

Corso Delphi:

Obbiettivo:

Questa applicazione ha lo scopo di mostrare in modo semplice e veloce la creazione di **componenti per Delphi**. Le spiegazioni riportate nella finestra 'Dettagli' sono state ridotte al minimo, ma può essere trovata una descrizione più dettagliata nell'articolo corrispondente alla lezione in esame .

Funzionamento:

- Aprire una lezione con **Apri Lezione** dal **menù File**.
- Eseguire ogni passaggio riportato.
- Salvare la Unit ottenuta, accertandosi che il nome del file corrisponda al nome della unit definito nell'Unit Heading.

Finestre e Comandi:

Menù File:

- **Apri Lezione**: Visualizza le lezioni installate nel sistema. Il nome di ogni lezione è del tipo 'Lezione' + NumeroLezione + ParteLezione + '.DBF' e deve trovarsi nella stessa directory dell'applicazione. Selezionando il nome del file da aprire, l'eventuale lezione precedentemente aperta viene chiusa senza chiedere conferma.
- **Help**: Visualizza questo help file.
- **About**: Visualizza informazioni sull'autore.
- **Disponi Icone**: Riordina i pannelli nello schermo in modo da utilizzare tutto lo spazio disponibile dello schermo.
- **Esci**: Chiude l'applicazione senza chiedere conferma: tutti i dati non salvati andranno persi.

Bottone Apri Lezione: -Vedi **Apri Lezione** dal menù File-

Bottoni Freccia: |<, <, >, >|: Questi bottoni corrispondono rispettivamente a 'Primo passaggio', 'Passaggio precedente', 'Passaggio successivo', 'Ultimo passaggio' della lezione corrente. Questi bottoni risultano disattivati fino a quando non viene aperta una lezione.

Bottone About Bianco: -Vedi **About** dal menù File-

Bottone Esci: -Vedi **Esci** dal menù File-

Pannello Dettagli: In questo pannello viene visualizzata una breve spiegazione del passaggio corrente. I colori di tale finestra cambiano in base al passaggio:

Testo GIALLO su sfondo NERO indica che è un passaggio di riepilogo o di spiegazioni aggiuntive sui passaggi precedenti/successivi.

Testo NERO su sfondo GRIGIO indica che è un passaggio significativo nella creazione del Componente.

Pannello Codice da inserire: In questo pannello vengono visualizzate le righe di codice da inserire nel passaggio corrente. I colori di tale finestra cambiano in base al passaggio:

Testo AZZURRO su sfondo NERO indica che il codice contenuto è da inserire nella unit che si sta creando. In questo caso è anche visibile il **Bottone Copia Codice** che copia il testo selezionato negli Appunti di Windows, se non è presente testo selezionato, viene automaticamente copiato tutto il contenuto della finestra.

Testo NERO su sfondo GRIGIO indica che è un un passaggio di riepilogo o di spiegazioni aggiuntive sui passaggi precedenti/successivi.

Pannello Unit: In questo pannello viene visualizzata la unit completa corrispondente alla Lezione selezionata. Viene inoltre visualizzata la posizione in cui inserire il codice contenuto nel **Pannello Codice da inserire**.

Pannello Manuale: In questo pannello l'utente può inserire le righe di codice visualizzate nell'apposito pannello e nella posizione indicata dal Pannello Unit. Alla fine della lezione può venir salvato il contenuto del pannello ed installato nella VCL di Delphi. Se alla fine della lezione non si riscontrano differenze sostanziali tra il testo contenuto in questo pannello e quello contenuto nel Pannello Unit, il componente è pronto per essere salvato ed installato.

Menù PopUp: Ogni pannello mette a disposizione un menù PopUp con le seguenti voci:

- **Taglia**: Elimina il testo selezionato e lo copia negli Appunti di Windows.
- **Copia**: Copia il testo selezionato negli Appunti di Windows.
- **Incolla**: Incolla il testo precedentemente copiato nella posizione corrente del cursore. L'eventuale testo selezionato viene eliminato.
- **Seleziona Tutto**: Seleziona tutto il testo contenuto nel pannello.
- **Salva**: Salva tutto il testo contenuto nel pannello in un file di testo.

Autore:

Bianchini Marco

E-Mail bianco@arcanet.it

WWW <http://www.arcanet.it/bianco>

Via Tassi 6

San Felice S/P (MO)

41038

ITALY