

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

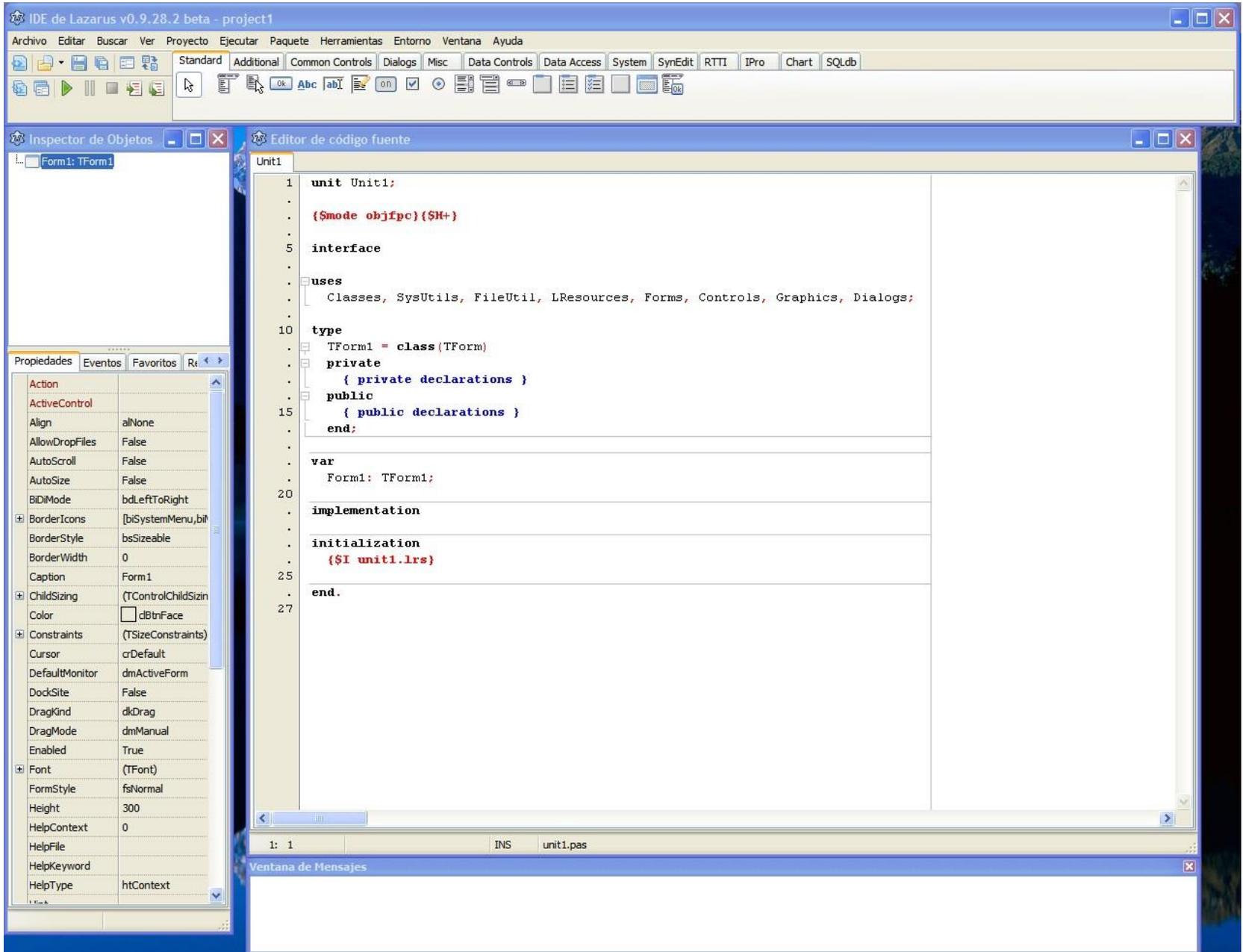
Entorno de Programación

El entorno consistirá de:

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

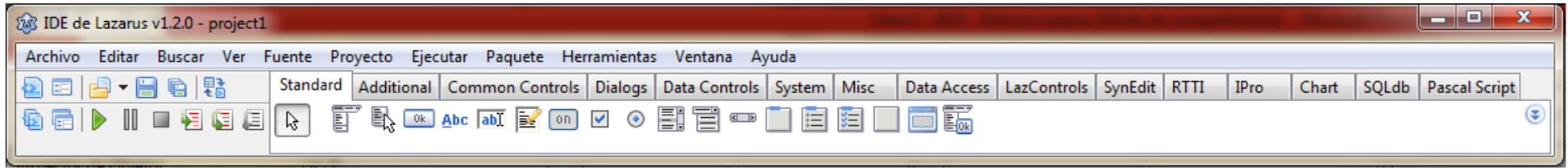
A efectos de la materia sólo utilizaremos el menú y el editor de texto.

Entorno Lazarus



Creación de un Proyecto

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



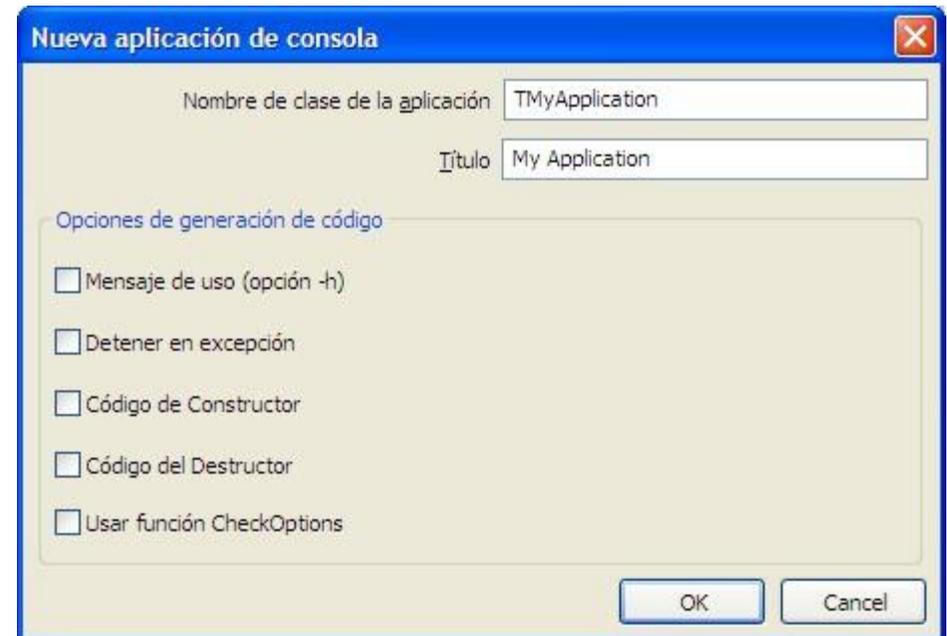
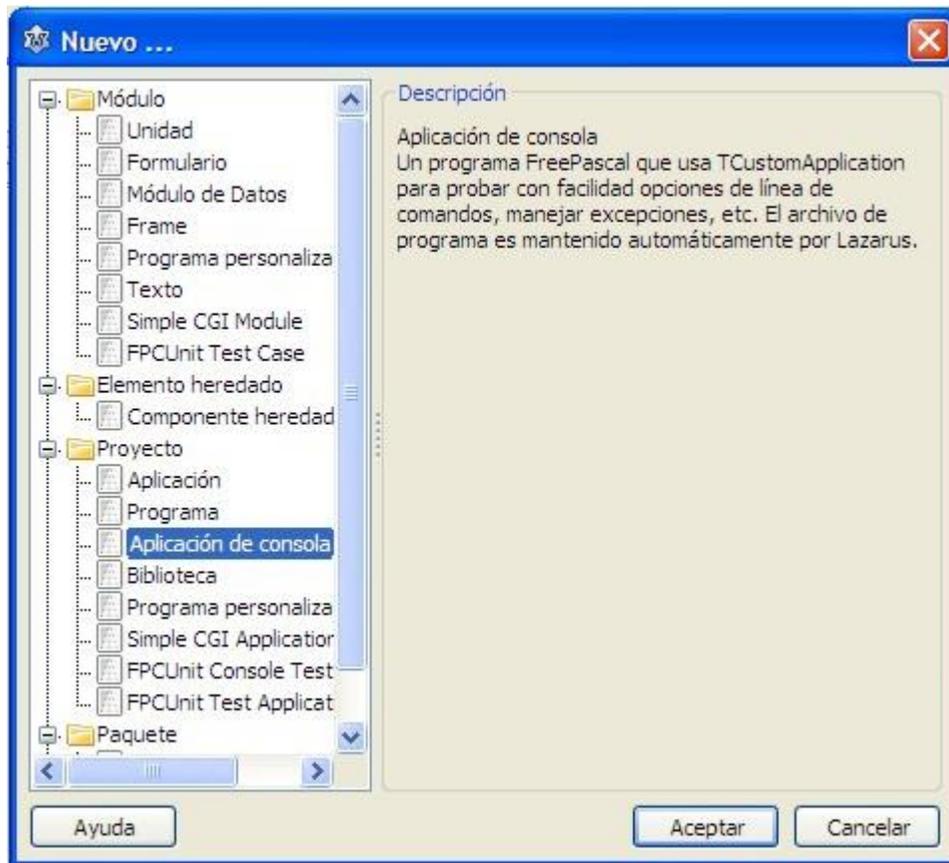
2. Seleccione la opción *Cerrar todos los archivos del editor* para cerrar el proyecto que se crea por defecto.

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



Creación de un Proyecto

Seleccione *Aplicación de Consola*.



Entorno Lazarus – Aplicación de Consola

