

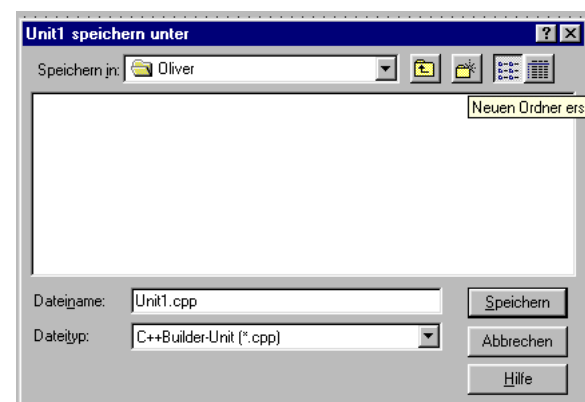
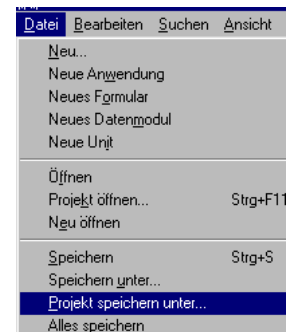
## Erstellen eines neuen Projekts im Borland C++ Builder

Um sich viel Ärger und Zeit zu ersparen wird ein neues Projekt noch vor der Programmierung erst einmal gespeichert:

### 1. Projekt speichern unter...

Wählen Sie hierzu aus dem Datei-Menü den Eintrag „Projekt speichern unter...“  
Zuerst erscheint die Dialogbox zum Speichern der Unit1.cpp

Wenn Sie nur Unit1 ohne die Endung .cpp sehen ist es ratsam im Windows-Explorer das Anzeigen aller Dateiendungen einzustellen, da im weiteren Verlauf dieser Anleitung auf die Endungen Bezug genommen wird.

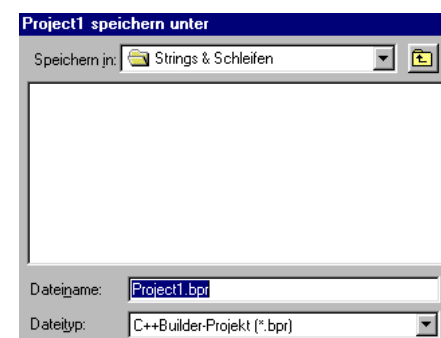
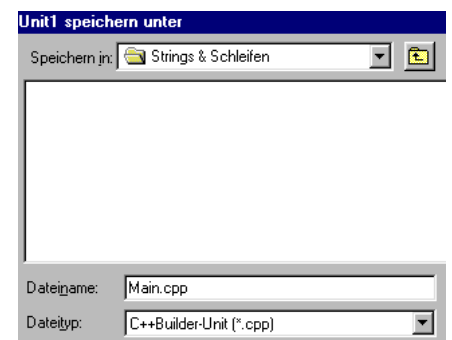


### 2. Neuen Ordner erstellen

Einem neuen Projekt wird in der Regel auch ein eigener neuer Ordner zur Aufnahme aller Projekt-Dateien zugeordnet. Erstellen Sie unter Ihrem Verzeichnis einen neuen Ordner mit Namen des Projekts und öffnen Sie diesen.

### 3. Die Haupt-Unit.cpp in Main.cpp umbenennen

Ein Projekt kann aus mehreren Unit.cpp-Dateien bestehen, die Datei, in der sich das Hauptprogramm befindet wird in Programmiererkreisen als Main.cpp benannt. Ändern Sie Unit1.cpp zu Main.cpp und klicken dann auf Speichern.

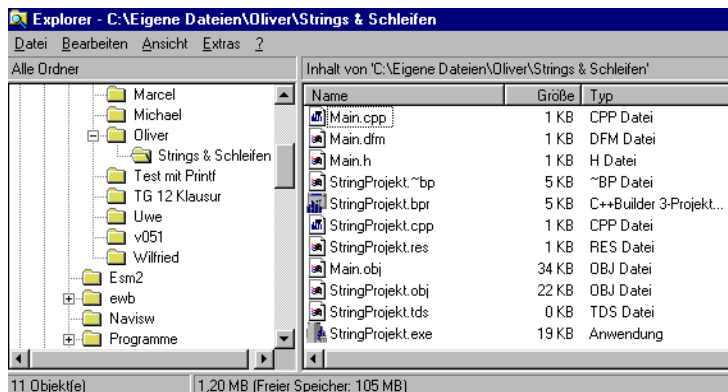


### 4. Der Projekt-Datei einen Namen geben

Nun erscheint die Dialog-Box zum Speichern der Projekt-Datei. Das Programm trägt nachher den Namen des Projekts. Projekt-Dateien haben die Endung .bpr. Ändern Sie Project1 in den Namen, den später Ihre .exe-Datei tragen soll und klicken auf Speichern.



Fertig, nun noch eine Übersicht mit Erläuterung der Dateien im Projekt-Verzeichnis:



- Main.cpp** Die HauptUnit. Units enthalten Programmcode, der in die Projektdatei eingebunden wird. Units können einem Formular zugeordnet sein oder einzeln eingebunden werden. Hier befindet sich nun der Quelltext Ihres Hauptprogramms.
- Main.dfm** Beschreibung der Oberfläche zu Main.cpp. Die Formular-Datei enthält die visuellen Daten (Position, Eigenschaften von Komponenten) in Binärform. Für sie existiert immer eine korrespondierende Unit mit dem gleichen Namen, aber der Erweiterung cpp.
- Main.h** Die Deklaration der in Main.cpp verwendeten Objekte, Funktionen und Variablen, die nach außen sichtbar sind, d.h. exportiert werden können.
- StringProjekt.~bp** Sicherungskopie von StringProjekt.bpr. Die ~xx Dateien werden automatisch erstellt, wenn Sie Änderungen speichern. Die vorigen Versionen werden nach ~xx umbenannt.
- StringProjekt.bpr** Projekt-Make-Datei, beinhaltet Informationen über das Projekt. Diese enthält den lesbaren Projektquelltext. Dieser enthält Informationen darüber, welche Dateien das Projekt enthält und welche Abhängigkeiten zwischen diesen bestehen. Außerdem enthält er die projektspezifischen Optionen (früher MAKE-Datei).
- StringProjekt.cpp** Unit, in der das Projekt initialisiert und gestartet wird.
- StringProjekt.res** Ressourcen-Datei des Projekts, enthält spezielle Teile des Programms wie beispielsweise das Programm-Symbol (Icon) oder eingebundene Bilder.
- Main.obj** Für jede Unit wird nach erfolgreichem Übersetzen eine obj-Datei erzeugt. Diese ist nicht mehr lesbar und besitzt den gleichen Namen wie die Unit. Mehrere obj-Dateien werden dann vom Linker z.B. zu einer exe- oder dll-Datei verbunden.
- StringProjekt.tds** Diese Datei enthält Informationen, die für das Debuggen eines Projekts notwendig sind. Diese Dateien können sehr groß werden (> 1MB). Bei der Weitergabe von Projekten (z.B. per e-mail) können tds-Dateien weggelassen werden.
- StringProjekt.exe** Wurde ein Projekt vollständig und fehlerfrei übersetzt, wird ein ausführbares Programm erzeugt. Das Programm besitzt den gleichen Namen wie das Projekt mit der Endung exe.