Eine neue Anwendung erstellen

- Nach Start des Borland C++ Builder wird standardmässig eine leere Anwendung erzeugt.
- Eine Borland-Anwendung besteht typisch aus den Komponenten: ٠



• Zweckmässigerweise speichert man das Projekt in einem Verzeichnis der Wahl und vergibt neue Filenamen:

project1.bpr project1.cpp unit1.cpp Form1.dfm

BeispiellUnit.dfm // Formular beispiel1.bpr

// Projektfile enthält alle Einstellungen und Referenzen

// Formular mit Komponenten

Wichtig:

Dir Unit darf nicht denselben Namen haben wie das Projekt selbst. Grund: Es wird automatisch ein Hauptprogramm mit dem Namen des Projektes erzeugt. Ein ev. bereits bestehendes File mit dem gleichen Namen wird ohne Rückfrage überschrieben.

• Die Umbenennungen erfolgen beim Speicherdialog.

Beispiel: Erzeugen eines Projektes

- 1. Borland C++-Builder starten. Ein leeres Projekt erscheint.
- 2. Formularname in Objektinspektor umbenennen
- 3. Speicherort für Projekt und Filenamen umbenennen. Dies erfolgt im Speicherdialog. Eventuelle Referenzen in Files werden automatisch nachgeführt.

Karley C++Builder 5 - Project1		
Datei Bearbeiten Suchen Ansicht Proje	d: Start Komponente Datenbank Iools Hilfe Kein 🔽 🔁 🗗 ActiveX Beispiele Datensteuerung Datenzugriff Dialoge FastNet InterBase Internet DReport Standard System Win 3.1 Win	n32 Zusätzlich Servers
🛄 🛄 Neues Formular		
👖 🗖 Neuer Frame	😽 Beispiel1	
^B 🚅 Öffnen	Unit1 speichern unter	<u>? ×</u>
f 🚰 Projekt öffnen Strg+F11	Spejchern 🕞 Bsp1 💌 🖛 🖻 📸 📰 - Spejchern 🕞 Bsp1	▼ ← 🗈 💣 🖩 •
Projekt speichern unter		
📮 📮 Schließen		
🗄 😂 Alle schließen		
Unit Header einschließen Alt+F11	Dateiname: Reisniel111nit con Sneichern Dateiname: Beisniel11.brr	Speichern
Drucken		
	Dateityp: C++Builder-Unit (*.cpp) Abbrechen Dateityp: C++Builder-Projekt (*.bpr)	Abbrechen
Constraints (TSizeConstraints) Cursor crDefault	/	Hilfe

- 4. Formular auf die benötigte Grösse zurechtziehen.
- 5. Schaltknopf auf das Formular setzen.

Die Grösse und Position kann durch Ziehen und Verschieben mit der Maus angepasst werden.

Alle anderen Eigenschaften und Verhalten des Knopfes werden nachträglich in den Objekteigenschaften geändert.



6. Durch Doppelklick auf den Knopf wird automatisch ein (leeres) Codegerüst für die Ereignisbehandlung "Knopf wurde gedrückt" erzeugt:

Beispiel1Unit.cpp		
X	Beispiel1Unit.cpp	\leftarrow \rightarrow \rightarrow
	//	
	<pre>voidfastcall TBeispiel1Form::Button1Click(TObject *Sender) /</pre>	
	l l	
	//	
		•
		Þ
19: 1 Verändert Einfüg	gen	11.



7. Wir implementieren folgende Funktionalität: Beim Programmstart -> Caption des Knopfes auf "Knopf druecken" setzen.

Nach 1x Drücken -> Caption "Programm beenden" wechseln.

Nach nochmaligem Druck Programm beenden.

Beispiel1Unit.cpp		<u>- 0 ×</u>
<u> </u>	Beispiel1Unit.cpp Beispiel1Unit.h	$\leftarrow \cdot \rightarrow \cdot$
H. Iassen		-
	<pre>#include <vcl.h></vcl.h></pre>	
	#pragma hdrstop	
	Hinslude "DeisniellThit b"	
	//	
	#pragma package(smart init)	
	#pragma resource "*.dfm"	
	TBeispiel1Form *Beispiel1Form;	
	Iastcall Beispiellform::Beispiellform(lcomponent* Owner)	
	Button1->Cantion = "Knonf druecken":	
	//	
	<pre>voidfastcall TBeispiel1Form::Button1Click(TObject *Sender)</pre>	
	(if (Button1->Caption == "Knopf druecken")	
	Button1->Caption. = "Program beenden";	
	else runction StringUrLhar : AnsiString[char,int]	
	function LoadStr : Anistring(nit)	
	function FmtLoadStr : AnsiString[int,const TVarRec *,	
	function LoadStringA : AnsiString &(void *,int	
	function Format : AnsiString(const AnsiString &, const T	_
		▼ ►
, 19: 25 Verändert Einfüg	gen	

8. Projekt kompilieren. Dazu im Menüpunkt Projekt "erzeugen" wählen. Dies startet die Kompilation und den Linkvorgang. Der Fortschritt und Erfolg wird in einem Fenster angezeigt:



Comiliaran wan	Reiseiell een		
Compliferen von.	beispierr.cpp		
Aktuelle Zeile:	109288 Zeiler	n insgesamt:	109288
Hinweise:	0 Warnungen:	0 Fehler:	0
minweise.	0 wanungen.	u reniei.	0