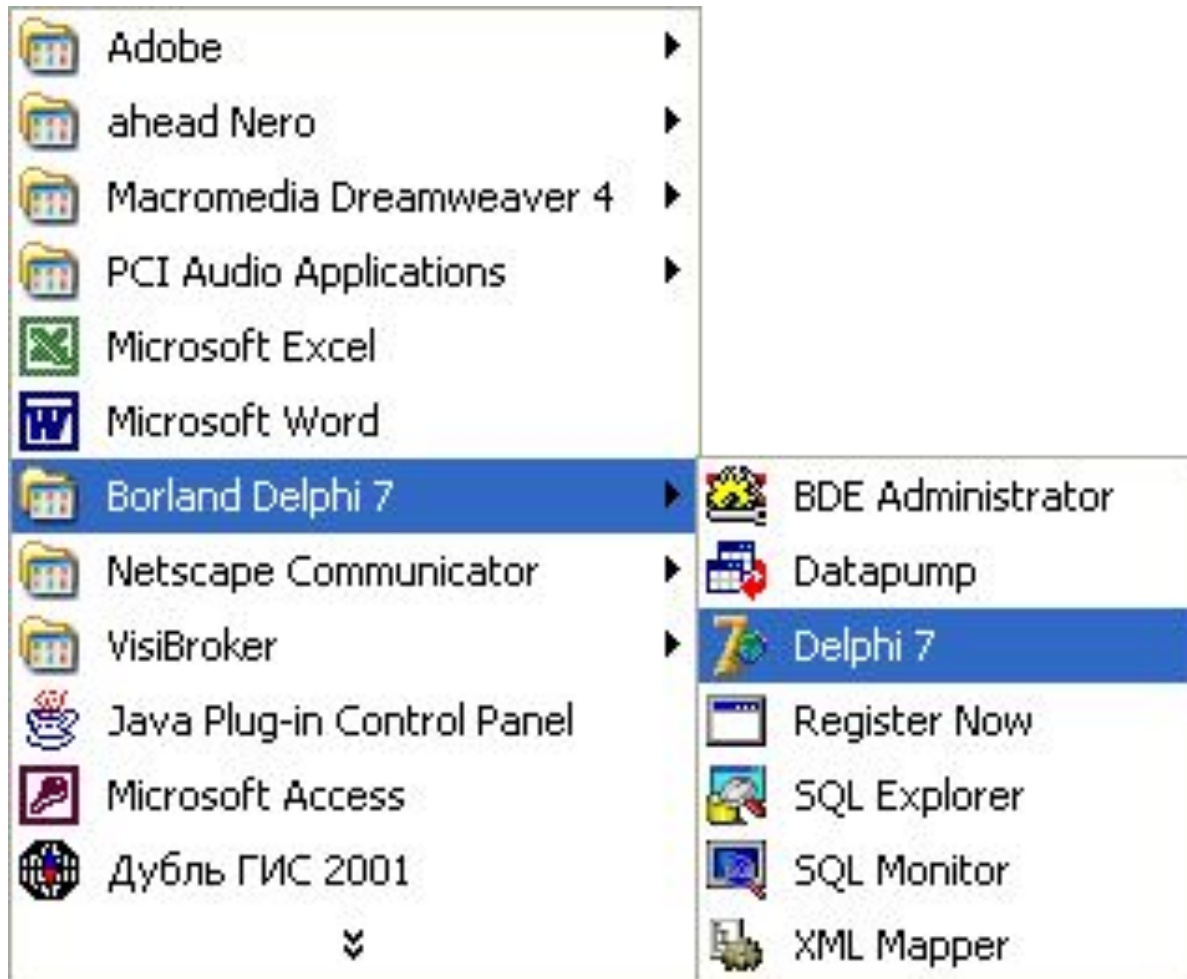


Интерфейс Delphi 7

Запускается Delphi обычным образом, т. е. выбором из меню **Borland Delphi 7**



Вид экрана Delphi необычен: вместо одного окна на экране появляются пять:

Панель инструментов

Главное меню

Палитра КОМПОНЕНТОВ

Дерево объектов — Object TreeView — предназначена для отображения компонентов, размещенных на форме;

Главное меню

окно редактора кода — Unit1.pas.

Инспектор объектов — Object Inspector; Предназначен для изменения свойств и событий объекта

окно Form 1 — предназначена для размещения компонентов;

Property	Value
ActiveControl	
Align	alNone
AlphaBlend	False
AlphaBlendVak	255
Anchors	[akLeft,akTop]
AutoScroll	True
AutoSize	False
BDIMode	bdLeftToRight
BorderIcons	[biSystemMenu,
BorderStyle	bsSizeable
BorderWidth	0
Caption	Form1

```
Form1: TForm1;  
implementation
```

Кнопки панели инструментов



Сохраняет все файлы проекта. Эквивалент опции **File —» Save All**



Открывает созданный ранее проект программы. Эквивалент опции **File —> Open Project**
(клавиши быстрого доступа <Ctrl+F1 1>)



Выбирает модуль из списка модулей, связанных с текущим проектом. Эквивалент опции **View —> Units**
(клавиши быстрого доступа <Shift+F12>)



Выбирает форму из списка форм, связанных с текущим проектом. Эквивалент опции **View —> Forms**
(клавиши быстрого доступа <Ctrl+F12>)



Переключает активность между окном формы и окном кода программы. Эквивалент опции **View -> Toggle Form/Unit**
(клавиша быстрого доступа <F12>)



Компилирует и выполняет программу.
Эквивалент опции **Run** —* **Run** (клавиша быстрого доступа <F9>)



Останавливает отлаживаемую программу.
Эквивалент опции **Run** -» **Program Pause**



Осуществляет пошаговую трассировку программы с
прослеживанием работы вызываемых подпрограмм.
Эквивалент опции **Run** —> **Trace into**
(клавиша быстрого доступа <F7>)



программы, но не прослеживает работу вызываемых подпро
грамм. Эквивалент опции **Run** —» **Step Over**
(клавиша быстрого доступа <F8>)



Создает новую форму и добавляет её к проекту.
Эквивалент опции **File** —> **New** —» **Form**

Окно конструктора формы

В окне конструктора формы строится графическое представление будущего Windows-окна приложения

Компонент-поле Edit из палитры компонентов

Стандартные элементы окна - заголовок и кнопки управления

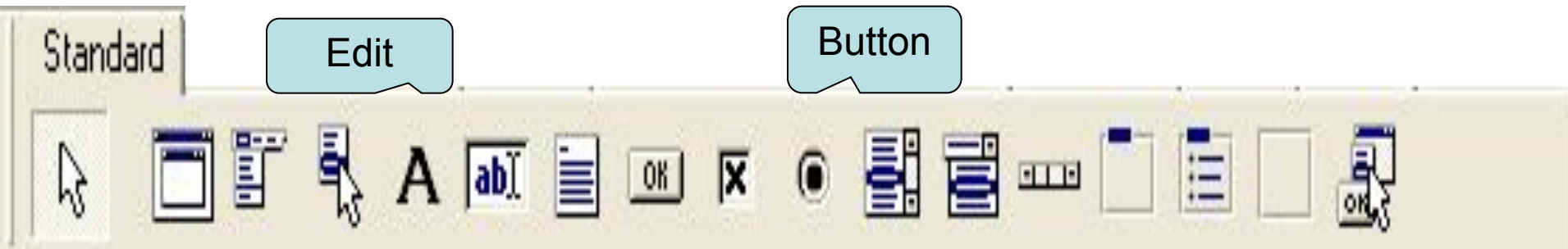
Рабочая область окна (заполнена координатной сеткой)

Координатная сетка необходима для упорядочивания размещаемых на форме компонентов.

Палитра компонентов

содержит набор готовых деталей, которые можно использовать для разработки проекта

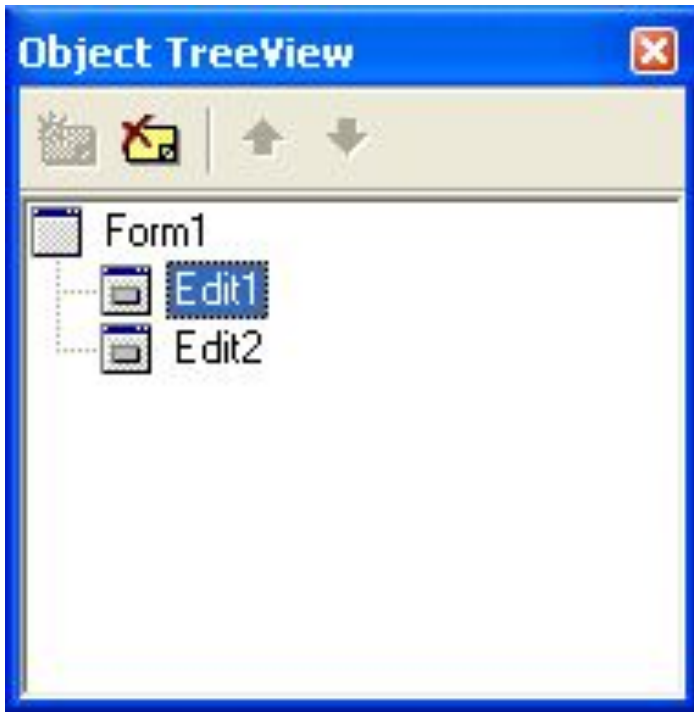
Все компоненты сгруппированы по категориям:
Standard , Dialog и т.д.



Label

Для того чтобы добавить на форму компонент, необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши на его пиктограмме, далее установить курсор в ту точку формы, в которой должен быть левый верхний угол компонента, и еще раз щелкнуть левой кнопкой мыши.

Окно дерева объектов

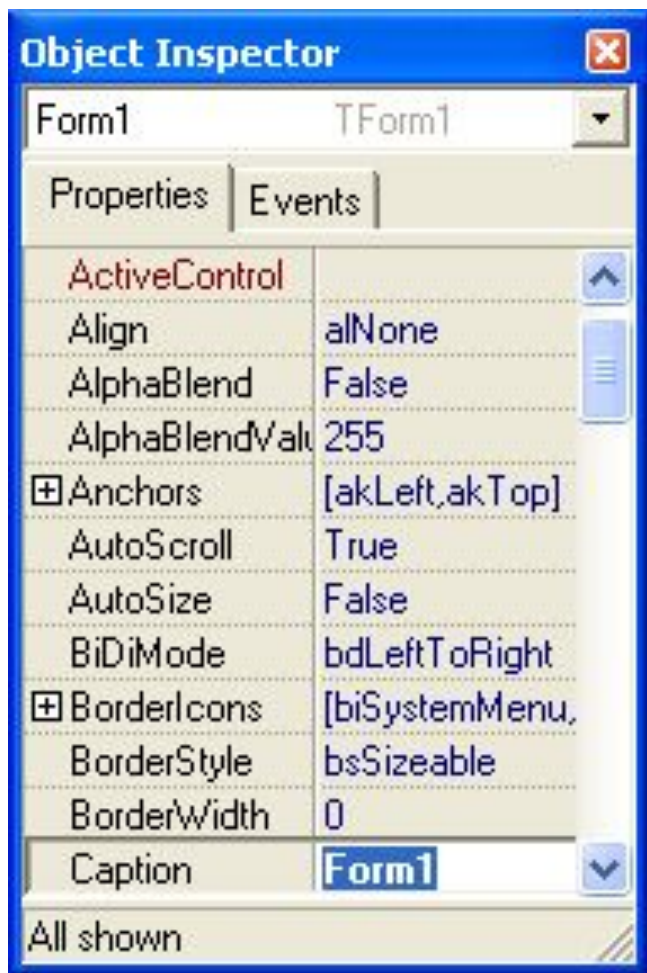


Это окно предназначено для наглядного отображения связей между отдельными компонентами, размещенными в окне активной формы.

Щелчок по любому компоненту в этом окне активизирует соответствующий объект в окне формы и отображает его свойства в окне Инспектора объектов.

Окно инспектора объектов

Окно Object Inspector — предназначено для редактирования значений свойств объектов.



Свойства объекта —

это характеристики, определяющие вид, положение и поведение объекта и они перечислены все на вкладке **Properties**.

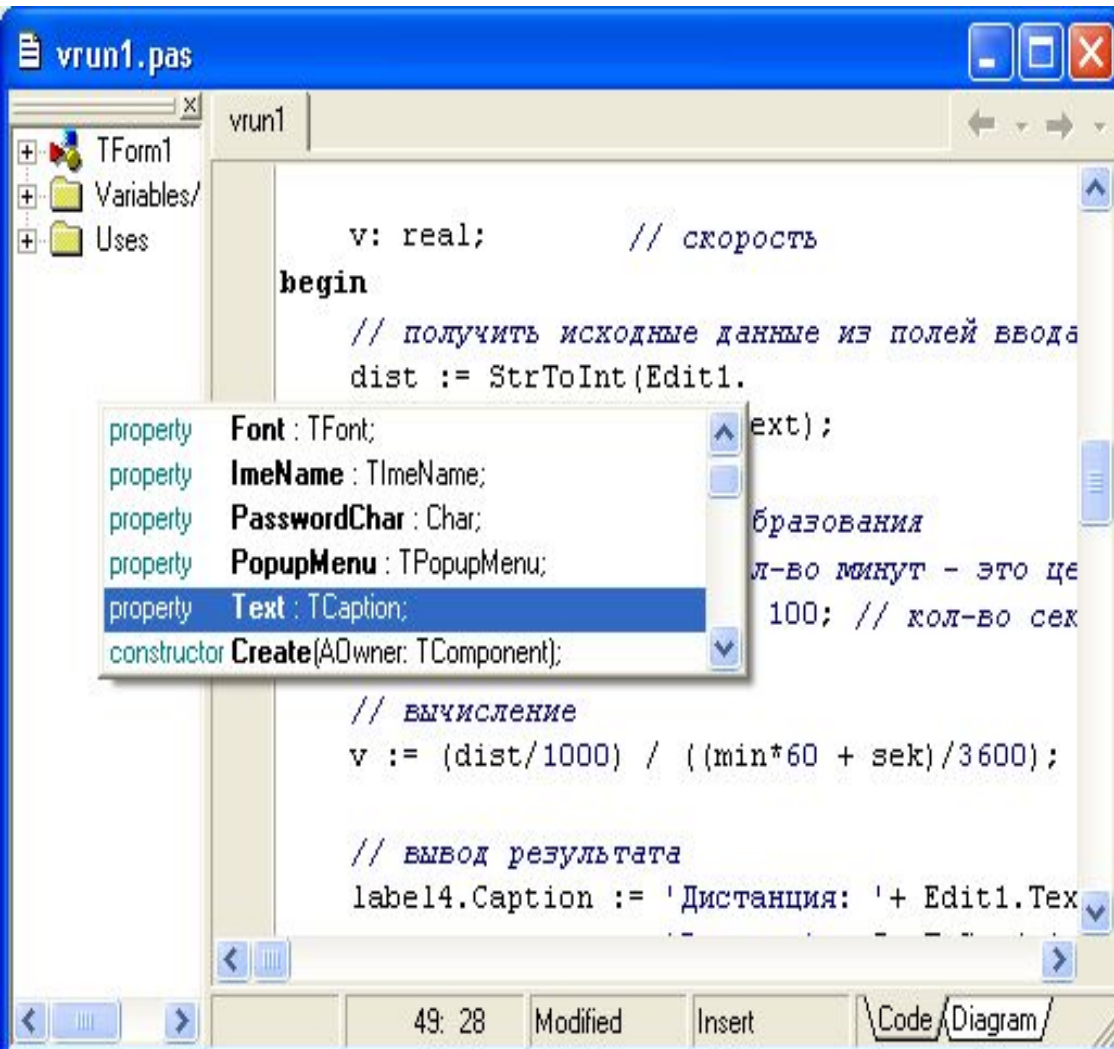
На этой вкладке также указаны их значения.

Например

свойства `width` и `Height` задают размер (ширину и высоту) формы


Окно редактора кода

Оно предназначено для создания и редактирования исходного текста проекта.



Этот текст составляется по специальным правилам языка Object Pascal и описывает алгоритм работы будущего приложения.

Практическое задание

1. Загрузите систему Delphi.
2. Поместите на форму 2 компонента: Edit и Button (кнопка).
3. Измените свойство Caption (текст на кнопке) у кнопки и напишите на ней: «Привет!»
4. У поля Edit измените свойство Text (Текст, находящийся в поле ввода и редактирования) – сотрите там все, чтобы поле стало пустым.
5. Закройте окно формы (кнопка  в правом верхнем углу окна формы). В результате форма исчезнет с экрана.
6. Для восстановления формы нажмите F12.
7. Позовите учителя

Выводы:

На уроке была пройдена тема «Интерфейс Delphi7».

Данная тема является первой в разделе «Основы объектно-ориентированного программирования».

Ребята познакомились со следующими понятиями:

1. компоненты и попробовали сами создавать их на форме и изменять их свойства;

2. форма;

3. дерево объектов;

4. окно редактора кодов.

Увидели, чем визуальное программирование отличается от алгоритмического.