | Data Access | Data Controls | doExpress | DataSnap | BDE | ADO | InterBase | WebServices | InterBetXpress | InterDetXpress | InterDet

Рис. 2.2. Палітра компонентів Delphi