

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Delphi. Kompendium programisty

Autor: Adam Boduch
ISBN: 83-7197-977-0
Format: B5, stron: 328



Środowisko Delphi firmy Borland to doskonały wybór dla programistów aplikacji Windows, zarówno tych doświadczonych, jak i zupełnie początkujących. Język ObjectPascal, wywodzący się z Pascala jest łatwy do nauczenia się, gwarantuje przy tym nabycie właściwych nawyków programistycznych. Wygodne środowisko programistyczne, bogata biblioteka gotowych modułów i ogromna liczba stworzonych aplikacji, należą do niezaprzeczalnych atutów Delphi.

Książka „Delphi. Kompendium programisty”, to przystępnie napisany podręcznik, omawiający zarówno język ObjectPascal, jak i środowisko Delphi. Jest on przeznaczony zarówno dla osób, które dopiero zaczynają przygodę z programowaniem, jak i dla doświadczonych programistów używających wcześniej innych języków programowania, a teraz pragnących skorzystać z Delphi.

Dzięki tej książce dowiesz się:

- Jak pisać programy w języku ObjectPascal
- Czym są biblioteki VCL i jak ich używać
- Jak korzystać ze zintegrowanego środowiska programistycznego IDE Delphi
- Jak tworzyć aplikacje wielowątkowe
- Jak tworzyć własne komponenty i biblioteki DLL
- Jak używać Windows API
- Jak tworzyć w Delphi aplikacje internetowe

„Delphi. Kompendium programisty” to kompendium w pełnym tego słowa znaczeniu: kompletne i wyczerpujące opracowanie. Po przeczytaniu tej książki będziesz wielokrotnie do niej wracał.



Spis treści

Rozdział 1.	Wstęp do programowania w Delphi	9
	Ogólnie o programowaniu	9
	Czym jest Delphi?	10
	Proces instalacji	11
	Porównanie różnych dystrybucji Delphi 6	12
	Porównanie do poprzednich wersji	12
	Rzut oka na środowisko	12
	Paleta komponentów	13
	Projektant formularzy	14
	Inspektor Obiektów	14
	Edytor kodu	15
	Piszemy pierwszy program	16
	Tworzenie projektu	16
	Edycja kodu źródłowego	16
	Zapisywanie projektu	17
	Podsumowanie	18
Rozdział 2.	Object Pascal	19
	Podstawowa składnia	19
	Trochę o modułach	21
	Komentarze	22
	Zmienne	23
	Typy zmiennych	24
	Stałe	25
	Instrukcje warunkowe	25
	Instrukcja if	26
	Instrukcja else	27
	Instrukcja case	28
	Operatory	29
	Typy	30
	Rzutowanie	32
	Konwersja	33

Tablice	34
Tablice statyczne	34
Tablice dynamiczne	35
Tablice dwuwymiarowe	36
Procedury	36
Funkcje	39
Moduły	41
Initialization oraz finalization	43
Rekordy	44
Instrukcja wiążąca with	46
Operacje matematyczne	46
Pętle	47
Pętla for	47
Pętla repeat	49
Pętla while	50
Polecenia Continue i Break	51
Polecenie Continue	51
Polecenie break	52
Etykiety	52
Funkcje Pred i Succ	53
Pliki dołączane	53
Wskaźniki	54
Podsumowanie	56
Rozdział 3. VCL	57
Biblioteka wizualna	57
Rzut oka na kod formularza	58
Klasy	61
Podstawowe informacje dotyczące klas	62
Dziedziczenie	62
Odwołanie do klasy	63
Dostęp do klasy	64
Przedefiniowanie metod	67
Typy metod	68
Konstruktory i destruktory	68
Przykładowa gra	69
Parametr Sender procedury	84
Operatory is i as	85
Sposoby na zmniejszenie pliku wykonywalnego	86
Zbiory	86
Typ Variant	87
Wskaźnik Self	88
Podsumowanie	89
Rozdział 4. IDE	91
Pasek narzędziowy	91
Repozytorium	92
Projektant formularzy	93
Menu projektanta formularzy	94
Ustawienia pulpitu	95
Opcje projektu	95
Strona Forms	95
Strona Applications	96

Strona Compiler	96
Strona Linker	97
Strona Directories/Conditionals	97
Strona Version Info	97
Strona Packages	97
Kilka formularzy w jednym projekcie	98
Aplikacje wielodokumentowe MDI	99
Projektowanie głównego formularza	100
Tworzenie menu	100
Projektowanie okna Child	102
Pisanie kodu	103
Porównanie do poprzednich wersji Delphi	109
Nowe komponenty w wersji Personal Edition	109
Test — porównanie różnych wersji Delphi	109
Zmiany w zakresie IDE	110
Podsumowanie	111
Rozdział 5. Multimedia.....	113
Klasa TCanvas.....	113
Zaczynamy	113
Obiekt TFont	114
Główne metody klasy Tcanvas	117
Pióra	118
Pędzle	119
Bitmapy	120
Pliki JPG	121
Rysowanie tekstu	122
Uchwyty	123
Odtwarzanie dźwięków	124
Odtwarzanie za pomocą polecenia PlaySound	124
Komponent TMediaPlayer	125
Odtwarzanie dźwięku	126
Zasoby	128
Edytor zasobów	128
Kursory	130
Ikony	131
Bitmapy w zasobach	132
Ręczne tworzenie zasobów	133
Ładowanie plików JPG	133
Ładowanie plików EXE	135
Odtwarzanie dźwięku z zasobu	136
Animacje tekstowe w Delphi	136
Podsumowanie	142
Rozdział 6. Operacje na plikach	143
Pliki tekstowe	143
Otwieranie, zamykanie, tworzenie	143
Edycja	145
Pliki typowane	146
Tworzenie plików typowanych	146
Edycja	147
Pliki strumieniowe	152
Przykład zastosowania strumieni — wyciąganie tagu z pliku MP3	155

	Pliki amorficzne	160
	Kopiowanie, przenoszenie i kasowanie plików	162
	Wyszukiwanie plików	164
	Rekurencja	166
	Podsumowanie	172
Rozdział 7.	Programowanie zaawansowane.....	173
	Wyjątki	173
	Słowa kluczowe try i except	174
	Słowo kluczowe finally.....	175
	Słowo kluczowe raise	176
	Selektywna obsługa wyjątków.....	178
	Przechwytywanie wyjątków	178
	Pliki INI.....	180
	Budowa	180
	Tworzenie i otwieranie	181
	Edycja	182
	Usuwanie kluczy.....	185
	Rejestr Windows	186
	Budowa kluczy.....	187
	Tworzenie i otwieranie	188
	Edycja rejestru i dodawanie własnych kluczy	188
	Usuwanie danych.....	191
	Przykład programu: rejestracja rozszerzenia	193
	Pozostałe funkcje do operowania na rejestrze	201
	Komunikaty	201
	Obsługa komunikatów	202
	Wysyłanie komunikatów	204
	Wysyłanie własnych komunikatów i komunikacja między aplikacjami	205
	Podsumowanie	208
Rozdział 8.	Aplikacje wielowątkowe.....	209
	Nieco o aplikacjach wielowątkowych.....	209
	Klasa TThread	210
	Priorytety dla wątków	212
	Współdziałanie wątków	212
	Przykładowy program — wyszukiwanie wielowątkowe	215
	Podsumowanie	223
Rozdział 9.	Biblioteki DLL	225
	Słowo o bibliotekach DLL	225
	Tworzenie bibliotek DLL.....	226
	Eksportowanie procedur i funkcji	228
	Umieszczanie formularzy w bibliotekach DLL	228
	Ładowanie procedur z bibliotek.....	230
	Ładowanie statyczne.....	230
	Ładowanie dynamiczne	232
	Procedura inicjująco-kończąca.....	234
	Umieszczanie zasobów w bibliotece.....	238
	Komentarz biblioteki.....	241
	Podsumowanie	242

Rozdział 10.	Pisanie komponentów	243
	Własne komponenty w Delphi	243
	Tworzenie własnego komponentu	244
	Edycja kodu	244
	Instalacja komponentu	245
	Przykładowy komponent — TURLLabel	247
	Klasa bazowa dla komponentu	247
	Obsługa komunikatów	247
	Metody komponentu	248
	Ikona dla komponentu	251
	Demo, czyli wykorzystanie komponentu w aplikacjach	251
	Komponenty graficzne	252
	Ogólny zarys klasy dla komponentu TFLy	253
	Kod źródłowy komponentu	255
	Typy właściwości	260
	Klauzule default i nodefault	262
	Pakiety komponentów	263
	Podsumowanie	265
Rozdział 11.	Wstęp do programowania w WinAPI	267
	Podstawowe informacje dotyczące WinAPI	267
	Pierwszy program w API	268
	Tworzenie formularza	268
	Funkcja okienkowa	269
	Rejestracja klasy	270
	Tworzenie formy	271
	Komunikaty i uchwyty	273
	A co z łańcuchami danych?	273
	Umieszczenie komponentów w formie	275
	Obsługa komunikatów dla komponentów	278
	Tworzenie bardziej zaawansowanych komponentów	281
	Czcionki	283
	Obsługa zdarzeń — przypomnienie	283
	Podsumowanie	286
Rozdział 12.	Programy internetowe w Delphi	287
	Z czego korzystać?	287
	Instalacja pakietu ICS	288
	Korzystanie z pakietu ICS	288
	Wykorzystanie protokołu HTTP	288
	Przesyłanie danych metodą POST	291
	Wysyłanie poczty poprzez aplikacje	295
	Przeglądarka internetowa	296
	Wykorzystanie gniazdek	299
	Łączenie z komputerem	299
	Przesyłanie informacji	300
	Odbieranie informacji	301
	Piszemy prosty komunikator	301
	Podsumowanie	308
Skorowidz		309

1.

Wstęp do programowania w Delphi

W tym rozdziale:

- ✧ Opowiem Ci o programowaniu, a w szczególności o Delphi
- ✧ Zapoznasz się z interfejsem Delphi
- ✧ Napiszesz swój pierwszy program

Ogólnie o programowaniu

Wiele lat temu programista uważany był za „czarodzieja”, a sama sztuka pisania programów — za „czarną magię”, która znana była tylko nielicznym. Nic dziwnego. Kiedyś dla programisty dostępny był jedynie język niskiego poziomu — Asembler. Programowanie w takim języku polegało na wpisywaniu szeregu poleceń, dzięki którym można było osiągnąć zamierzony efekt. Zaletą programowania w Asemblerze jest duża możliwość manipulowania komputerem — programista ma duże pole manewru. Wadą tego języka jest jednak mało czytelny kod. Asembler nadal ma swoich zwolenników, lecz w dużym stopniu został zastąpiony przez języki wysokiego poziomu, które także oferują wstawianie kodu Asemblera (Delphi, C++). Programy napisane w Asemblerze charakteryzują się bardzo małym rozmiarem pliku (może to być nawet rozmiar poniżej 1 kB!). Od tamtego czasu jednak wiele rzeczy się zmieniło — powstało wiele nowych języków programowania. Wśród nich bardzo popularny jest C++. Jest to język wysokiego poziomu, który jest bardzo potężnym narzędziem — oferuje wiele możliwości. Istnieje wiele kompilatorów języka C++, wśród których najbardziej znane to Microsoft Visual Studio oraz Borland C++ Builder.

**Uwaga**

Kompilator jest to program, który przekształca (kompiluje) tzw. kod źródłowy do postaci kodu maszynowego, czyli takiego, który zostanie zrozumiany przez komputer.

Kod źródłowy jest to system komend (język), którym posługuje się programista do zaprogramowania pewnych czynności, które mają być wykonane przez komputer. Kod źródłowy musi być zrozumiały dla kompilatora, aby ten mógł przekształcić go na plik wynikowy (aplikację z rozszerzeniem *.exe*).

Ostatnio, bo wcale nie tak dawno, powstał na przykład język skryptowy PHP do tworzenia aplikacji internetowych. Język ten w większości opiera się na C++. Także Perl, który jest również językiem wykonywanym po stronie serwera, zawiera wiele elementów C++. To przemawia samo za siebie — język C++ jest niezwykle popularny, ale o wiele trudniejszy od Delphi. Chcąc programować w C++, masz duży wybór kompilatorów. Jednakże chcąc zapewnić sobie wygodę pracy trzeba zapłacić i to niemało za środowiska typu C++ Builder lub Microsoft Visual C++, które tak jak Delphi są środowiskami wizualnymi.

Sporą popularność zdobył sobie powstały w latach 80. język Pascal. Charakteryzuje się on prostotą obsługi (w porównaniu np. do C++) i szybkim kompilatorem. Jednak język Pascal (i najpopularniejszy jego kompilator — Turbo Pascal) działał w środowisku DOS-a, czyli inaczej mówiąc — napisane w nim programy uruchamiane być mogły w systemie DOS, co w obecnych czasach, gdy na większości komputerów królują systemy Windows, staje się już mało efektywne. Firma Borland postanowiła to zmienić i na podstawie języka Pascal stworzyć nowe narzędzie, które umożliwiłoby pisanie aplikacji na system Microsoft Windows. I tak powstało środowisko, które jest tematem niniejszej książki... Delphi... Trzeba jednak w tym miejscu wyjaśnić jedną rzecz — Delphi nie jest językiem programowania. Wiem, że wielu ludzi na pytanie: „w czym programujesz?”, odpowiada — „w Delphi”. Delphi jest jedynie wizualnym środowiskiem, ale korzysta z języka Pascal, bardzo często nazywanego językiem *Object Pascal*.

Czym jest Delphi?

Delphi jest narzędziem do szybkiego tworzenia aplikacji (RAD). Jest to środowisko wizualne. A co to oznacza? Uruchom dowolny program działający pod Windows (np. Outlook Express). Widzisz tam rozmaite listy rozwijalne, przyciski i kontrolki. W Delphi możesz to wszystko zrobić jednym kliknięciem myszy. Po prostu tworzenie programu od strony wizualnej jest dziecinnie proste. Nie myśl jednak, że tworzenie programów opiera się tylko na klikaniu myszką. Nie, nie, takie proste to to nie jest. Oczywiście trzeba także pisać różne instrukcje, aby osiągnąć zamierzony efekt. Jak już mówiłem — Delphi jest oparte na Pascalu, więc znając ten język nie będziesz miał większych problemów, aby przenieść się do tego środowiska. Od razu jednak chciałbym powiedzieć, że nie ma kilku kompilatorów Delphi. Delphi jest tylko jedno i trzeba za nie zapłacić. Nie martw się jednak. Istnieje kilka dystrybucji tego narzędzia, które różnią się od siebie ilością dostępnych opcji oraz oczywiście ceną. W obecnej wersji opatrzonej numerkiem 6 najprostsza dystrybucja to Personal Edition, jest ona darmowa, dostępna w Internecie. Można ją ściągnąć ze strony producenta (www.borland.pl), zainstalować (wersja instalacyjna

zajmuje ok. 140 MB) i korzystać do woli. Jest jednak pewne ograniczenie. Programy napisane w Delphi 6 PE (Personal Edition) nie mogą być sprzedawane, czyli nie możesz czerpać z nich materialnych korzyści. A i tak Borland poszedł nam na rękę, gdyż w poprzednich wersjach nie było darmowej dystrybucji, dostępnej bez ograniczeń. Ta książka pisania jest na podstawie Delphi 6 PE i wszystkie kody źródłowe będą działać bez żadnych problemów, jeżeli będą kompilowane właśnie w tej wersji.

Po uruchomieniu Delphi nie będziesz mógł korzystać z polskich liter. Aby to umożliwić, będziesz musiał stworzyć nowy klucz w rejestrze Windows. Aby tego dokonać, postępuj według poniższych instrukcji:

1. Z menu *Start* wybierz *Uruchom*.
2. W polu tekstowym wpisz `regedit`.
3. W otwartym edytorze rejestru odnajdź klucz `HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Borland\Delphi\6.0\Editor\Options`.
4. Z menu *Edycja* wybierz *Nowy/Wartość ciągu*.
5. Po prawej stronie pojawiła się nowa wartość, nadaj jej nazwę: `NoCtrlAltKeys`.
6. Kliknij na wartości dwukrotnie i w polu tekstowym wpisz cyfrę 1.

Po zamknięciu edytora rejestru i ponownym uruchomieniu Delphi powinieneś już móc korzystać z polskich znaków.

Proces instalacji

Proces ten jest nieco skomplikowany — szczególnie w wersji Personal (w pozostałych wersjach jest na pewno prostszy). Niech zapomną o Delphi te osoby, które nie mają połączenia z Internetem lub dostępu do niego. Wersja Personal Edition wymaga rejestracji każdej kopii programu przez Internet. Nim to zrobisz, musisz założyć swoje konto, w którym podasz hasło, e-mail i wypełnisz długą ankietę. Nie jest to co prawda przyjemne, ale konieczne. Jeżeli masz już zapakowany program, przystąp do instalacji. Podczas niej będziesz musiał podać dwa klucze rejestracyjne, które dostaniesz po wypełnieniu ankiety na stronie http://www.borland.com/delphi/personal/del6personal_keyanddown_steps.html (po tym będziesz miał możliwość ściągnięcia programu i dostaniesz klucz rejestracyjny — np. `r444-h6yqe-rwwuy` oraz `qk9-5hu`). Dzięki temu proces instalacji będzie mógł być kontynuowany. Nie zapomnij podczas podawania swoich danych wpisać poprawnego adresu e-mail, gdyż to na niego wysłany zostanie klucz rejestracyjny. Nie zapomnij także swojego hasła i loginu!

Po zainstalowaniu programu, w *Menu Start* pojawi się skrót do niego. Pokaże się także okienko rejestracji programu. Na początku musisz wybrać, czy masz już założone konto na stronie Borlanda (już masz, gdyż wypełniłeś ankietę), po tym program będzie się próbował połączyć przez Internet z serwerem Borlanda — jeżeli to się powiedzie, będziesz mógł kontynuować pracę z programem. Oczywiście ten proces musisz przeprowadzić tylko raz. Potem możesz korzystać z programu bez żadnych ograniczeń.

Porównanie różnych dystrybucji Delphi 6

W obecnej wersji produkt ten jest rozpowszechniany w trzech dystrybucjach: Personal, Professional, Enterprise. Ta ostatnia jest najbardziej rozbudowana i jak się można domyślić — najdroższa. Nie ma się jednak co przejmować — nawet w najprostszej napiszesz i skompilujesz swój program. Wersja Personal posiada także przykłady, które znajdują się w katalogu *Demos* oraz dokumentację elektroniczną (*help*). Użytkownik Delphi 6 Personal nie może sprzedawać swoich programów. Wersja Personal nie posiada także komponentów obsługi baz danych. Tylko wersja Enterprise posiada obsługę takich baz danych jak: Paradox, dBase, FoxPro, Access, MySQL, InterBase, Oracle, DB2, BDE. Skoro mowa o komponentach, to w wersji Personal jest ich ponad 85, w wersji Professional ponad 255, a w wersji Enterprise — ponad 300. W wersji Enterprise dostępne są nowe usługi wprowadzone w Delphi 6 — BizSnap i WebSnap.

Porównanie do poprzednich wersji

Jeżeli miałeś już do czynienia z poprzednimi wersjami Delphi, pierwsze, co zwróci Twoją uwagę, to nowe okienko nad *Inspektorem Obiektów*. Nazywa się ono *Object TreeView*. Jest to proste udogodnienie, dające podgląd na formularz i wszystkie umieszczone na nim komponenty. Wszystko jest przedstawione w formie drzewa — klikając konkretny obiekt aktywujemy dany komponent. Ja jednak jestem przyzwyczajony do wersji 5 i nie używam tego wynalazku — po prostu zamykam to okno i rozciągam na całą wysokość ekranu *Inspektora Obiektów*.

Sporo jest zmian graficznych — teraz wszystko wygląda ładniej. Np. po naciśnięciu *Ctrl+spacja* pojawia się, tak jak w poprzednich wersjach, okno z listą możliwych do zastosowania procedur i funkcji. Teraz wszystko jest ładnie pokolorowane — inny kolor mają funkcje, inny procedury, a jeszcze inny zmienne. Wada, jaką przy tej okazji zauważyłem, jest taka, że po wpisaniu np. litery „B” program analizuje wszystkie właściwości, funkcje i następnie pokazuje tylko te na literę „B”, które można właśnie wykorzystać. Mnie nie spodobało się, że ta lista jest skracana i widnieją tylko te właściwości na literę „B”. W poprzednich wersjach następował w takim przypadku tylko skok do tych metod na literę „B” i nic więcej.

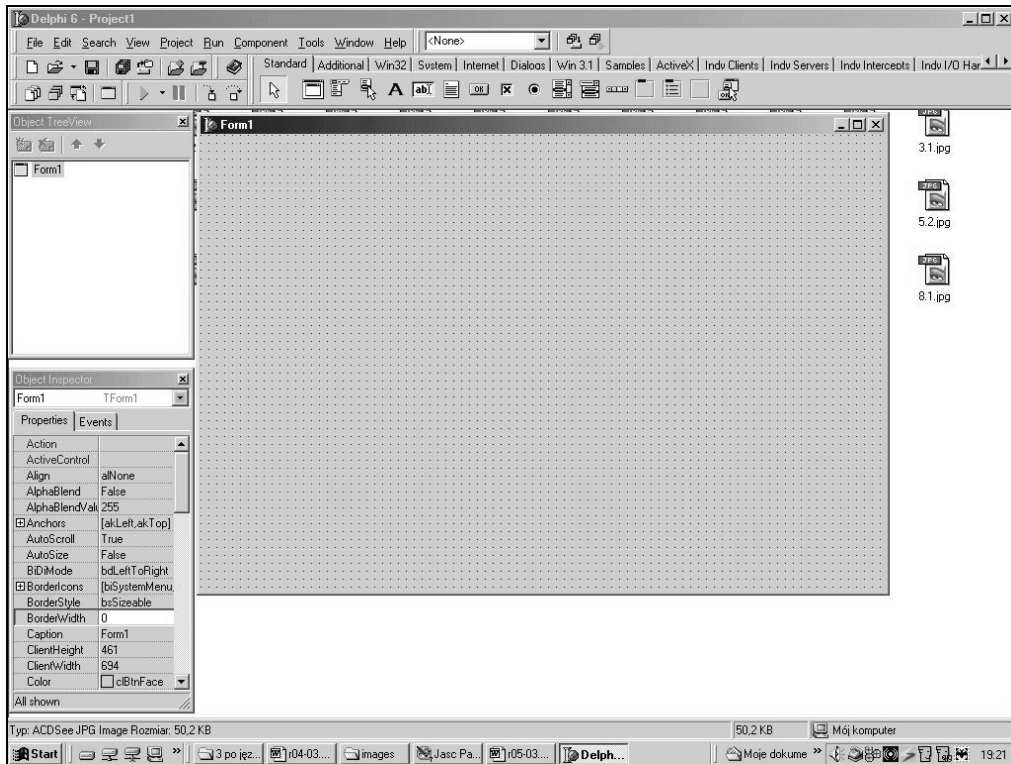
Co do komponentów, to dodanych zostało parę, ale w wersji podstawowej (Personal) nie jest ich za dużo. Nowe komponenty to: *TLabelledEdit* (Label + Edit), *TColorBox* (komponent *ComboBox* z możliwością umieszczania kolorowych kwadracików obok pozycji), *TComboBoxEx* (możliwość umieszczania ikon w pozycjach *ComboBox*), *TShellTreeView* (wyświetla drzewo katalogów), *TShellComboBox* (lista rozwijalna katalogów), *TShellListView* (*ListView*, w którym wyświetlony jest podgląd danego katalogu).

Jest troszeczkę zmian, ale nie są one aż tak widoczne, a tym bardziej przydatne. Środowiskiem bardziej szczegółowo zajmiemy się w kolejnych rozdziałach.

Rzut oka na środowisko

Po zainstalowaniu Delphi, w *Menu Start* powinieneś mieć do niego skrót.

Jak wygląda Delphi po uruchomieniu, przedstawiono na rysunku 1.1. Niech Cię na początku nie przeraża ilość ikonek, przycisków, pozycji, opcji — wszystko z czasem stanie się łatwe, uwierz mi. Jak powiedziałem wcześniej, Delphi to środowisko wizualne, a więc także podczas pracy z programem masz podgląd na swój projekt i wiesz, jak będzie on wyglądał po uruchomieniu.



Rysunek 1.1. Wygląd Delphi

Paleta komponentów

Na górze masz okienko z różnymi zakładkami. Na tych zakładkach znajdują się różne przyciski. Te przyciski nazywają się *komponentami*.



Uwaga

Komponent — inaczej obiekt. Programowanie w Delphi jest o tyle łatwe, że mamy już gotowe „klocki”. Te klocki to właśnie komponenty. Wykonują one za nas różne czynności, dzięki czemu tworzenie aplikacji trwa szybciej.

Firma Borland udostępniła w swoich produktach tzw. *wizualną bibliotekę komponentów*, zwaną *VCL (Visual Component Library)*. Także wszystkie komponenty (a jest ich w wersji Personal Edition 85) to VCL. Są to różne kontrolki, pola edycyjne — każdy z tych komponentów ma swoją funkcję. Jeżeli spojrzysz na paletę komponentów, zauważysz pewnie obrazki, z którymi nie raz się spotkałeś. Są to, wykorzystywane w prawie każdej aplikacji pod Windows, przyciski, menu itp. Dobrze, na razie nie zwracaj sobie tym głowy — po pewnym czasie wszystko stanie się prostsze i bardziej przejrzyste.

Projektant formularzy

To duże, czyste okno pośrodku Twojego ekranu to właśnie projektant formularzy, zwany potocznie formą lub formatką (od słowa formularz). To jest Twój program. Tak, tak — to jest podgląd Twojej aplikacji. Jest to okno, które możesz przenosić, rozciągać itp. A teraz naciśnij klawisz *F9*. Po tym Delphi uruchomi Twój program. Na razie nawet możesz o tym nie wiedzieć, gdyż z formularza zniknie tylko pomocnicza siateczka. To jest Twój pierwszy program. Co prawda na razie nic on nie robi, bo jest tylko czystym oknem, ale niedługo to się zmieni... Możesz już zamknąć ten program, tak jak zamykasz zwykle okno — wciskając krzyżyk w prawym górnym rogu. Teraz nasz program unowocześnimy, dodając do niego jakiś komponent — na przykład przycisk. Na palecie komponentów odszukaj ikonę przycisku (ang. *Button*). Kiedy kursor znajdzie się nad tą ikoną, naciśnij lewy przycisk myszy. Teraz najedź kursorem nad Twój formularz i w obojętnie którym miejscu wciśnij ponownie lewy klawisz myszki. Zobaczysz na formularzu nowy komponent — komponent *Button*. Moje gratulacje! Właśnie umieściłeś swój pierwszy obiekt.

Teraz nadszedł czas na ponowne uruchomienie programu klawiszem *F9*. Jak widzisz, program ponownie się uruchomił, tyle że w oknie znajduje się nowy obiekt. Możesz sobie w niego poklikać — i tak się nic nie stanie, gdyż nie zaprogramowaliśmy obsługi jego zdarzenia. Już Ci się to spodobało? A będzie jeszcze lepiej...

Ponownie zamknij program i powróć do jego edycji. Taką kontrolkę możesz dowolnie przesuwac w obrębie formularza, rozciągać chwytając za rogi tego obiektu. Możesz z nim zrobić wszystko tak, aby dopasować go do wyglądu Twojego programu. Usuwanie następuje oczywiście po naciśnięciu klawisza *Delete*. Możesz także taki obiekt wycinać i wklejać. Po zaznaczeniu go naciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+X* (wycinanie). Komponent zniknął. Teraz, aby ponownie umieścić go na formularzu, naciśnij kombinację *Ctrl+V* (wklej). W ten sposób możesz na formularzu postępować z dowolnymi komponentami. Jeżeli chcesz umieścić jeszcze jeden komponent *TButton*, postępuj tak jak wcześniej. Zauważ, że tym razem etykieta na komponencie zmieniła się i napis na obiekcie to *Button2*. Ten napis oczywiście można zmieniać, ale tym zajmiemy się nieco później.

Inspektor Obiektów

Inspektor Obiektów jest tym oknem po lewej stronie ekranu. Jak widzisz, zawiera ono szereg pozycji. Te pozycje to *właściwości*.

**Uwaga**

Właściwości określają zachowanie i wygląd komponentu. Za pomocą właściwości można na przykład ustalić rozmiar i krój używanej przez komponent czcionki.

Kliknij raz lewym przyciskiem w obrębie formularza. Spowoduje to odznaczenie wszelkich komponentów, a forma stanie się aktywna. W *Inspektorze Obiektów* wyświetlą się właściwości formularza głównego programu. Jak widzisz, ta lista jest dość długa, co oznacza, iż będziemy mogli w większym stopniu określić wygląd naszego programu. Możemy na przykład określić stan okna po uruchomieniu. Po uruchomieniu programu okno może być zminimalizowane, zmaksymalizowane lub pozostać normalne (domyślna wartość). Odnajdź więc właściwość `WindowState` (powinna być na samym dole). W lewej części masz wypisane nazwy właściwości, a po prawej ich wartości. Zaznacz pozycję `WindowState` klikając ją raz. Po prawej stronie pojawi się strzałka, po której naciśnięciu rozwinie się lista z możliwymi do zastosowania opcjami. Wybierz opcję `wsMinimized`. Od tej pory po uruchomieniu programu będzie on domyślnie minimalizowany do paska stanu. Sprawdź to, ponownie uruchamiając program klawiszem *F9*.

Kolejny przykład. W *Inspektorze Obiektów* znajduje się także właściwość `Caption`, odnajdź ją. Określa ona tekst, który wpisany jest na belce tytułowej programu. Po zaznaczeniu tej właściwości, wpisz w polu edycyjnym, znajdującym się po prawej stronie, jakiś tekst, który będzie widniał na pasku tytułu programu. Wpisz np. *Mój pierwszy program* i potwierdź to naciskając klawisz *Enter*. Jak widzisz, wszelkie zmiany zmieniają wygląd formularza. To jest duża zaleta Delphi — nie musisz uruchamiać programu, aby sprawdzić efekt wprowadzonych zmian.

Inspektor Obiektów posiada jeszcze jedną zakładkę — *Events* (zdarzenia), która zawiera listę zdarzeń.

**Uwaga**

Zdarzenie jest to czynność, która będzie występować po zajściu określonych wydarzeń (np. po kliknięciu myszką w obszarze programu, poruszeniu myszką, wciśnięciu klawisza).

Jeżeli klikniesz na tę zakładkę, ujrzysz listę możliwych do wykorzystania zdarzeń. Np. *OnActivate* (występuje podczas pokazania się okna). Nie będziemy się tym teraz zajmować, gdyż aby zaprogramować czynności, które mają być wykonane po zajściu określonego zdarzenia, należy znać chociażby podstawy języka programowania.

Edytor kodu

Programowanie w Delphi nie opiera się tylko na budowaniu aplikacji z klocków — trzeba także się trochę wysilić i napisać kod, który będzie zrozumiały dla kompilatora. Cały kod wpisuje się w edytorze kodu. Jeżeli masz otwarty projekt w Delphi, wciśnij *F12* — ujrzysz kod źródłowy swojej aplikacji, a dokładniej — kod źródłowy formularza (w Delphi możesz stworzyć kilka formularzy, a zarazem kilka plików źródłowych). Na razie się nie przejmuj tekstem, który już tam widnieje, teraz nie jest to ważne. Wszystkiego dowiesz się w kolejnym rozdziale. Na razie musisz tylko wiedzieć, że coś takiego istnieje.

Piszemy pierwszy program

Nadszedł już czas, aby napisać pierwszy poważniejszy program. Co prawda w poprzednich częściach tego rozdziału uruchamiałeś już swój program, ale czy to można nazwać pisaniem? Przecież nie napisałeś ani jednej linijki kodu! Będzie to najprostszy programik wykorzystujący VCL, ale w końcu od tego się zaczyna, prawda? Będzie on po naciśnięciu przycisku wyświetlał okno informacyjne.

Tworzenie projektu

Z menu *File* wybierz opcję *New Application*. Najpierw Delphi spyta Cię, czy nie zachować przypadkiem projektu, nad którym teraz pracujesz. Naciśnij klawisz *No*, gdyż na razie nie chcesz zapisywać swojego kodu. Na ekranie ponownie ujrzysz czysty formularz, bez żadnych komponentów. Na początek trzeba zmodyfikować pewne właściwości formularza. Odnajdź w *Inspektorze Obiektów* właściwość *Name*. Właściwość ta określa nazwę danego obiektu. Nazwa w żadnym wypadku nie może się powtarzać. Wpisz tutaj np. *MainForm* (główna forma). Teraz we właściwości *Caption* wpisz tytuł okna — np. *Program Powitanie*. Dobrze, mamy już nazwę oraz tytuł okna. Nie musimy jednak mieć aż tak dużego formularza. Można go trochę zmniejszyć. Jest to proste. Wystarczy, że chwycisz za boki formy i odpowiednio je zmniejszysz. Równie dobrze można by było w *Inspektorze Obiektów*, we właściwościach *Width* i *Height*, wpisać odpowiednie wartości. Na formularzu umieść teraz przycisk. Na wszelki wypadek jeszcze raz objaśnię jak to się robi. Kliknij na palecie komponentów w miejscu obrazka z przyciskiem. Następnie kursor myszy ustaw gdzieś nad formularzem. W miejscu, w którym ma znajdować się komponent, naciśnij lewy przycisk myszy. Przycisk zostaje umieszczony. Teraz, gdy komponent jest zaznaczony, przyjrzyjmy się jego właściwościom w *Inspektorze Obiektów*. Odszukaj właściwość *Name* i nadaj komponentowi jakąś sensowną nazwę — np. *myButton*. Teraz we właściwości *Caption* nadaj jakąś etykietę dla przycisku. Ja wpisałem tam *Wciśnij mnie*. Jak już pewnie zauważyłeś — dla formularza i dla komponentu *Button* istnieją różne właściwości, które można swobodnie edytować.

Edycja kodu źródłowego

Mamy na formularzu umieszczony przycisk, ale co dalej? Należałoby zaprogramować zdarzenie kliknięcia w obrębie przycisku. Nie będzie to trudne. Podwójnie kliknij przycisk. Delphi przeniesie Cię do edytora kodu i ustawi kursor w środku tzw. *procedure*. Tym zajmiemy się później — teraz kod wygląda tak:

```
procedure TMainForm.myButtonOnClick(Sender: TObject);
begin
end;
```

To, co ma być wykonane po wciśnięciu przycisku, należy wpisać pomiędzy słowa *begin* i *end*. Wpisz tam jedną instrukcję:

```
ShowMessage('Witaj! Jestem Twoim pierwszym programem!');
```

Czyli cały kod powinien wyglądać tak:

```
procedure TMainForm.myButtonOnClick(Sender: TObject);
begin
  ShowMessage('Witaj! Jestem Twoim pierwszym programem!');
end;
```

Poznałeś właśnie pierwsze polecenie Delphi: `ShowMessage()`. To polecenie powoduje wyświetlenie okienka informacyjnego Windows. Tekst, który ma być zawarty w tym oknie, wpisujemy w apostrofach.

Teraz możesz już uruchomić program klawiszem *F9*. Delphi skompiluje projekt oraz wyświetli okno programu. Jeżeli kompilacja się nie powiedzie i Delphi wyświetli jakieś błędy, popraw kod. W takim przypadku kompilator podświetli linię, w której znajduje się błąd. Na tym etapie żaden błąd nie powinien się pojawić, lecz jeżeli tak się stanie, porównaj kod z moim i w razie czego popraw. Zwróć także uwagę na średnik na końcu każdej linii (oprócz `begin`). Jeżeli jednak program się uruchomił, naciśnij przycisk — kod wpisany w programie powinien zadziałać, czego rezultatem będzie pojawienie się okienka z tekstem Witaj! Jestem Twoim pierwszym programem! Gratulacje! Napisałeś właśnie swój pierwszy program.

Zapisywanie projektu

Wypadałoby projekt zapisać i zachować jako pamiętkę w katalogu *Mój pierwszy program*. Ja mam u siebie na dysku katalog *Delphi/programy* i to właśnie w nim trzymam swoje projekty. Tobie radzę zrobić tak samo. Także w katalogu *Delphi/programy* stwórz katalog *Pierwszy*. Teraz w Delphi wybierz polecenie *File/Save All*. Spowoduje to zapisanie całego projektu. Najpierw będziesz musiał podać katalog, w którym Delphi ma zapisać pliki. Teraz w okienku wpisz nazwę pliku — formularza. Ja wpisałem `MainForm`. Później będziesz musiał podać nazwę projektu. Ja wpisałem `Pierwszy`. Następnie przejdź do katalogu, gdzie projekt został zapisany. Jak widzisz, powstało tam kilka plików. W Delphi wybierz opcję *Project/Build All*. Po wybraniu tej opcji Delphi skompiluje projekt do postaci pliku wykonywalnego EXE. Zajrzyj teraz do katalogu z programem — po kompilacji w katalogu powstało kilka kolejnych plików. W tym plik EXE, który jest naszą aplikacją. Tak więc Delphi stworzyło zewnętrzny plik wykonywalny, który możesz dać np. koledze. Oczywiście nie musisz dołączać pozostałych plików, które znajdują się w katalogu.

- ✧ **.pas* — jest to plik zawierający kod źródłowy formularza.
- ✧ **.dmf* — w tym pliku przechowywane są dane dotyczące formularza (np. jakie komponenty są umieszczone na formularzu, jaka jest ich pozycja).
- ✧ **.dcu* — jest to skompilowany plik formularza.
- ✧ **.dpr* — plik główny programu.
- ✧ **.cfg* — zawiera opcje Delphi, a konkretnie — ustawienia kompilatora.
- ✧ **.dof* — opcje projektu.
- ✧ **.res* — są to tzw. zasoby. O zasobach będziemy mówili w dalszej części książki.

Plik **.res* to tak zwane zasoby, czyli np. ikona, która ozdabia plik wykonywalny EXE. Jeżeli chcesz dać koleżce kod źródłowy programu, to wystarczą pliki PAS, DMF, DPR i ewentualnie RES. Pozostałe pliki możesz usunąć — Delphi utworzy je ponownie podczas kompilacji. W zależności od ustawień, Delphi podczas zapisywania może tworzyć także kopie zapasowe plików, których rozszerzenie jest poprzedzone znakiem *~*. Ja jednak tę opcję wyłączam. Żeby wyłączyć tworzenie plików zapasowych w Delphi, z menu *Tools* wybierasz *Editor Options*, a następnie klikasz na zakładkę *Display*. Na niej odznaczasz pozycje *Create Backup Files*.

Bardzo widoczna wada Delphi to rozmiary plików wykonywalnych. Zobacz rozmiar pliku EXE — zwykła forma, przycisk i kilka linii kodu źródłowego zajmuje ponad 200 kB. Przyznasz, że nie jest to mało. Wraz z każdą kolejną wersją, rozmiar pliku wykonywalnego rośnie. Są jednak sposoby, aby temu zapobiec. Istnieją bowiem programy kompresujące, po których uruchomieniu rozmiar pliku EXE zostanie zmniejszony. Najpopularniejszym jest chyba UPX, który potrafi zmniejszyć objętość oryginalnego pliku nawet o 60%.

Podsumowanie

W tym rozdziale nauczyłeś się posługiwać narzędziem, jakim jest Delphi. Poznałeś trochę to środowisko, lecz nie poznałeś samego języka, którym Delphi się posługuje, czyli Pascala (programiści używają w stosunku do niego innej nazwy — *Object Pascal*). Zapraszam do przeczytania kolejnego rozdziału, w którym zapoznasz się z tym językiem. Bo programowanie w Delphi nie opiera się tylko na budowaniu...