



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

Object Pascal

Programovacím jazykem Delphi je Object Pascal. Program napsaný v tomto jazyku má následující strukturu:

1. **Hlavička.** Začíná slovem *program*, za kterým následuje jméno programu. Hlavička se vytváří automaticky.
2. **Připojení programových jednotek** se provádí pomocí *uses*.
3. **Definice globálních konstant** začíná slovem *const*.
4. **Definice typů** začíná slovem *type*, za kterým následují nově nadefinované typy.
5. **Deklarace proměnných** je za klíčovým slovem *var*. Za jménem proměnné je uveden datový typ.
6. **Deklarace procedur a funkcí.**
7. **Vlastní program** začíná klíčovým slovem *begin* a končí klíčovým slovem *end*.

Každý program nemusí obsahovat všechny části; pokud například v programu nejsou použity. Rozsáhlejší program může být členěn na programové jednotky – tzv. unity.

```
interface
uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs;
type
  TForm1 = class(TForm)
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;
var
  Form1: TForm1;
implementation
{$R *.DFM}
end.
```

Syntaktická pravidla pro zápis programu.

- Nerozlišují se malá a velká písmena.
- Jednotlivé příkazy musí být odděleny středníkem.
- Klíčová slova nesmí být použita k jiným účelům. Jsou psána tučně – např. **begin**, **end**, **if**, **else** a další.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

- Identifikátory mohou obsahovat pouze písmena / bez diakritiky / , čísla a podtržítka. Identifikátorem nesmí být klíčové slovo.

Při psaní programu se snažíme dodržet určitá pravidla, která zdrojový kód zpřehledňují a usnadňují ladění programu.

- Každý příkaz píšeme na nový řádek.
- Vnořený blok píšeme posunutý o 2 znaky vpravo.
- Pokud je příkaz rozdělen do více řádků, je každý další řádek odsazen o 1 znak doprava.
- Jména identifikátorů volíme tak , aby odpovídala významu. Např. plochu nazveme Plocha nikoliv P nebo S.
- Pro snadnější orientaci používáme často komentáře.

```
begin
  A:=StrToInt(Edit1.Text);
  B:=StrToInt(Edit2.Text);
  Soucet:=A+B;
  Label3.Caption:=IntToStr(Soucet);
  // jiná možnost bez proměnné Soucet
```

Komentáře

// ohraničují komentář do konce řádky

{ } vymezují větší část zdrojového kódu jako komentář

Komentáře také usnadňují testování programu tím, že určité řádky „vyřadí“.

Zdroje:

BORLAND INTERNATIONAL, Inc. *Borland Delphi 3 for Windows 95 and Windows NT: User's Guide*. Borland International, Inc., 1997.

PÍSEK, Slavoj. *Začínáme programovat v Delphi: podrobný průvodce začínajícího uživatele*. 1. vyd. Praha: Grada, 2000, 303 s. ISBN 80-247-9008-4.