

# Resolución de Problemas y Algoritmos

## Entorno de Programación Lazarus - FreePascal

Año 2014



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación  
Universidad Nacional del Sur  
Bahía Blanca - Argentina

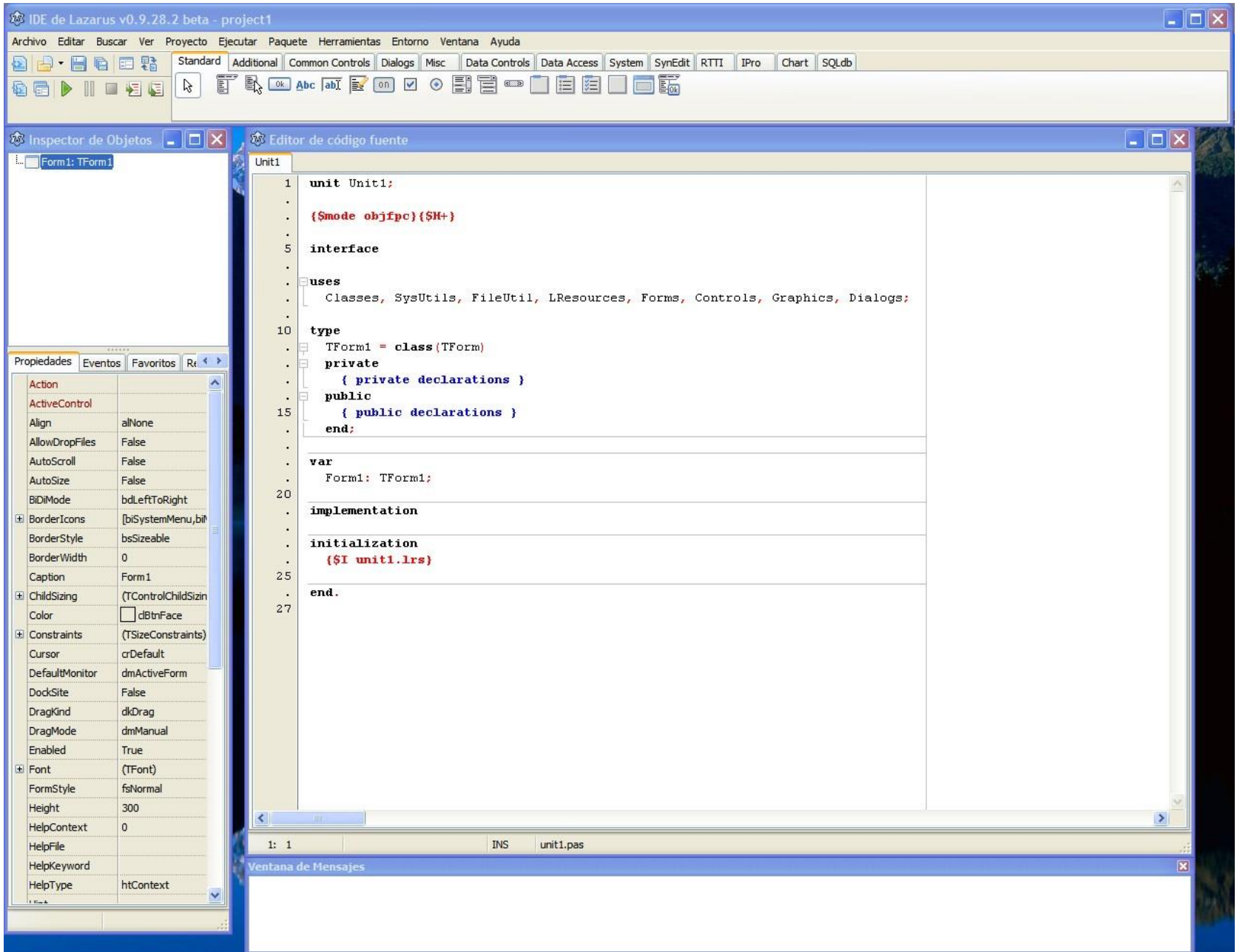
# Entorno de Programación

**El entorno consistirá de:**

- **Menú de opciones y componentes.**
- *Arbol de Objetos.*
- *Inspector de Objetos.*
- *Formularios.*
- **Editor de Texto.**

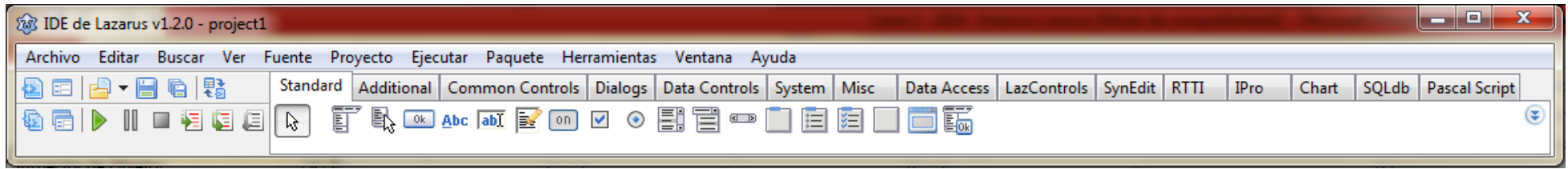
**A efectos de la materia sólo utilizaremos el menú y el editor de texto.**

# Entorno Lazarus



# Creación de un Proyecto

1. En el menú principal, seleccione *Archivo*.



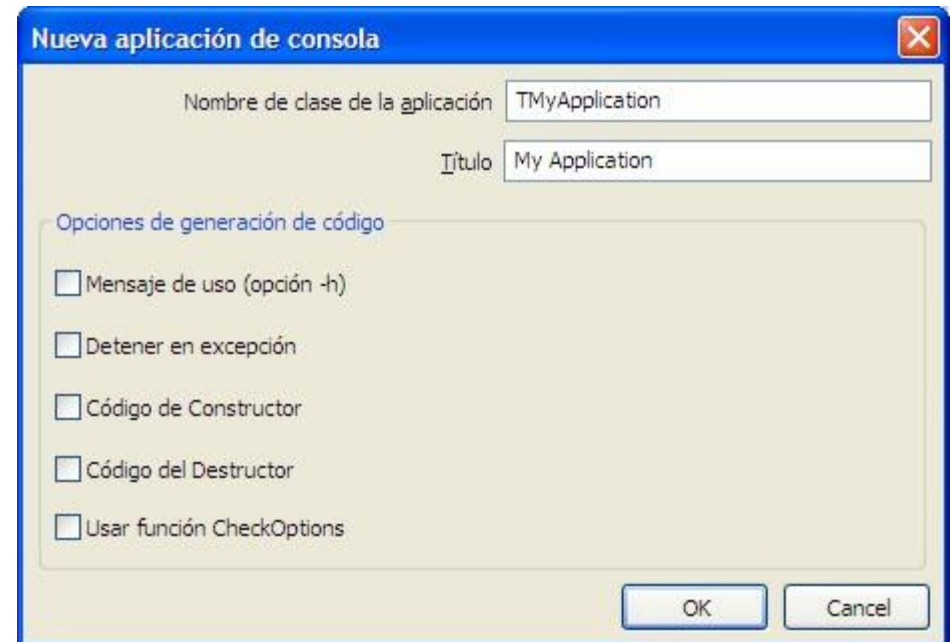
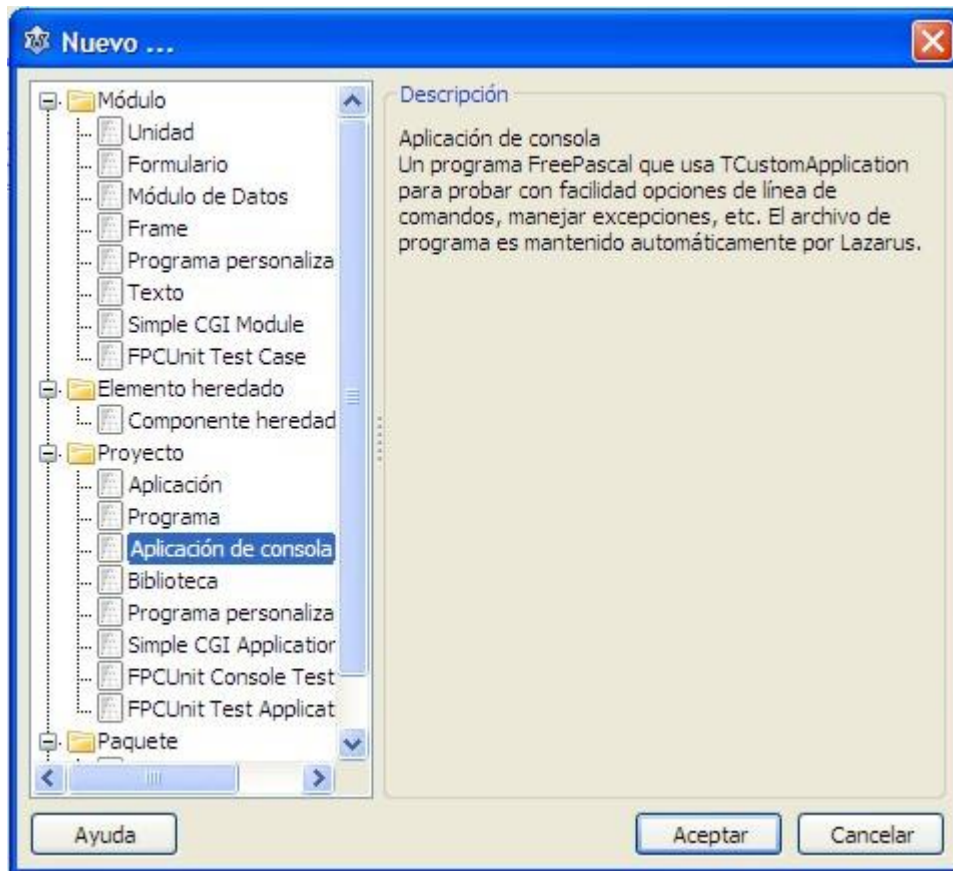
2. Seleccione la opción *Cerrar todos los archivos del editor* para cerrar el proyecto que se crea por defecto.

3. Seleccione la opción *Nuevo* para crear un nuevo proyecto.



# Creación de un Proyecto

## Seleccione *Aplicación de Consola*.



# Entorno Lazarus – Aplicación de Consola

