

Aplikacja konsolowa zawiera funkcję główną **main**

Aplikacja windowsowa zawiera funkcję główną **WinMain**

Właściwości okna i kontrolek zmieniamy w oknie Object Inspector.

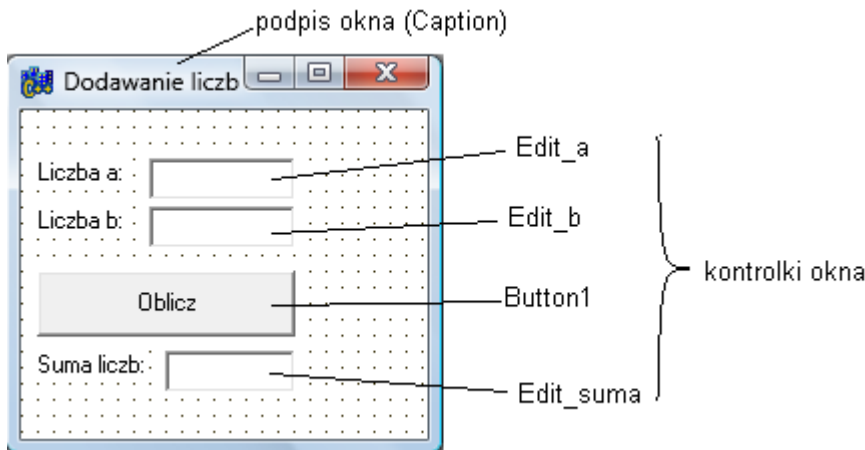
Podstawowe właściwości to:

- Name – nazwa obiektu
- Caption – podpis

Kontrolki okna:

1. Pole tekstowe (Edit) – tekst do edycji
2. Etykieta (Label) – tekst tylko do odczytu
3. Przycisk (Button)
4. Pole wyboru [x] (CheckBox) – wielokrotnego wyboru
5. Pole opcji (o) (RadioButton) – jednokrotnego wyboru
6. Lista (ListBox)
7. Lista rozwijalna (ComboBox)
8. Pasek przewijania (ScrollBar)

Przykład programu: obliczanie sumy dwóch liczb



Funkcja uruchamiana po kliknięciu „Oblicz”:

```
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    int a, b, suma;
    a = Edit_a->Text.ToInt(); // wczytanie liczb
    b = Edit_b->Text.ToInt(); //   z pól edycji
    suma = a + b;
    Edit_suma->Text = String(suma); // wpisanie wyniku do pola edycji
}
```