



1 - Главное окно Delphi. Здесь находится основное меню, различные панели инструментов и палитра компонентов, состоящая из множества вкладок.

2 - Конструктор формы. Здесь мы визуально видим, как будет выглядеть форма программы, здесь мы будем создавать интерфейс, перенося на форму различные компоненты, и расставляя их таким образом, чтобы интерфейс выглядел привлекательным. Нам часто придется переключаться между конструктором форм и редактором кода, делается это клавишей F12.

3 - Редактор кода. Здесь мы видим исходный код программы, который создан самой Delphi. Тут же мы будем вводить наш собственный код.

4 - Объектный инспектор. Он предназначен для управления объектами проекта и состоит из двух вкладок – **Properties** (Свойства) и **Events** (События).

5 - Дерево объектов. Здесь мы видим, какой именно объект в данный момент является текущим. Это окно будет особенно полезно, когда на форме появится множество компонентов.

Файлы проекта

- ***.cfg** файл содержит конфигурацию всего проекта, поэтому он один, и имеет имя, как у проекта. **Редактировать этот файл вручную не стоит**, если не хотите испортить проект.
- ***.dof** файл содержит опции проекта – настройки, версию Delphi, версию проекта, используемые модули и многое другое. **Редактировать этот файл вручную нельзя.**
- ***.dpr** сам проект. Это текстовый файл с описанием используемых форм и модулей, а также процедура инициализации программы. Редактировать такой файл можно **только опытным программистам**, которые точно знают, что они делают, но лучше этот файл не трогать. Однако можно загрузить проект, просто щелкнув по нему дважды, либо поставить на него курсор и нажать Enter.
- ***.res** Файл ресурсов проекта, таких как иконки, курсоры и так далее.
- ***.pas** Модуль формы. Этот файл мы видим в редакторе кода, его мы редактируем. Таких файлов имеется по одному на каждую форму проекта.

- ***.dfm** файлы с информацией о форме. Тут содержатся описания используемых компонентов и их настройки.
- ***.ddp** вспомогательные файлы модуля, они генерируются автоматически.
- ***.dcu** Откомпилированный файл модуля. Фактически, та же программа, но только для одного модуля. Работать самостоятельно она не может.
- ***.exe** Готовая программа. Компилятор собирает все файлы в единый исполняемый файл. При распространении программы отдавайте пользователю только его. Однако это не значит, что все остальные файлы можно удалить. В будущем, возможно, вам понадобится процедура или функция, аналогичная той, которую вы использовали в проекте.
- ***.*** Файлы, расширение которых начинается с тильды – это резервные копии модулей и форм. Если вы сохранили проект, и увидели, что ошиблись – его можно восстановить из этого файла.

Для преобразования символьного значения
переменной S в целочисленное значение X
используется функция: $X := \text{StrToInt}(S);$

Для преобразования символьного значения
переменной S в вещественное значение X
используется функция: $X := \text{StrToFloat}(S);$

Для обратного преобразования
используется аналогичные функции:

$S := \text{IntToStr}(X);$ $S := \text{FloatToStr}(X);$

Для вывода значения **символьной**
переменной S в поле Edit **используется**
функция: $\text{Edit1.Text} := S;$