


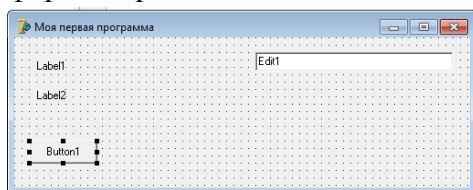


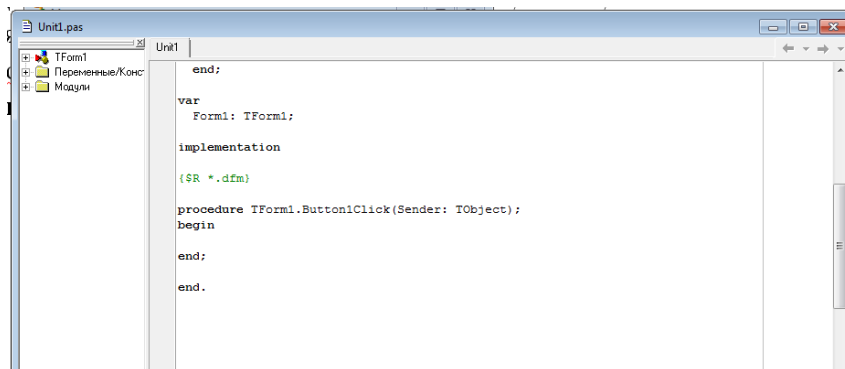
Моя первая программа на Delphi «Привет, Иванов!»

1. Создайте в своей папке каталог Delphi. В этом каталоге создайте каталог Programm1. Далее, для каждой новой программы обязательно создавайте отдельную папку и сохраняйте файлы проекта туда, это очень важно, чтобы программы работала.
2. Откройте Delphi. В меню файл найдите «Сохранить проект как...». Сохраните проект в каталог Programm1.
3. В окне инспектора объектов найдите свойство Caption объекта Form1. Напишите «Моя первая программа».
4. На палитре компонентов найдите вкладку «Стандартные». Поместите на форму 2

объекта label , объект button  и объект Edit . Установите размер формы и расположите объекты как показано на рисунке.



5. Нажмите на объект label1. В окне инспектора объектов найдите свойство Caption. Напишите «Введите Ваше имя:». Далее в окне инспектора объектов найдите свойство Font. Выберите шрифт Arial, начертание – обычный, размер – 14, цвет выберите сами.
6. Нажмите на объект Edit1. Найдите в окне инспектора объектов свойство Text. Сотрите, то, что там написано. Теперь в объекте Edit1 нет текста. При запуске программы пользователь будет вводить в это окошко свое имя, например Иван Иванов.
7. Теперь посмотрите на кнопку – объект Button1. Давайте сделаем её более дружелюбной – нажмите на эту кнопку и в окне инспектора объектов найдите свойство Caption. Напишите «Привет!». Найдите у этой кнопки свойство Font и сделайте шрифт покрупнее.
8. Наша задача – сделать так, чтобы при нажатии на эту кнопку на месте объекта label2 появлялась надпись «Привет, Иван Иванов!». Для этого напишем обработчик события onClick для этой кнопки. Чтобы вызвать обработчик события, сделайте двойной щелчок мышью по кнопке Button1, и Вы попадете в окно редактирования кода.




(с) ваш гид в информатике info-helper.ru

9. Курсор находится внутри процедуры Button1Click. Теперь можно написать Ваш первый код на Delphi. Вы уже поняли, что для этого нам понадобится объект label2, который пока беззаботно стоит на форме. После ключевого слова begin напишите код, который изменит свойство Caption объекта label2

```
Label2.Caption:= 'Привет, ';
```

Обратите внимание, что оператор присваивания в Delphi := это не просто знак равенства, а перед ним стоит двоеточие. Слово «Привет!» мы заключили в одиночную кавычку – апостроф, таким образом в Delphi обозначаются строковые выражения. После ввода строки кода мы поставили «;». Точкой с запятой в Delphi заканчивается ввод любого оператора. Постарайтесь запомнить эти важные правила.

10. Теперь пришла пора запустить Вашу первую программу, или как еще говорят ОТКОМПИЛИРОВАТЬ, ведь Delphi это компилятор. На панели инструментов

нажмите кнопку , которая создаст исполнимый код и запустит Вашу программу. Попробуйте ввести текст в объект Edit1. Нажмите на кнопку «Привет!» и посмотрите, что получилось.

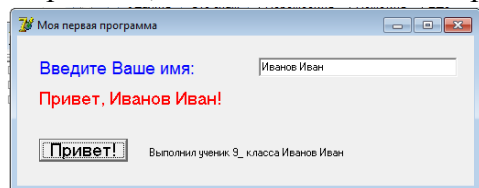
11. Закройте программу и вернитесь к своей форме, нам еще предстоит поработать. Нажмите на объект label2, найдите свойство Font, измените размер и цвет шрифта.

12. Как же теперь нам добавить к нашей надписи имя пользователя? Когда Вы запускаете программу и вводите текст в объект Edit1, то текст, который вы вводите сохраняется в свойстве Text этого объекта. Поэтому просто передадим это свойство объекту label2.

В окне редактирования кода найдите процедуру ButtonClick. К строке Label2.Caption:= 'Привет, ' допишите '+Edit1.Text+'!

13. В завершении добавьте на форму еще один объект label3, в свойстве Caption напишите «Выполнил ученик 9_ класса ваше ФИО».

14. Теперь откомпилируйте программу, введите своё имя и нажмите кнопку «Привет!», если Вы всё сделали правильно, то должно получиться вот что



15. Откройте каталог Programm1, найдите файл Project1.exe и запустите его. Как видите с помощью Delphi Вы создали приложение, которое теперь можно запустить на любом компьютере.