**Стандарт компонетлар палитраси**

**2.1. Асосий ойна.**

Асосий ойна тузилаётган дастур лойихасининг асосий ф-я/ини бажаради. Бу ойна экранда хар доим юқори қисмда жойлашади, ўлчами хам деярли ўзгармайди.Асосий ойнани буйруқлар панелига йиғиб қўйиш, экрандаги Delphi нинг қолган ойналарини хам йиғиб қўяди, фсосий ойнанинг ёпилиши эса Delphi ишини якунлашга олиб келади.

Ускуналар панелини шакллантириш учун ускуналар панели устида сичқончанинг ўнг тугмачасини босиш ва тегишли гурух номига «байроқча» ўрнатиш мумкин, customize … (Настройка…) буйруқлари орқали мулоқатли ойна ҳосил қилиниб, ойнанинг Command номли саҳифаси орқали маълум буйруқ тугмачасини ўрнатиш ёки йўқотиш мумкин.

2.1.3. Компонентов палитраси

Компонентов палитраси – бу Delphi нинг асосий бойлигидир. У асосий ойнанинг ўнг қисмини эгаллайди ва бирқанча саҳифалардан иаркиб топади. Компонент дейилганда дастурчи томонидан форма таркибига киритилиши мумкин б-ган, ўзининг хусусиятларига эга бўлган бирор функционал элемент тушинилади. Улар орқали дастурнинг экранда кўринувчи элементлари, яъни ойналари, тугмачалари, рўйхати ва х. к. Компонентларни хам компонентлар устида сичқончанинг ўнг тугмачаси орқали ҳосил қилинган рўйхат орқали шакллантириш мумкин.

**2.2. ФОРМЫ ойнаси.**

Форма ойнаси тузилувчи дастурнинг Windows-ойнаси лойиҳасини ифодалайди. Даслаб бу ойна бўш бўлади, яъни фақат сарлавҳа сатридан ва бўш майдондан таркиб топади. Дастурчи маълум вақтни формага интерфейс элементларини, яъни компонентларни жойлаштиришга сарфлайди. Айнан шу жараёнда визуал дастурлаш асоси яратилади. Дастурчи ихтиёрий вақтда ойнадаги эелементларга ўзгартириш киритиши мумкин.

**2.5. Дастур кодлари ойнаси.**

Дастур кодлари ойнаси дастур матнини киритиш ва тахрирлаш учун мўлжалланган. Бу дастур матни Паскал дастурлаш тилининг кенгайтирилган ва такомиллашган версияси Object Pascal дастурлаш тили асосида ёзилади. Бу тил дастлаб 1970 й. Швейцария олими Н. Вирт ва Borland корпорацияси ходимлари томонидан тавсия этилган. Визуал мухит Delphi ўз зиммасига дастурлашнинг кўп аспектларини олишига қарамай, бу мухитда ишлаш учун дастурлаш тилни билиш асосий шартларидан бири ҳисобланади Дастлаб кодлар ойнасида форма функциясини белгиловчи дастурнинг минимал бошланғич матни берилади. Содда дастур яратиш учун хам унга ўзгартириш киритиш лозим б-ди.

Формага ўрнатилган элемент устида сичқончанинг икки марта босилиши, айнан шу элемент функциясини белгилаш кчкн дастурни киртиш имконини беради.

(Формага қайтиш – F12, Инспектор – F11)

Дастур яратиш учун куйидаги амалларни бажариш тавсия этилади:

1. Шахсий папка ҳосил қилиш ва шахсий папкада ички папка ҳосил қилиш.
2. Delphi ни юклаш, формани жиҳозлаш ва дастур яратиш.
3. Дастурни ўз папкамизда сақлаш.

Дастурни ишга туширишимизда (F9) куйидаги 3 босқич бажарилади:

1. Компиляция – дастурнинг машина кодига ўтказилиши.
2. Компановка – қўшимча модуллар билан тўлдирилиши, яъни Delphi кутубхонасидан фойдаланилади.
3. Бажарилиши – дастур оператив хотирага узатилади ва бошқарилиш имкони берилади.

Дастур бажарилишида аввал модул сақланади, сўнг эса лойиҳа сақланади.

Дастур компиляциясидан сўнг хар бир модул учун PAS, DFМ, DCU, DPP, EXE кенгайтмали файллар ҳосил бўлади.

PAS – кодлар ойнасидаги дастур матни

DFМ – форма ойнасининг мундарижаси ва мазмуни

DCU – юқоридаги PAS, DFМ файлларининг машина тилига ўтказилган варианти, бажарувчи ЕХЕ файлни аратади.

DPP – бошқариш файли,

EXE – бажарувчи файл.