

## اشیای اصلی :

حال به معرفی چند شیئی در دلفی ( همان *Class* ها ) که ناگزیر از کار با آنها هستیم می پردازیم اولین و مهمترین شیئی که فقط یک نمونه از آن در آن واحد وجود دارد *Application* است.

نام نمونه آن *Application* می باشد. شیئی *Application* شامل اطلاعاتی درباره پنجره اصلی، نسخه برنامه در حال اتمام بودن یا نبودن آن مدیریت خط ها و ... می باشد.

قبل آنکه بتوانیم بیشتر در این رابطه صحبت کنیم باید مختصری راجع به نکات تکنیکی و کاربردی برنامه نویسی شیئی گرا توضیح داده شود. در فصل اول توضیح داده شد که به چه علت شیئی گرای استفاده می شود و در مورد خصوصیات ( *properties*  $\cong$  ما یملک ) و افعال (*methods*) مختصر توضیحی داده شد. اشیاء در *Delphi* با نوع داده *Class* مشخص می شوند، خصوصیات شیئی متغیرهایی از انواع داده موجود هستند یعنی اینکه کاملاً مانند تعریف متغیر تعریف می شوند و افعال زیر برنامه هایی که اسامی و نحوه فراخوانی آنها متفاوت با زیر برنامه های معمولی است. به تدریج با زیر ساخت این نوع برنامه نویسی بیشتر آشنا خواهید شد.

در هنگام نوشتن راه حل های رایانه ای که از این پس فقط از نام برنامه برای آنها با استفاده خواهیم کرد بصورت معمول یک بخش اختصاص به شرایط پیش بینی نشده و استثنائات دارد. این بخش که دقیقاً با نام "مدیریت استثنائات" در *Delphi* مشهور است توسط نسبت دادن یک ریز برنامه به یکی از خصوصیات نمونه شیئی *Application* انجام می شود. (*HandleException*).

پنجره اصلی هم یکی دیگر از خصوصیات این شیئی است (*MainForm*).

دو فعل بسیار مهم این شیئی که بعداً به کرات، با آنها برخورد خواهیم کرد *Process* و *Terminate* *Messages* هستند. این دو را به خاطر بسپارید تا در موقع مقتضی بیشتر در موردشان صحبت کنیم.

شیئی مهم دیگر *Tform* است. این شیئی پایه ای برای تمامی پنجره های ایجاد شده در *Delphi* است. روال کار بدین گونه است که معمولاً شیئی پنجره شما از شیئی *TForm* ارث برده و چند خاصیت اضافه دارد. این شیئی به تعداد دلخواه می تواند نمونه (*Instance*) داشته باشد و به همان تعداد پنجره ایجاد شود.

از خصوصیات این شیئی *Height, Width, Top, Left* هستند که به ترتیب مختصات چپ، بالای پنجره و طول و ارتفاع آن هستند. این خصوصیات برای تنظیم اندازه و مکان پنجره است.

از دیگر خصوصیات آن *Caption* است که عنوان پنجره را نشان می دهد، تغییر دادن و یا خواندن این خاصیت ممکن است. کلا شیئی *TForm* خواصی دارد که با آن هر مشخصه ای از پنجره خروجی برنامه را می توان تغییر داد و همچنین بسیاری افعال که تمامی کارهای مربوط به پنجره را انجام می دهند.

اشیاء دیگری که کاربرد زیادی در برنامه نویسی با *Delphi* دارند *TMouse* است. این شیئی بصورت اختصاصی کار با موشواره را کنترل می کند. این شیئی هم فقط یک نمونه دارد که نام آن چنانکه احتمالاً حدس زده اید *Moux* است.

