

# Содержание

<b>Об авторе</b>	<b>13</b>
<b>Введение</b>	<b>13</b>
О книге	13
Для кого предназначена эта книга?	13
Почему именно Delphi?	14
Как работать с этой книгой?	15
Содержание книги	15
Часть I. С чего начать?	16
Часть II. Программирование с использованием компонентов	16
Часть III. Другие компоненты	16
Часть IV. Реальное программирование	16
Часть V. Это должен знать каждый	16
Используемые пиктограммы	16
Ждем ваших отзывов!	17
<b>ЧАСТЬ I. С ЧЕГО НАЧАТЬ?</b>	<b>19</b>
<b>Глава 1. Знакомство с Delphi</b>	<b>21</b>
Инсталляция Delphi	21
Что входит в состав Delphi?	21
Не пишите программы без подстраховки!	21
Настройка Delphi на безопасную работу	22
Как обезопасить свою работу	25
IDE-среда Delphi	26
Элементы IDE-среды Delphi	26
Ваша первая программа	34
<b>Глава 2. Программирование в “хорошей форме”</b>	<b>37</b>
Проектирование программы	37
Инспектируем форму	38
Настройка видимых свойств	39
Все о размерах	41
Задержанное вознаграждение	42
Семейства форм — многодокументный интерфейс	45
Полевой справочник по свойствам	46
Главные события	47
События мыши	48
События клавиатуры	50
Системные события	51

## **ЧАСТЬ II. ПРОГРАММИРОВАНИЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПОНЕНТОВ**

**55**

### **Глава 3. Перенос компонентов на форму**

**57**

Окно Tool Palette	57
Перенос компонентов на форму	60
Перенос, перемещение и изменение размеров одного компонента	61
Невидимые компоненты	63
Успехи в области клонирования	63
Выбор множества компонентов	64
Один размер на всех	64
Выравнивание расположения компонентов	65
Как достичь согласованности компонентов	66
Общие свойства компонентов	67
Надписи	67
Свойство для выбора цвета	68
Все или почти все о размерах	69
Что за кулисами?	69
Общие события	73
События, поступающие от мыши	73
События, возникающие при перетаскивании	73
События клавиатуры	74
Системные события	75
Специальные события	76
Вход в четвертое измерение	76

### **Глава 4. Компоненты страницы Standard**

**79**

Выбор стандартных компонентов	80
Вы нажимаете мои кнопки!	81
Свойства	81
События	82
Группирование компонентов	83
Перфорируем переключатели	84
Свойства переключателей	85
События	86
Отметка опций	86
Прикрепление меток к компонентам	87
Заполнение бланка в окне редактирования	89
Свойства	89
События	90
Компонент TMemo	92
Работаем со списками: компонент TListBox	96
Свойства	97
События	100
Компонент TComboBox	100
Компонент TScrollBar	101

<b>Глава 5. Взаимодействие с Windows</b>	<b>105</b>
Открытие файлов данных	106
Свойства	107
Варианты отображения диалогового окна	108
Варианты работы диалогового окна	108
Другие свойства	109
Сохранили ли вы свои данные?	109
Свойства	110
Создание простого текстового редактора	110
Преимущества в использовании шрифтов Windows	112
Свойства	112
События	114
Диалог выбора цвета	115
Обращение к Windows для конфигурирования принтеров	117
Подготовка к печати	118
Механизм поиска текста	120
Свойства	120
События	120
Производство замены текста	121
<b>Глава 6. Создание меню</b>	<b>123</b>
Строим привлекательное меню	123
Компонент TMainMenu	123
Компоненты TMenuItem	125
Шаблоны меню	128
Меню Файл	129
Меню Правка	129
Меню Справка	130
Улучшение простого текстового редактора	131
Всплывающие меню	132
Слияние меню	135
Пример слияния меню	135
Многовариантное слияние	136
<b>ЧАСТЬ III. ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ</b>	<b>139</b>
<b>Глава 7. Компоненты внешнего вида</b>	<b>141</b>
Выбор компонентов внешнего вида	141
Обретаем фигуру с помощью компонента TShape	142
Свойства	142
События	143
Как нарисовать любую геометрическую фигуру	147
Управление цветом с помощью компонента TColorGrid	151
Свойства	151
События	151

Компонент TImage	152
Свойства	152
События	152
Измерение хода выполнения задач	154
Компонент TPanel	156
Свойства	156
События	158
Символы состояния	159
Шаблон, содержащий панель состояния	160
Утопленные и приподнятые формы	161

## **Глава 8. Дополнительные компоненты** **163**

Выбор дополнительных компонентов	163
Просыпаемся по таймеру	164
Свойства и события	164
Снова о блокировке	165
Использование компонентов TSpinButton и TSpinEdit	166
Свойства	166
События	167
Delphi в роли художника	167
Пример использования кнопки TSpinButton	168
Что скрыто под маской?	170
Многостраничные панели	171
Использование компонента THeaderControl	173
Свойства	174
Как разнообразить форму с помощью кнопок с битовыми изображениями	175
Ускоряем работу с помощью кнопок TSpeedButton	177
Свойства	177
События	179

## **Глава 9. Более сложные дополнительные компоненты** **181**

Выбор дополнительных компонентов	181
Универсальный проигрыватель — компонент TMediaPlayer	182
Свойства	183
События	183
Вступаем в клуб любителей аудио и видео	184
Работаем с иерархиями — компонент TTreeView	186
Свойства	187
Использование компонента TDrawGrid	189
Свойства	189
События	190
Использование компонента TStringGrid	192
Свойства и события	192
Коллекционируем значки	193
Жизнь по календарю	196

<b>Глава 10. Работа с базами данных</b>	<b>199</b>
Кое-что о базах данных	199
Поговорим о терминах	200
Компонент TClientDataSet	201
Приложение “Каталог DVD-дисков”	204
Определение структуры компонента TClientDataSet	204
Создание интерфейса пользователя приложения	205
Обслуживающие методы	206
Создание действий и меню	207
Добавление записей	210
Поиск записей	212
Удаление записей	213
Фильтрация	214
Принятие и отклонение изменений	215
<b>ЧАСТЬ IV. РЕАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ</b>	<b>219</b>
<b>Глава 11. Берем уроки программирования</b>	<b>221</b>
Состав пустой программы	221
Что находится внутри пустого модуля?	221
Внутренности пустой программы	225
Как присвоить программе другое имя	227
Какие изменения связаны с использованием компонентов?	228
Delphi работает с зависимостями	228
Что в имени тебе моем?	230
Работаем с обработчиками событий	231
Как нажито, так и прожито...	231
Вопросы совместимости	231
Что вы можете редактировать в коде?	233
Добавление модулей в предложение uses	234
Не трогайте тело!	234
Мой объект безукоризнен	234
Структура консольного приложения	235
Оператор вывода WriteLn	235
Оператор Write	238
Основные положения программирования в Delphi	239
<b>Глава 12. Элементы программирования</b>	<b>241</b>
Разбираемся с данными	241
Все зависит от нескольких переменных...	241
Константы	245
Поговорим о типах данных	245
Строковые типы данных	246
Целочисленные и действительные типы данных	247
Символьные и булевские типы	247

Приведение типов	248
Арифметические операции и выражения	248
Массивы, множества и записи: создание структурированных типов данных	250
Константы-массивы	252
Многомерные массивы	253
Типы данных, определяемые пользователем	254
Множества	255
Записи	255
Указатели	258
Объявление указателей	258
Инициализация указателей	258
Использование типизированных указателей	259
Тип <code>Pointer</code>	259
“Разбор полетов”	261
Идиоматические выражения и горячие операции	261
Как написать оператор	262
Циклы: ходьба по кругу	265
Что такое функция?	266
Поговорим об объектах	267
Поля данных	267
Объявляем собственный метод	268
Ключ к пониманию программирования	269
<b>Глава 13. Разработка приложений для работы в Internet</b>	<b>271</b>
Компонент <code>TWebBrowser</code>	271
Методы компонента <code>TWebBrowser</code>	272
События компонента <code>TWebBrowser</code>	273
Свойства компонента <code>TWebBrowser</code>	273
Создание обозревателя Web-страниц	274
<b>Глава 14. Отладка</b>	<b>279</b>
Уроки грамматики	279
Можно ли понять намек?	281
Исключительные ситуации и обработка исключений	282
Обработка специфических исключений в Delphi	284
Построчное выполнение кода	286
Дайте мне точку прерывания	286
Трассировка	286
Пошаговое выполнение без захода в функцию или процедуру	287
Условие точек прерывания	287
Прояснение данных	289
Незамедлительно оцените ситуацию	289
Наблюдение за переменными	289
Как мы сюда попали?	289
Программы, не содержащие ошибок	290

<b>ЧАСТЬ V. ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ДЕСЯТКИ</b>	<b>291</b>
<b>Глава 15. Распространенные ошибки</b>	<b>293</b>
Ошибки “на единицу”	293
Пустые операторы и фиктивные точки с запятыми	294
Миф о равенстве чисел с плавающей точкой	295
Не забывайте о результате функции	297
Ошибки диапазона	297
Ошибки стека	298
Переполнение при целочисленных операциях	300
Ошибки ввода-вывода	301
<b>Глава 16. Функции Windows API</b>	<b>303</b>
Звуки	303
Управление другими программами	305
Быстрый запуск с помощью функции WinExec	305
Функция ShellExecute	307
Функция CreateProcess	308
Позвольте выйти!	309
Выход из Windows	310
Пятьдесят способов покинуть окно	311
Как узнать информацию о системе?	312
<b>Глава 17. Знаменитые семейства функций</b>	<b>315</b>
Опыт в преобразовании	315
Кое-что о случайных числах	316
Работа с командной строкой	317
Секретная жизнь файлов	318
Диск должен быть на месте	318
Выбор регистра для объединяемых строк	320
Математические функции	321
Новейшая математика	321
Опасные перемещения	322
<b>Предметный указатель</b>	<b>325</b>