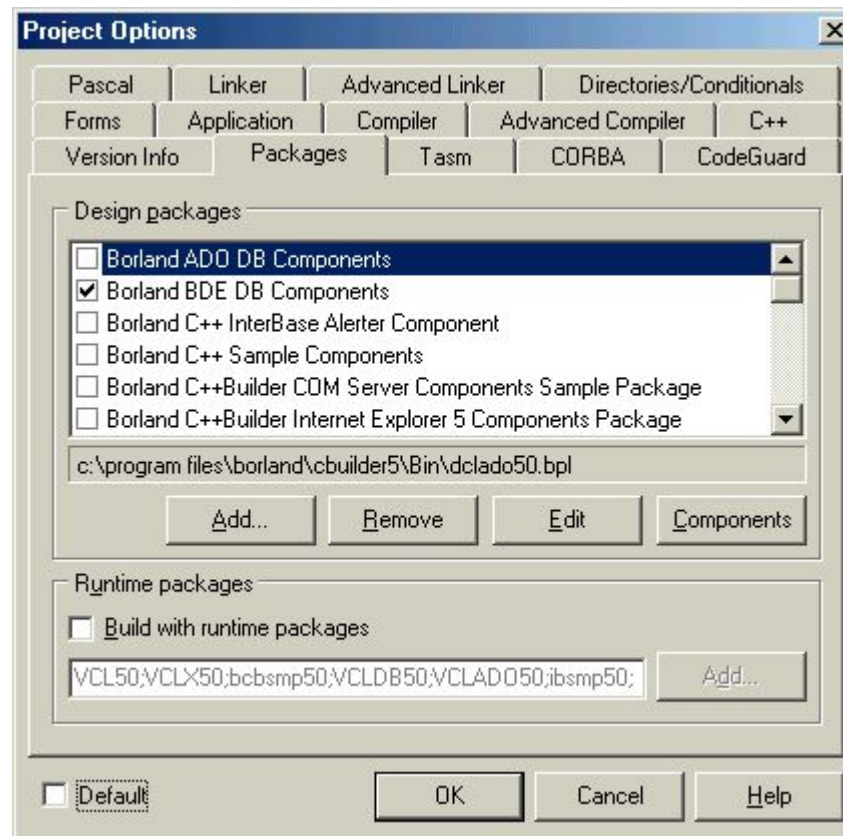


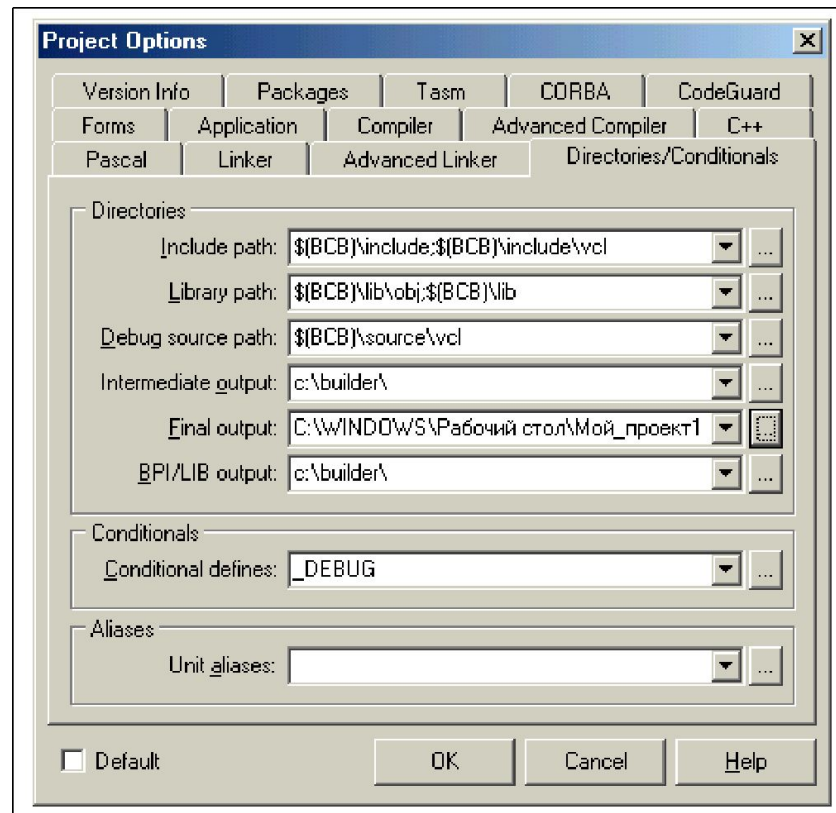
# Создание абсолютного модуля проекта (с расширением .exe).

**Project**  
**Options**  
**Packages**

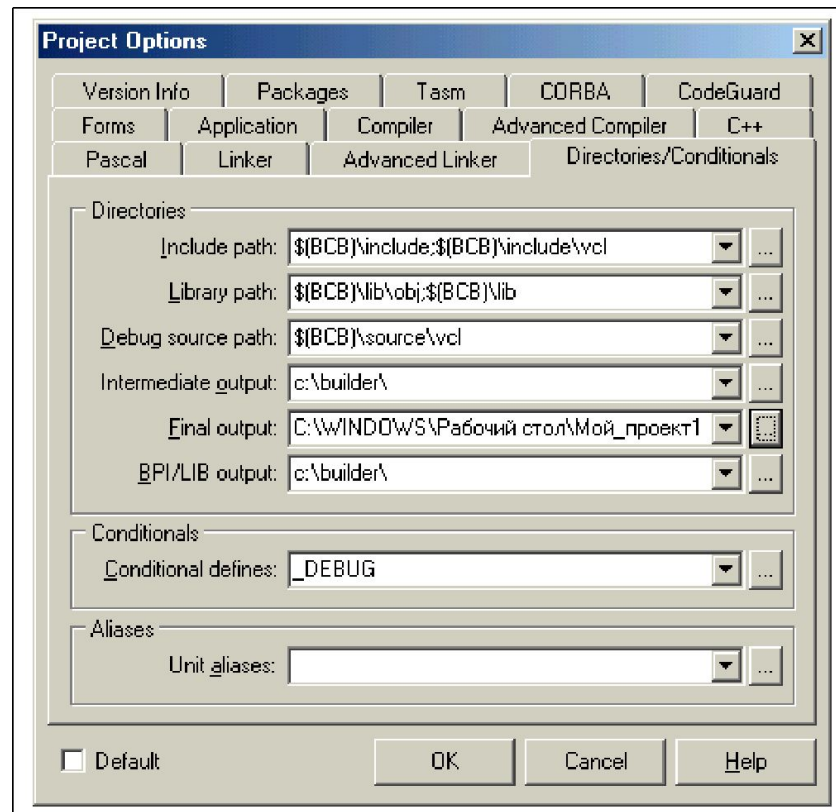
**В окошке Build with runtime packages убрать галочку (щелкнуть по ней мышкой, если она имеется), это окошко должно быть «чистым». Далее в этом же окне переходим к вкладке Linker и таким же образом очищаем окошко Use dynamic RTL**



# Переходим к вкладке Directories/ Conditional

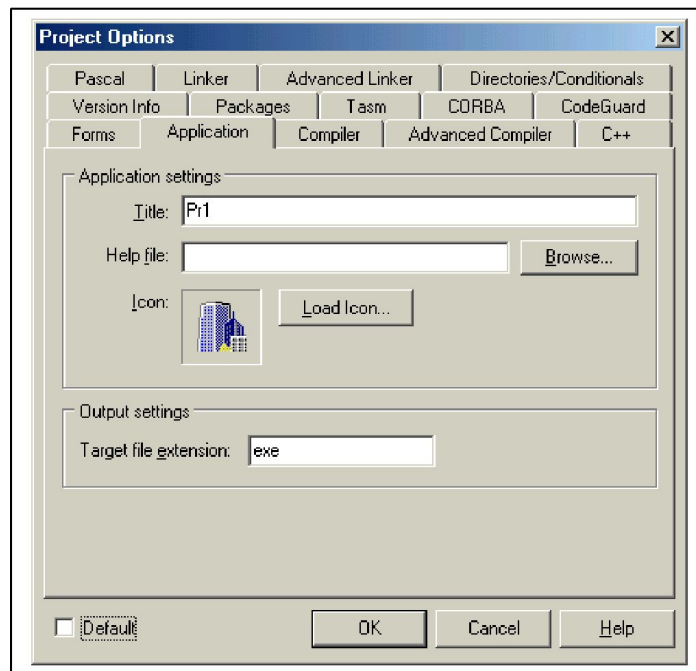


**В окне Final output указываем папку, в которой будем хранить нашу исполняемую программу (папку Мой\_проект1).**



# Переходим к вкладке Application

В этом окне дадим имя исполняемой программе –  
**Pr1(окошко Title).**



# Project

## Make Project1

- **Compile Unit** - очень полезная опция на практике. Дает возможность откомпилировать модуль в окне редактора кода с выдачей всех предупреждений и сообщений об ошибках. Компоновка при этом не производится.
- **Make Project1** – компиляция всех модулей, которые были изменены с момента последнего создания объектных файлов, компоновка файлов, компоновка проектов.
- **Build Project1** – компилируется каждый модуль, компонуется проект. Выполняется дольше всего. Получив неожиданное сообщение об ошибке компилятора или компоновщика, первым делом попробуйте выполнить эту команду.