

# Aplikace Delphi



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

# Jednoduchá aplikace

## Zadání:

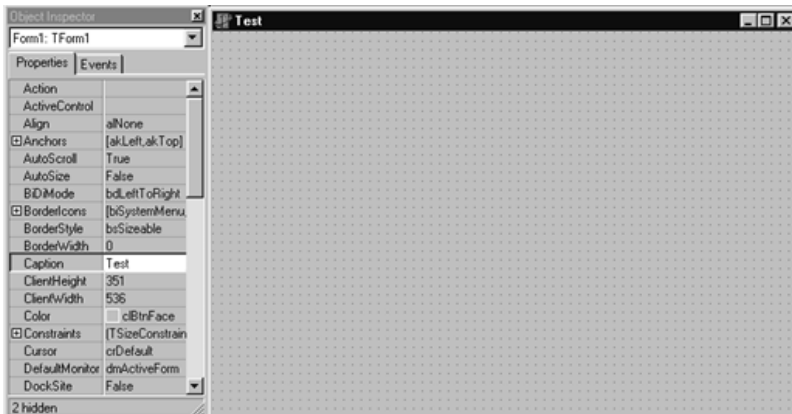
Vytvoříme jednoduchou aplikaci, která bude obsahovat základní komponenty *Label* (nápis), *Edit* (editační pole) a *Button* (tlačítko). Do editačního pole vložíme textový řetězec. Po stisknutí jednoho tlačítka, které nazveme Napiš, se text z editačního pole zapíše do komponenty *Label*. Po stisknutí druhého tlačítka, které nazveme Vymaž, se obsah editačního pole vymaže.

- Vytvoříme novou složku pro zdrojové
- Spustíme Delphi
- Z menu file *New Application*
- Otevře se nový formulář se zdrojovým kódem v `Unit1.pas`
- Formulář přejmenujeme a projekt uložíme do vytvořené složky *Save As*

	Project1.cfg	1 kB	CFG soubor
	Project1.dof	1 kB	DOF soubor
	Project1	1 kB	Delphi Project
	Project1.res	1 kB	RES soubor
	Unit1	1 kB	Delphi Form
	Unit1	1 kB	Delphi Source File

# Zdrojový kód aplikace

Odpovídající zdrojový kód prázdného formuláře je generován v Unit1. Při přidání komponenty do formuláře se automaticky změní i zdrojový kód.



```
Unit1.pas
Unit1
unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs;

type
  TForm1 = class(TForm)
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

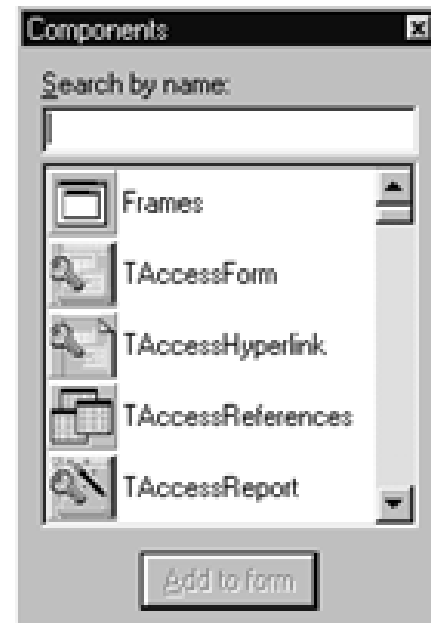
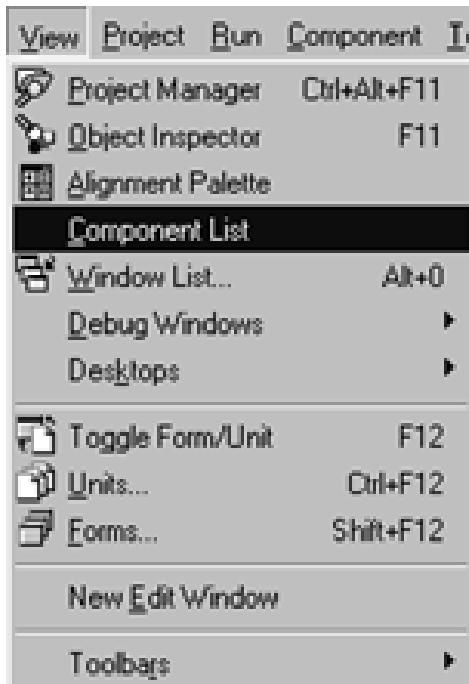
var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}
end.
```

# Vložení komponent

- kliknutím na komponentě na paletě komponent
- volbou ze seznamu, který získáme z menu *View/Component List*



# Vložení komponenty *Label*

- Ze záložky Standard vybereme komponentu Label a kliknutím myši ji umístíme na formulář

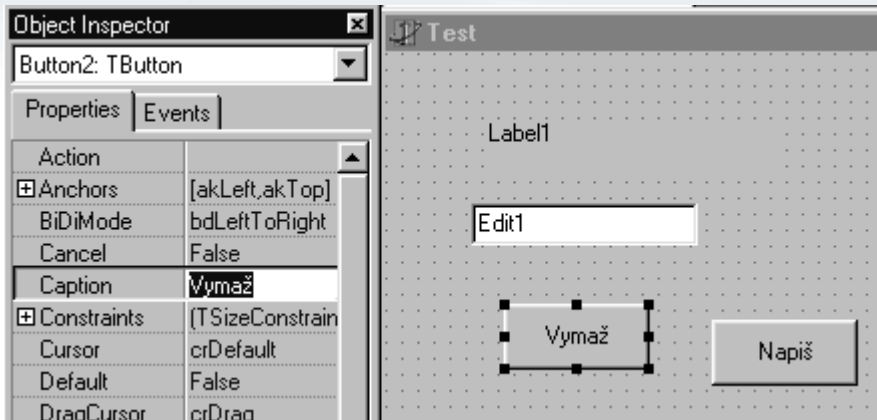


Label Edit Button

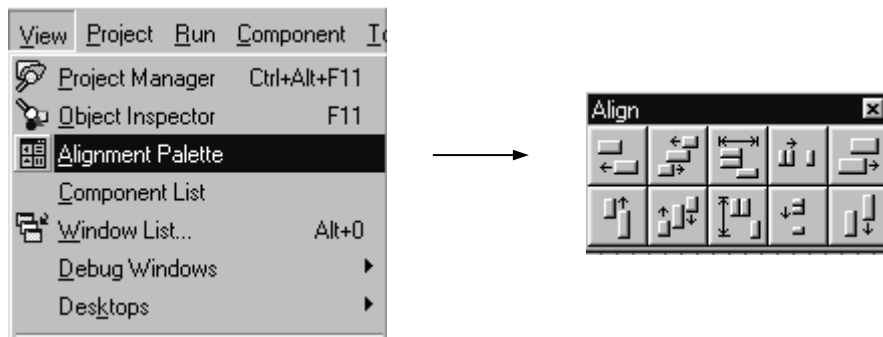
- Velikost můžeme měnit tažením myši nebo nastavit přesně vlastnosti v *Object Inspectoru*
- Obdobně umístíme komponenty Edit a Text

# Umístění a zarovnání komponent

- V Object Inspectoru nastavíme titulek komponenty



- Komponenty vybereme do bloku a zarovnáme

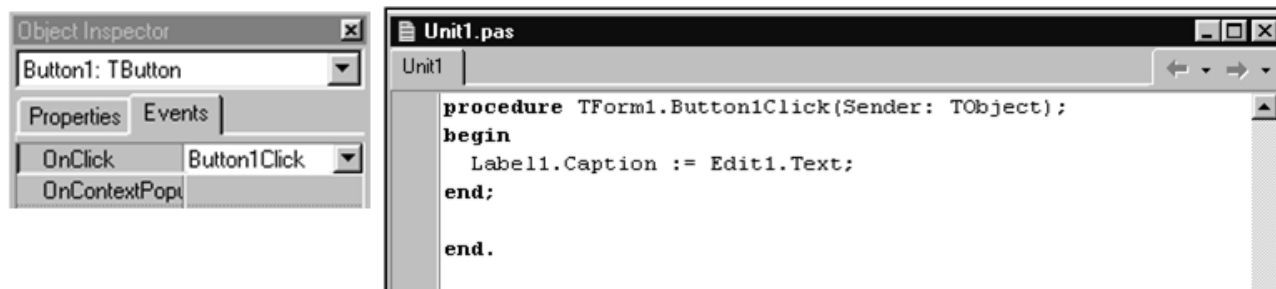


# Programování procedury

- Přidáním komponent se automaticky mění zdrojový kód

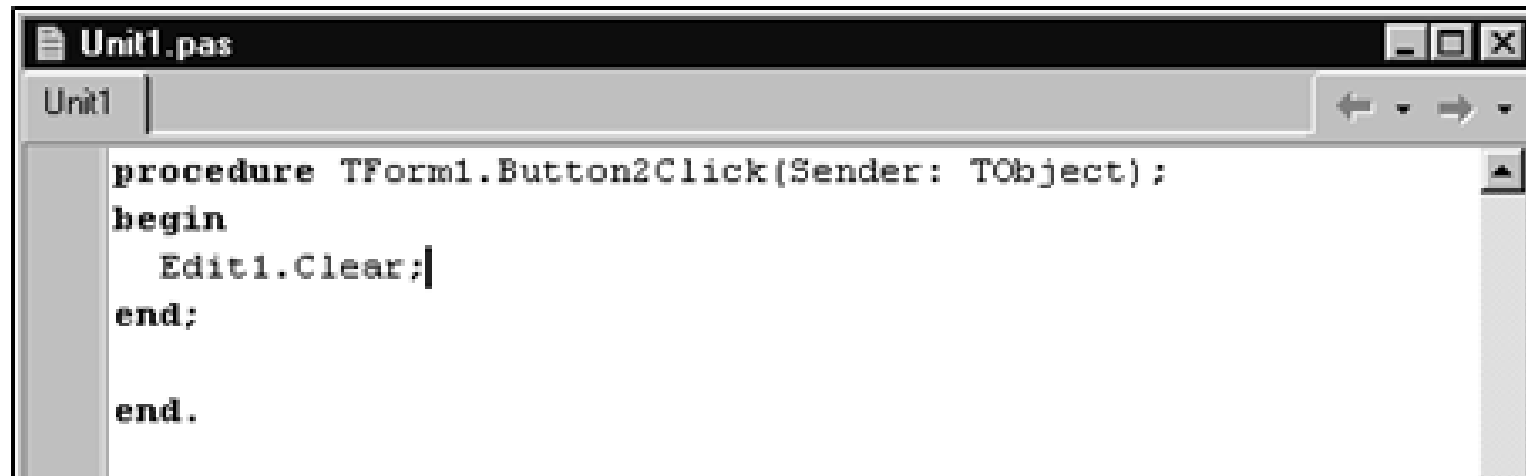
```
StdCtrls;  
type  
  TForm1 = class(TForm)  
    Label1: TLabel;  
    Edit1: TEdit;  
    Button1: TButton;  
    Button2: TButton;  
  private  
    { Private declarations }  
  public
```

- Základní událostí tlačítka je kliknutí myši – `OnClick`
- Vybereme tlačítko `Napiš` a v *Events* klikneme dvakrát na editačním poli `Button1Click`
- Proceduru naprogramujeme v editoru



# Metoda *Clear*

- Metody jsou schopnosti komponent
- Komponenta *Edit* má metodu *Clear*, která ji přikazuje vymazat svůj obsah



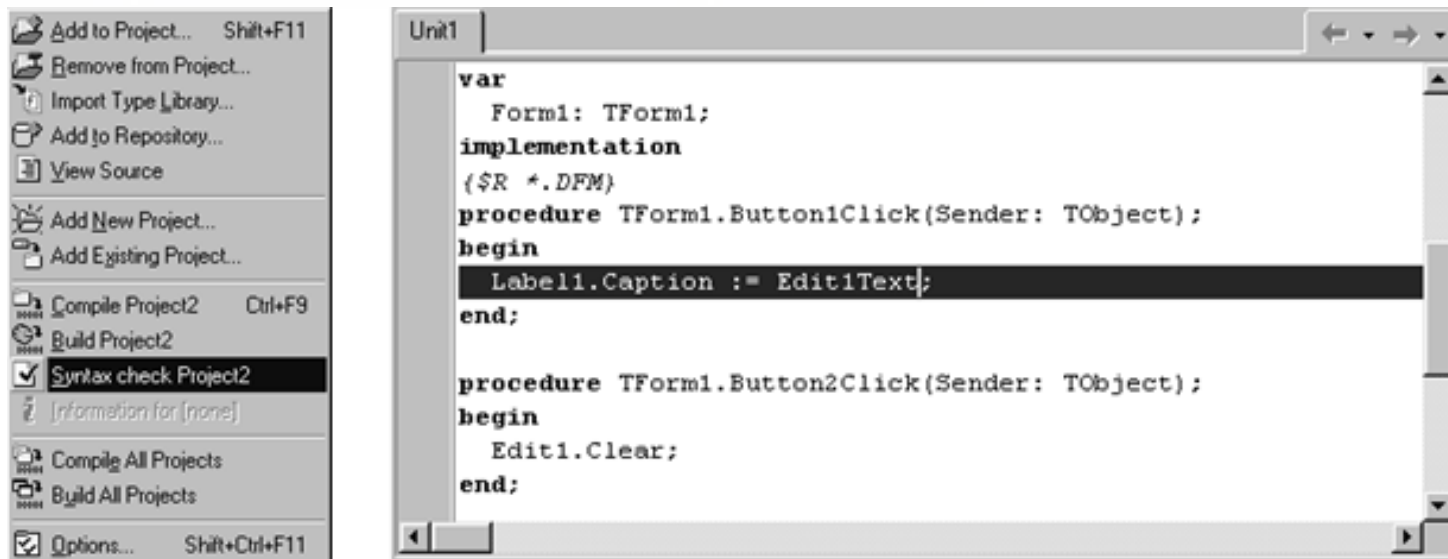
```
Unit1.pas
Unit1
procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
    Edit1.Clear;
end;

end.
```



# Kontrola syntaxe

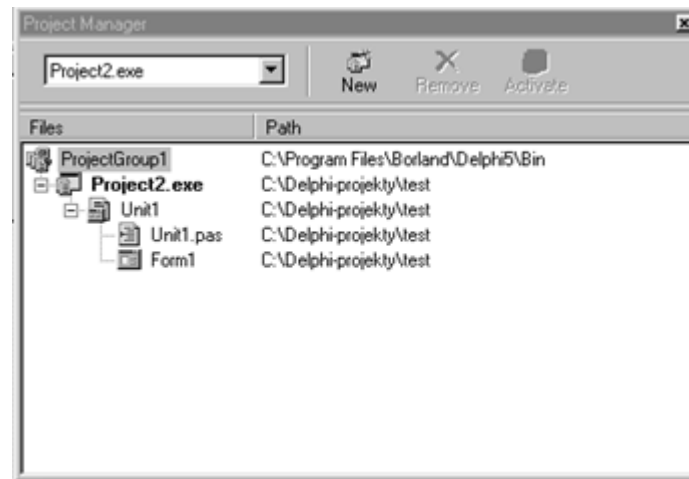
- Před spuštěním aplikace provedeme kontrolu syntaxe



- Řádek s chybou je barevně zvýrazněn
- Chybu opravíme a znovu zkontrolujeme

# Spuštění a struktura projektu

- Tlačítkem spust' z lišty *Debug* (zelený trojúhelníček)
- Z menu *RUN* (klávesou F9)
- Strukturu si můžeme prohlédnout v *Project Manageru* z menu *View*



- Práci uložíme příkazem *Save All* z menu *File*.

## Zdroje:

INPRISE CORPORATION. Borland Delphi Standard 5.0 [software]. [přístup 30.12.2012]. Dostupné z: <http://www.borland.com>. Požadavky na systém: Pentium 90 or faster (Pentium 166 recommended) Microsoft Windows 95, 98, or NT 4.0 with Service Pack 3 or later, 32 MB RAM (64 MB recommended), 55 MB for compact installation; 120 MB for full installation