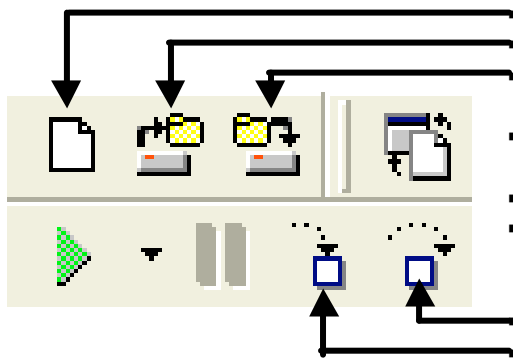


Einführung in Delphi

Die Symbolleiste

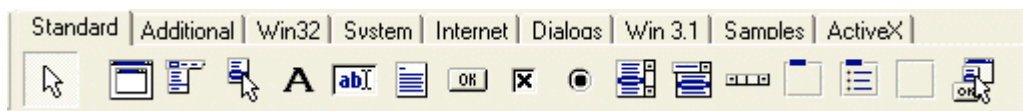


- Neues Projekt** (Immer Application wählen)
- Projekt öffnen** – öffnet bereits vorhandenes Delphi-Projekt.
- Projekt speichern** – speichert alle Dateien eines Projektes.
- **Umschalten zwischen Formular und Quelltexteditor.**
- **Start** – Programm wird kompiliert und gestartet.
- **Pause** – Programm wird angehalten, **diesen Knopf bitte nicht betätigen!**
- Fehlersuche (Debugging)** – Gesamte Routine
- Fehlersuche (Debugging)** – Einzelne Anweisung

Komponentenpalette in Delphi

In der Komponentenpalette finden wir die einzelnen schon **vorgefertigten Bausteine** einer Delphi-Anwendung, die so genannten Komponenten. Vereinfacht gesagt brauchen wir für einen Teil unserer Programmiervorhaben aus diesen Bausteinen nur unsere fertige Anwendung zusammensetzen.

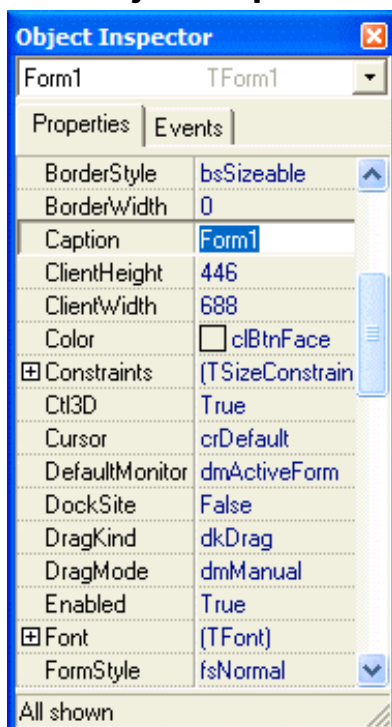
Zur besseren Übersicht sind jeweils zusammengehörige Komponenten in sogenannten **Registerpaletten** zusammengefasst (Standard, Zusätzlich, Win32, ...).



Formularfenster (Form)

Das Formular stellt das **zentrale Entwicklungsobjekt** eines Delphi-Programms dar. Auf ihm werden die gewünschten Komponenten wie Schaltflächen, Menüs und Eingabefelder per Maus platziert und angepaßt. Das Erscheinungsbild des Formulars entspricht dem Aussehen des Windows-Fensters, in dem das fertige Programm später ablaufen wird.

Der Objektinspektor



Wenn man eine der Komponenten ausgewählt hat und diese auf dem Formular platziert hat, kann man im Objekt-inspektor verschiedene Eigenschaften der ausgewählten Komponente einstellen.

Je nach Komponente können diese Eigenschaften verschieden sein, einige Eigenschaften besitzen aber sehr viele Komponenten:

Eigen-schaft	Bedeutung
Caption	Name der Komponente
Color	Farbe der Komponente
Font	Schriftart der Beschriftung (Farbe, Schriftart, Schriftgröße, Schriftstil)
Left	Abstand der Komponente vom linken Rand (in Pixel)
Top	Abstand der Komponente vom oberen Rand (in Pixel)
Width	Breite der Komponente in Pixeln
Height	Höhe der Komponente in Pixeln

Man kann also eine ganze Menge einstellen, ohne auch nur eine Zeile Programmtext zu schreiben. Auch hier gilt: Wir werden eine Reihe von Eigenschaften kennenlernen, einige aber vorerst nicht.

Die Objektbaum-Anzeige (Object Tree View)

Er zeigt die auf dem Formular vorhandenen Objekte und ihre Abhängigkeit voneinander (Hierarchie) an.

Der Quelltexteditor (Unit-Fenster)

Hier geben wir unser eigenes Delphi-Programm ein.

Es befinden sich dabei schon von Delphi vorgegebene Zeilen in dieser Unit.pas Datei.

**Was Delphi schreibt, darf nur Delphi wieder löschen !!!
Nur das ändern, was man selbst geschrieben hat !!!**

Neues Projekt / Speichern eines Delphi-Projekts

Im Gegensatz zu anderen Programmiersprachen besteht ein Delphi-Programm im Lauf seiner Entwicklung aus mehreren Dateien, von denen wir einige selbst speichern, von denen aber auch einige beim Übersetzen (Compilieren) bzw. Speichern von Delphi automatisch erzeugt werden.

Damit diese Dateien nicht unkontrolliert auf dem Rechner erzeugt werden, müssen wir die Dateien an einer festgelegten Stelle speichern. Damit sich einzelne Delphi-Projekte nicht gegenseitig in den Weg kommen, ist es notwendig, **alle Dateien eines Delphi-Projekts in ein und denselben separaten Ordner zu speichern**. Gehe dazu folgendermaßen vor:

1. Wähle als Erstes den Menüpunkt.	Datei / Projekt speichern
2. Im erscheinenden Menü wechsele zunächst in dein und erstelle einen Ordner für alle Delphi-Projekte :	Homeverzeichnis H:\ H:\delphi\
3. Wechsele in diesem Delphi-Projekte Ordner und erstelle einen Unterverzeichnis für das zu bearbeitende Projekt :	H:\delphi\test
4. Nenne die zu speichernde Unit.pas Datei so um, daß <ul style="list-style-type: none"> ▪ sowohl die Zugehörigkeit zum Projekt, ▪ als auch der Dateityp Unit erkennbar ist und speichere sie in diesem Projekt-Ordner .	testU.pas
5. Benenne auch die Projekt-Datei um und speichere auch sie im Projekt-Ordner .	test.dpr

Im Explorer können wir sehen, welche Dateien Delphi mittlerweile schon angelegt hat. Hier wird deutlich, wie wichtig zu Beginn ein Abspeichern der Dateien in einen Ordner ist. Im folgenden wird eine kurze Übersicht diese Dateien erläutern. Die meisten Dateien werden von Delphi angelegt, so daß wir uns über deren Inhalt (und genaue Bedeutung fürs Programmieren) zunächst nicht den Kopf zerbrechen müssen. Zur späteren Wiederherstellung sind nur die ersten drei Dateien notwendig (diese also speichern!!).

*.dpr (delphi project)	Diese Datei enthält das kleine aber wichtige Hauptmodul .
*.pas (pascal)	In diesen Unit-Dateien ist der Quelltext abgelegt.
*.dfm (delphi formular)	Formulareinstellungen , einschließlich aller Komponenten

*.cfg (config)	In dieser Datei werden die für das Projekt Compileroptionen gespeichert.
*.dof (delphi optionen file)	Allgemeine Einstellungen der Entwicklungsumgebung für dieses Projekt (z.B. Editoreinstellungen, Standardsuchpfade, Komponentenauswahl etc.)
*.res (resources)	In sog. Ressourcendateien werden Grafiksymbole wie Icons etc. abgelegt.

Folgende zwei Dateien erscheinen erst nach dem Starten (bzw. Kompilieren) des Programms:

*.dcu (delphi compiled unit)	Objektcode (Maschinenprogramm) der letzten erfolgreichen Kompilation.
*.exe (executable)	Lauffähiges Programm (Executable)