

**Объектно –
ориентированное
программирование на**

Borland®

DELPHI - 2

DELPHI - 2

На этом уроке:

Мы научимся создавать программу, сохранять и компилировать ее, а также читать исходный код

Вопросы:

1. Создание программы, сохранение и компиляция
2. Разбираемся с исходным кодом

1. Создание программы, сохранение и компиляция

На первом уроке мы познакомились с интерфейсом Delphi, компонентами и их свойствами.

Сейчас давайте научимся **создавать, правильно сохранять и компилировать программу**

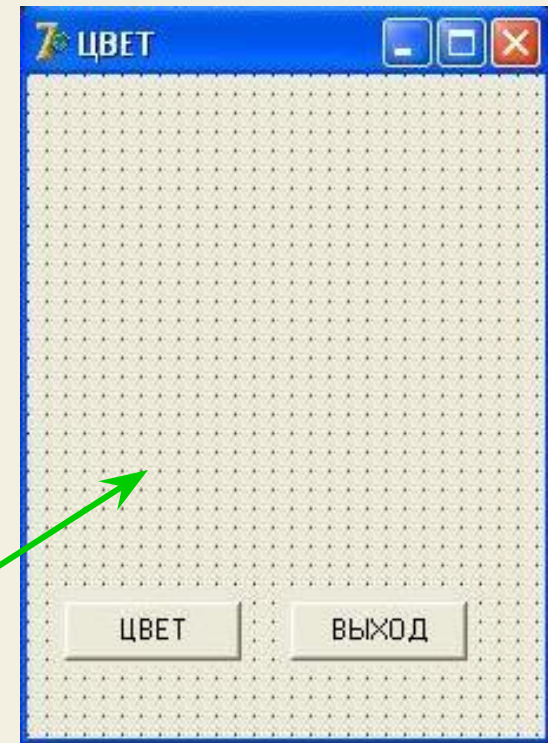
1. Запустим Delphi (Пуск – Все программы – Borland Delphi – Delphi 7).
Автоматически при запуске Delphi создается новый проект – Project 1

2. Разберем сразу на примере:

Пусть надо создать программу, которая по нажатию кнопки случайным образом изменяла бы цвет нашей формы.

Для этого поместим на форму 2 кнопки: первую назовем «ЦВЕТ» а вторую «ВЫХОД», зададим нужные размеры формы, уцепившись за ее границы и перетащив их в нужное положение, заголовок формы назовем «ЦВЕТ» (свойство Caption)

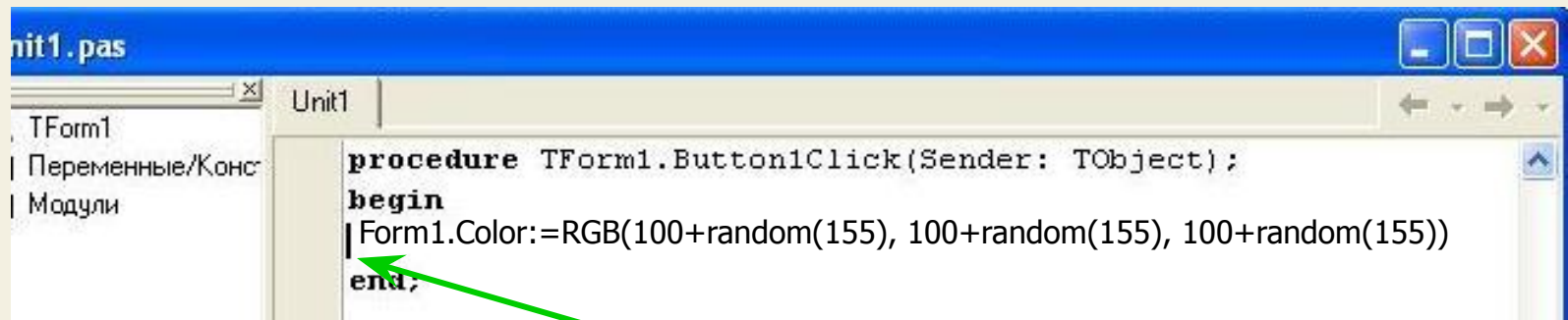
У нас получится примерно так:



3. Сейчас нам нужно, чтобы при нажатии кнопки «ЦВЕТ»(событии) цвет формы менялся произвольным образом. Из Паскаля мы знаем, что для генерации случайных чисел служит функция **random**, а для задания цвета экрана (и формы) применяется модель **RGB**

4. Чтобы перейти к окну редактирования кода и написать процедуру реакции кнопки «ЦВЕТ» сделаем по ней двойной щелчок и мы оказываемся в редакторе кода

Что мы там видим?

The image shows a screenshot of the Delphi IDE's code editor. The window title is 'nit1.pas'. The editor displays the following Pascal code:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
Form1.Color:=RGB(100+random(155), 100+random(155), 100+random(155))  
end;
```

A green arrow points from the text below to the line containing the RGB assignment. The left sidebar shows a project explorer with 'TForm1', 'Переменные/Конс', and 'Модули'.

5. Мы видим, что Delphi автоматически создала процедуру обработки события нажатия на кнопку (Button1.Click)

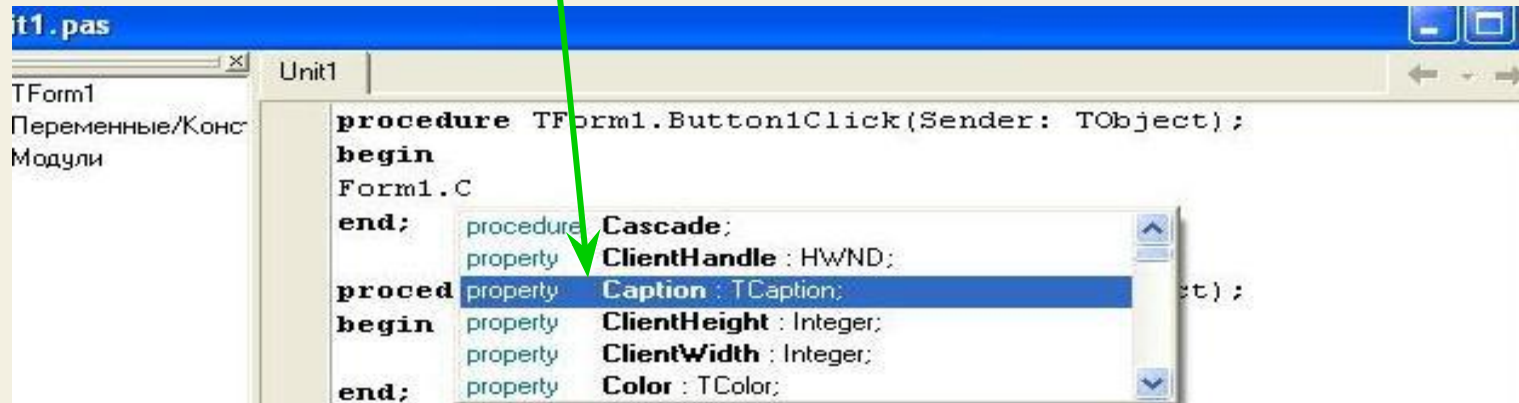
Между **begin** и **end** нам надо вставить код генерации цвета формы:

Form1.Color:=RGB(100+random(155), 100+random(155), 100+random(155))

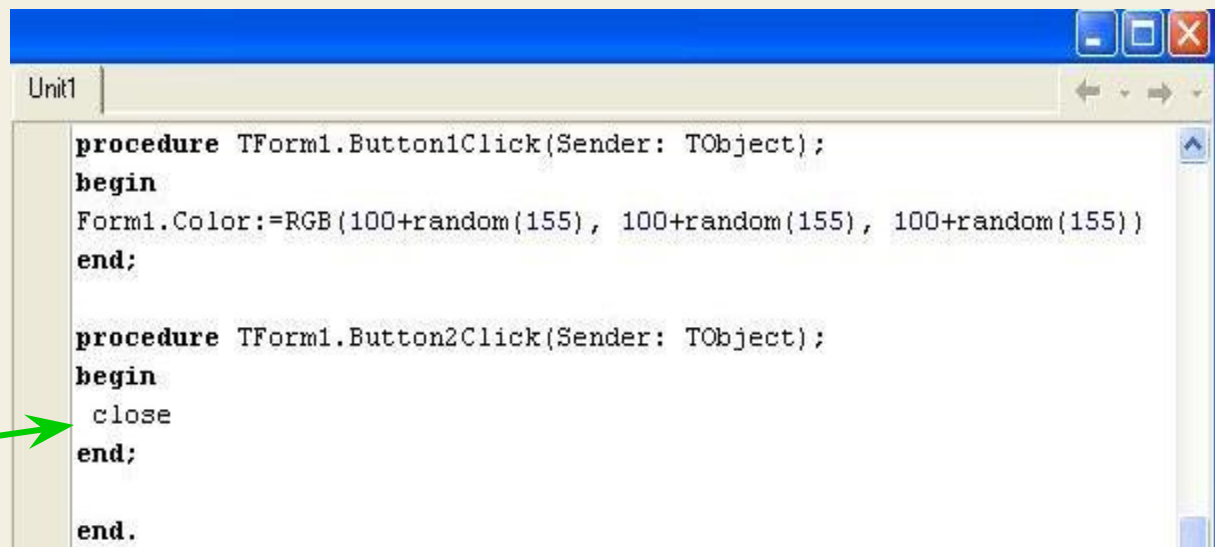
(Свойству формы – Color(цвет) присваивается произвольное значение, причем каждому цвету (красному, зеленому и синему) – это нам известно из Паскаля)

Причем Delphi помогает нам при вводе кода:

Как только мы напечатали Form1. и поставили точку, выходит окно с набором свойств формы, где мы можем выбрать нужное свойство **Caption** и нажать **Enter**



6. Сейчас напишем код для обработки нажатия мышкой по второй кнопке **«ВЫХОД»**. Для этого делаем двойной щелчок по кнопке **«ВЫХОД»** и мы опять в редакторе кода, где вводим команду **close** (закрытие приложения)



Итак, мы создали процедуры обработки событий нажатия на каждую кнопку, попробуем запустить программу, нажав F9

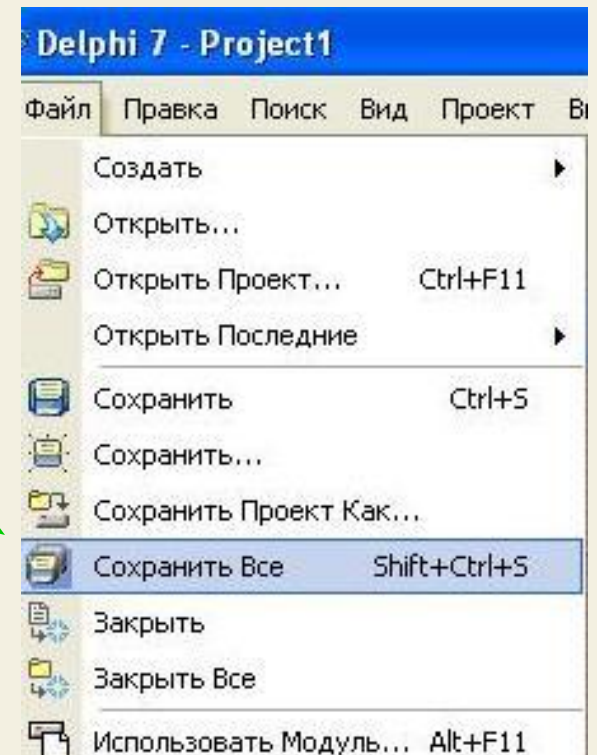


Сейчас при нажатии несколько раз кнопки «ЦВЕТ» форма красится произвольными цветами, а при нажатии кнопки «ВЫХОД» форма закрывается.

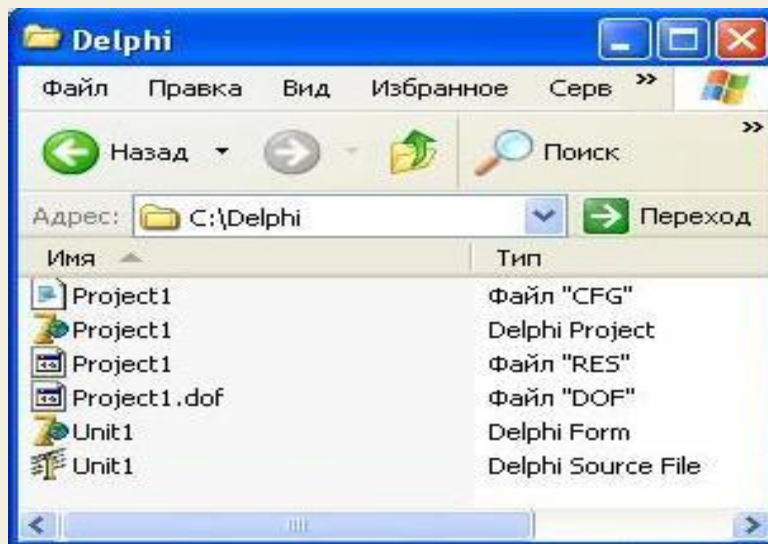
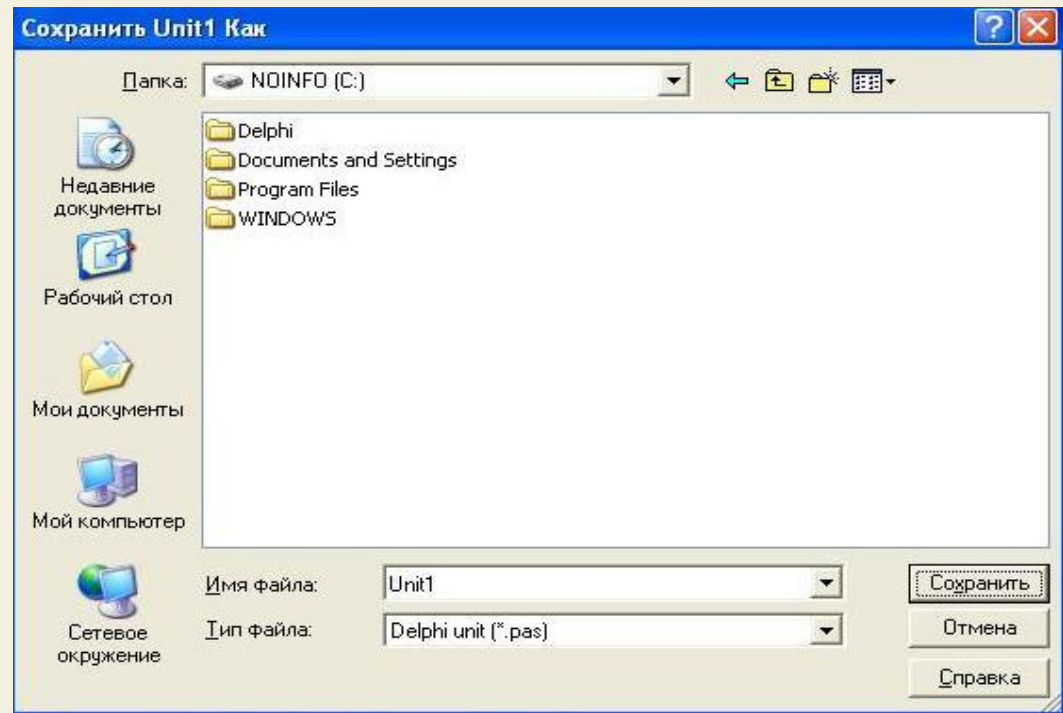
Посмотреть ->



7. После того, как мы проверили работу программы, надо ее сохранить. Для этого заходим в меню Delphi: **Файл – Сохранить Все**

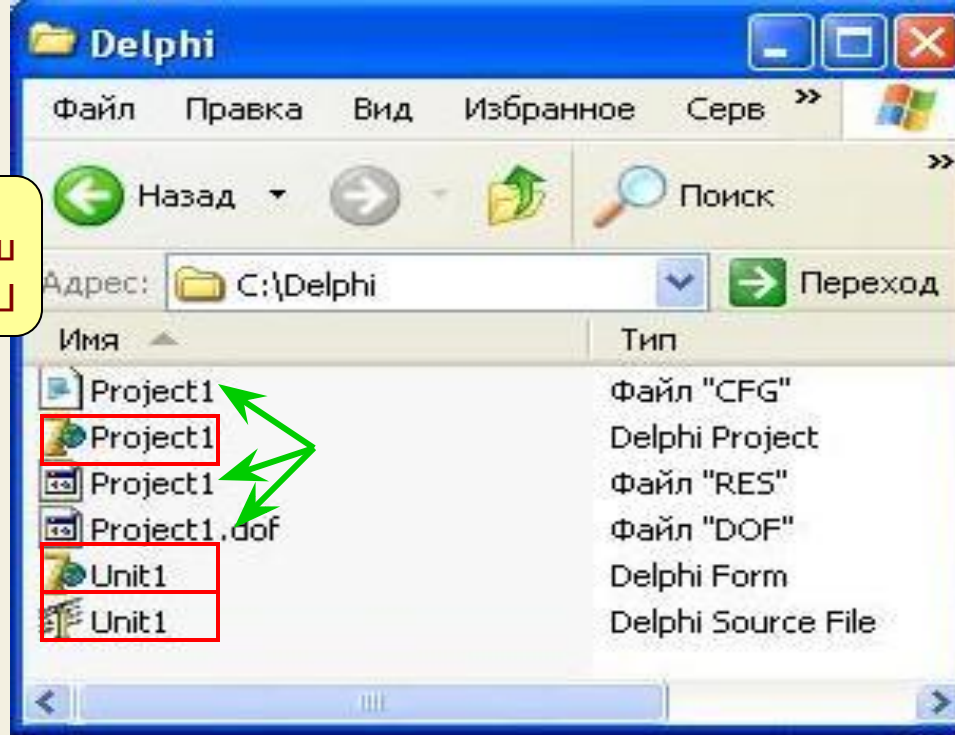


8. Выходит окно сохранения файла, по умолчанию Delphi сохраняет проект в своем каталоге, но для удобства создадим, например, на диске C каталог Delphi, откроем его и сохраним наш проект там



9. При сохранении файлов проекта оказалось, что подтверждать сохранение приходится 2 раза, а сохраненных файлов оказалось 6 штук

Какие файлы у нас сохранились?



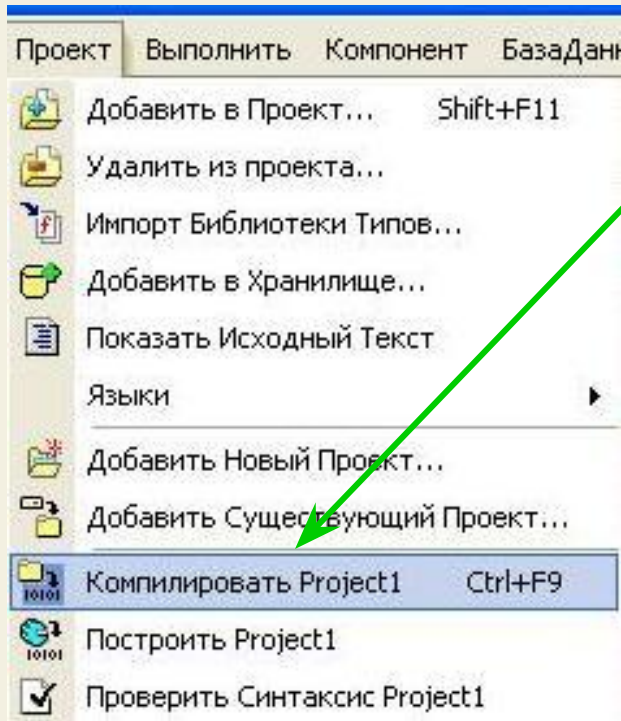
Главный файл нашего проекта

Файл нашей формы с описанием ее свойств

Файл модуля с расширением *.pas – здесь исходный код нашей программы

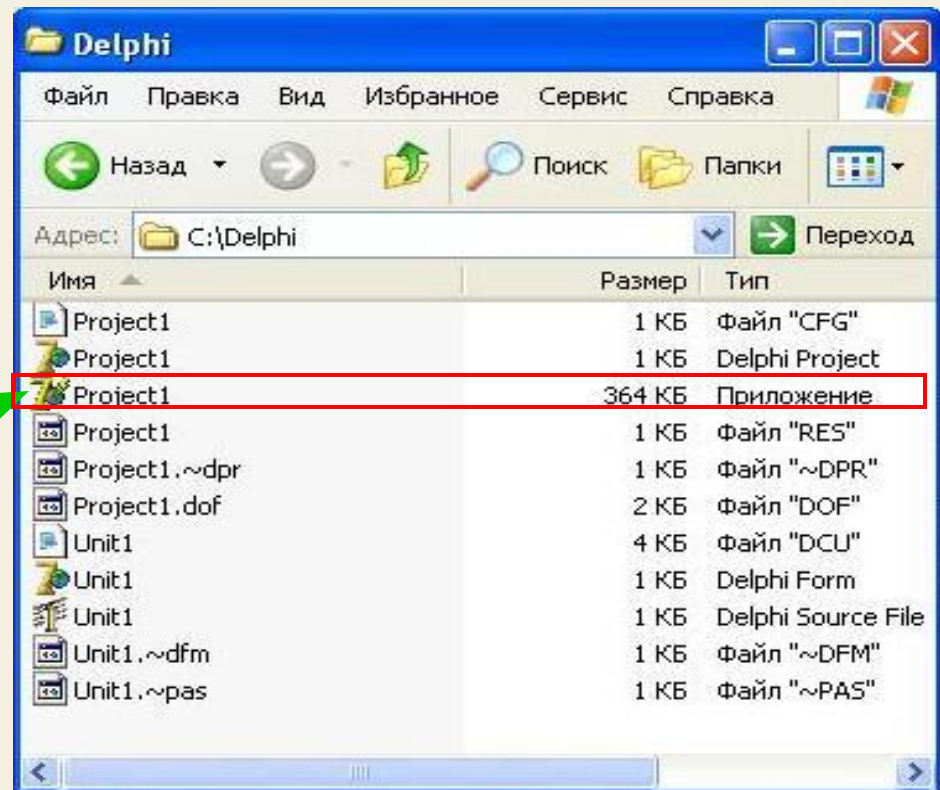
Дополнительные файлы ресурсов, которые Delphi создает автоматически

10. Осталось откомпилировать наш проект, т.е. создать программу, которая будет работать на любом компьютере без Delphi (т.е. EXE – файл или исполнимый файл)



Для этого откроем в Delphi наш проект (Project 1) и в меню Проект выберем «компилировать Project 1»

В результате в нашей папке C:\Delphi появляется EXE – файл - это и есть готовая программа, которая выполняется на любом компьютере



Готовое приложение (EXE – файл)

2. Разбираемся с ИСХОДНЫМ КОДОМ

```
Unit1

unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Control
  Dialogs, StdCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.dfm}

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Form1.Color:=RGB(100+random(155), 100+random(155), 100+random(155));
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  close;
end;
```

А сейчас давайте разберемся с исходным кодом программы, который в большей части создала Delphi – мы добавили совсем немного кода для кнопок

Откроем Delphi, а в ней наш проект: Файл – открыть ...

Для перехода в окно редактора кода нажмем F12

В результате мы видим, что исходный код программы достаточно большой, и наш вклад – только две строчки

```

Unit1
unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls,
  Dialogs, StdCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.dfm}

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Form1.Color:=RGB(100+random(155), 100+random(155), 100+random(155));
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  close;
end;

```

Итак, по порядку:

Unit 1
 – модуль проекта
 Это заголовок

Интерфейсная часть
 (объявление всех
 объектов модуля –
 типов, переменных...)

```

Unit1

unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls,
  Dialogs, StdCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.dfm}

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Form1.Color:=RGB(100+random(155), 100+random(155), 100+random(155));
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  close;
end;

```

Итак, по порядку:

Это автоматически
подключаемые
Delphi модули

Здесь мы видим
объявление объектов,
которые используются в
нашем проекте: Это
наша форма (TForm1),
кнопки «ЦВЕТ» и
«ВЫХОД» -
соответственно Button1
и Button2, а также
процедуры обработки
событий нажатия на эти
кнопки: Button1.Click и
Button2.Click

```

Unit1

unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls,
  Dialogs, StdCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.dfm}

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Form1.Color:=RGB(100+random(155), 100+random(155), 100+random(155));
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  close;
end;

```

Итак, по порядку:

Это закрытый раздел класса
 Сюда могут помещаться
 объявление переменных,
 функций и процедур,
 включаемых в класс формы,
 он не доступен для других
 модулей

Открытый раздел класса
 Сюда могут помещаться
 объявление
 переменных, функций и
 процедур, включаемых
 в класс формы и
 доступных для других
 модулей

Сюда могут помещаться объявления
 типов, констант, переменных,
 функций и процедур, к которым будет
 доступ из других модулей, но которые
 не включаются в класс формы

```

Unit1

unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls,
  Dialogs, StdCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.dfm}

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Form1.Color:=RGB(100+random(155), 100+random(155), 100+random(155));
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  close;
end;

```

Итак, по порядку:

Исполняемая часть
модуля, содержащая
основной код и
отражающая логику
алгоритма работы
программы

Процедура обработки
первой кнопки («ЦВЕТ»)

Процедура обработки
второй кнопки («ВЫХОД»)

Итак, мы поняли какой код содержит модуль проекта (файл с расширением *.pas)

Сейчас давайте посмотрим еще один файл – файл формы

Project1	1 КБ	Del
Project1	364 КБ	При
Project1	1 КБ	Фа
Project1.dpr	1 КБ	Фа
Project1.dof	2 КБ	Фа
Unit1	4 КБ	Фа
Unit1	1 КБ	Del
Unit1	1 КБ	Del
Unit1	1 КБ	Фа
Unit1	1 КБ	Фа

Тип: Delphi Form
Изменен: 19.06.2006 17:31
Размер: 497 байт

Откроем его с помощью Delphi и внимательно посмотрим код

```

object Form1: TForm1
  Left = 384
  Top = 90
  Width = 228
  Height = 316
  Caption = #1062#1042#1045#1058
  Color = clBtnFace
  Font.Charset = DEFAULT_CHARSET
  Font.Color = clWindowText
  Font.Height = -11
  Font.Name = 'MS Sans Serif'
  Font.Style = []
  OldCreateOrder = False
  PixelsPerInch = 96
  TextHeight = 13

object Button1: TButton
  Left = 16
  Top = 224
  Width = 75
  Height = 25
  Caption = #1062#1042#1045#1058
  TabOrder = 0
  OnClick = Button1Click
end

object Button2: TButton
  Left = 112
  Top = 224
  Width = 75
  Height = 25
  Caption = #1042#1067#1061#1054#1044
  TabOrder = 1
  OnClick = Button2Click
end
end

```

В коде мы видим описание формы и объектов, находящихся на ней

Описание формы и ее свойств

Описание свойств первой кнопки

Описание свойств второй кнопки



Самостоятельно разберитесь, что означают строки кода для формы и кнопок

ИТОГИ УРОКА:

На этом уроке мы научились создавать программу, сохранять и компилировать ее, а также познакомились с файлами проекта и научились читать код модуля

НА СЛЕДУЮЩЕМ УРОКЕ:

ООП на Delphi – 3:

Мы научимся программно изменять свойства объектов на практических примерах