

## Protokoll der Informatikstunden – Einführungsphase GK IF, Dr. Unkelbach, vom 19.-20. November

Thema der Stunden: Einführung in das Programmieren mit *Delphi*

In den drei Informatikstunden vom 19.-20. November haben wir die Unterrichtsreihe über *Delphi* begonnen. Wir haben uns mit den Dateien in *Delphi*, den Texten und Bildern und dem **Kompilieren** befasst.

Wenn man *Delphi* öffnet, kann man mehrere Fenster sehen. Es gibt die Oberfläche, auf welcher man das Programmieren sehen kann: das *Formular*, mit welchem man programmieren kann, den *Objektinspektor*, in welchem man die verschiedenen Eigenschaften eines Objektes ändern, und den Quelltext, welcher alles Programmieren anzeigt .

Nachdem man *Delphi* geöffnet hat, sollte man zuerst die Datei speichern. Dies macht man unter „Datei“ -> „Projekt speichern unter“ und dann „mDateiname.pas“ eingeben. Die *.pas-Datei* beinhaltet den Quelltext. Das „m“ steht dabei für Modul.

„.pas“ kommt von der Programmiersprache pascal , auf der Delphi basiert . Es kann mehrere Module innerhalb eines Projektes geben.

Außerdem muss man noch die *.dpr-Datei* speichern, die die Projekt-Datei ist. Sie steuert alle Dateien und Module eines Projekts. Ferner gibt es noch die *.exe-Datei*, die die ausführende Datei ist. Die *.dfm Datei* ist die Format- Datei und die *.dch Datei* ist für das Kompilieren zuständig. Diese Dateien erstellen sich automatisch beim Speichern der *.pas* und *.dpr* Datei.

! Nur die *.dpr* und *.pas* Dateien sind editierbar!

Mit F9 oder mit der grünen Pfeiltaste lässt man das Programm laufen.

Wenn man einen Text in die Oberfläche einfügen möchte, muss man in der oberen Leiste auf „Labels“ drücken. Dann muss man dem Text im Objektinspektor einen Namen geben. Dieser sollte dann „lbText“ sein (lb steht für Label). Man kann die Schriftgröße mit Font ändern und mit Caption den eigentlichen Namen ( Text des Labels ) bestimmen.

Unter **Zusätzlich** (Reiter) kann man ein Bild einfügen (Image). Der Name beginnt wieder mit „imNAME“. Die Größe ist mit der Maus oder mit dem Objektinspektor veränderbar.

Jede Klasse hat Attribute(Eigenschaften) z.B. *height*, *caption*, *width*. Diesen Attributen werden dann konkrete Werte zugeordnet.

### **Kompilieren**

Das **Kompilieren** ist das Übersetzen von Quellcode in Maschinencode, das heißt: von dem, was der Programmierer schreibt, in das, was der Computer verarbeiten kann.