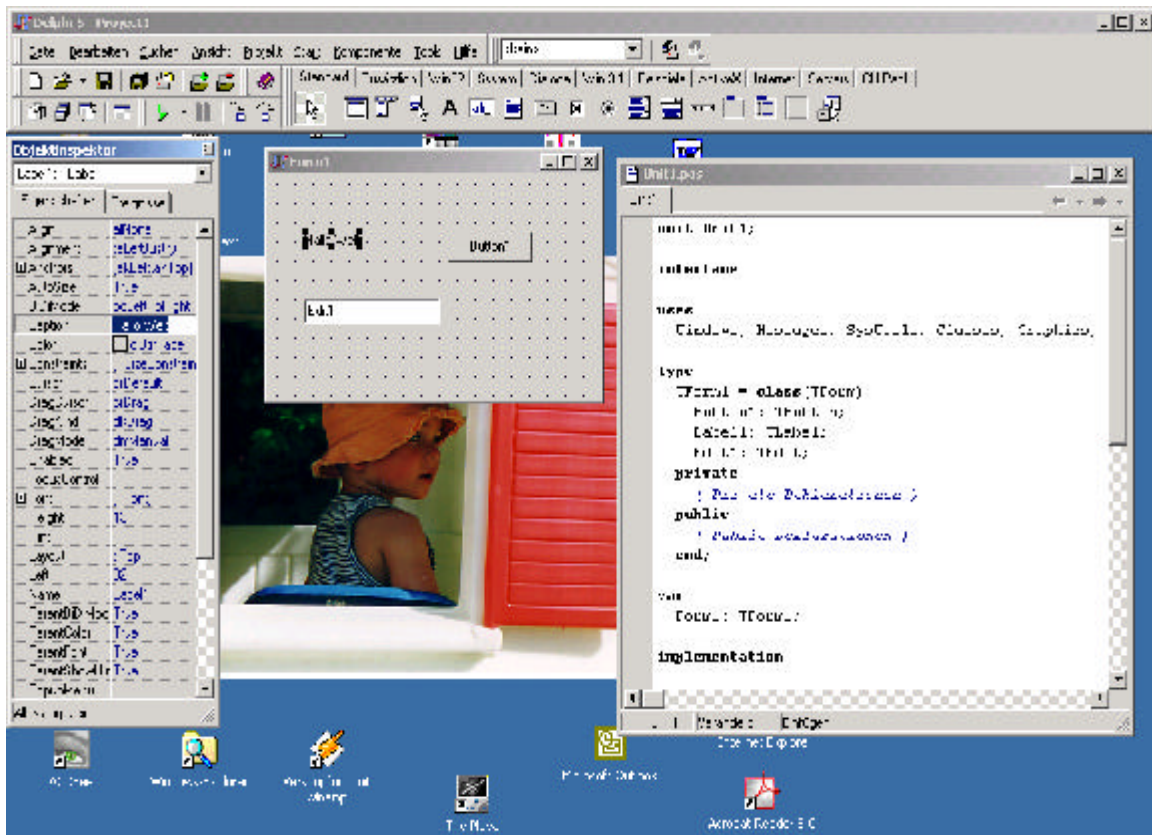


I. Einführung

1. Nach dem Start von Delphi öffnen sich folgende Felder:



Oben die Programmleiste (1), darauf befinden sich alle Objekte, die auf das Formularfeld (2) eingefügt werden können. Das Formularfeld zeigt die Oberfläche des zu erstellenden Programms. Die Eigenschaften jedes Objektes lassen sich im Objektinspektor (3) ansehen und verändern. Dafür ist lediglich das Objekt auf dem Formularfeld zu markieren. Im Texteditor (4) wird der Programmcode eingegeben.

2. Zum Compilieren und Starten des Programms wird die Taste F9 gedrückt. Eine Exe-Datei wird nur erstellt, wenn das Programm vorher abgespeichert wurde. Jedes Programm ist in einem eigenen Ordner zu speichern.

3. Beispielprogrammierung:

Einfügen von Objekten: `label1`, `edit1`, `button1`; `label1` erhielt den Caption-Wert ‚Hallo Welt‘, `button1.caption` erhielt ‚Bitte drücken‘. Der Name eines Objektes ist zu unterscheiden von seinem Caption-Wert bzw. des Textes, der darauf erscheint.

Nach Doppelklick auf den Button wurde in den sich öffnenden Texteditor folgender Programmcode eingetragen:

```
label1.caption:=edit1.text; { label1 verändert sich beim Drücken von ‚Hallo Welt‘ auf  
den Text, der in das Edit-Feld eingetragen wurde }
```

Die Eigenschaften der Objekte, z.B. den Font (Schriftgröße, Schriftfarbe), lassen sich im Objektinspektor einstellen.