

06

## Sobre a UNIT

**Código encontrado dentro do arquivo UNIT1.DFM :**

```
unit unit1;
```

Interface

Uses Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs, StdCtrls;

Type TFPrincipal = class(TForm) Button1: TButton; procedure Button1Click(Sender: TObject); Private { Private declarations } public { Public declarations } end;

```
var FPrincipal: TFPrincipal;
```

implementation

```
uses ULabel;
```

```
{$R *.dfm}
```

```
procedure TFPrincipal.Button1Click(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
instrucoes ;
```

```
end;
```

```
end.
```

```
** final do arquivo
```

**Para que serve cada área:**

- Declaração da unit : Definição do nome da Unit; note que ele é igual ao nome dado a Unit no momento que a mesma foi salva.
- Interface : A definição do formulário, assim como de outros componentes e tipos, podem ser vistos nessa seção. Aqui informamos os procedimento, funções, variáveis, constantes, entre outros, que serão definidos junto aos componentes e tipos. Ela ainda se divide nas seguintes cláusulas:
- Uses : Aqui são colocadas bibliotecas externas à Unit, mas que são necessárias para a compilação da mesma. O Delphi incorpora automaticamente bibliotecas necessárias para o uso dos componentes instalados nele, mas outras devem ser implementadas pelo próprio programador.
- Type : Essa cláusula é responsável por receber os objetos da Unit, incluindo-se a declaração da classe do formulário. Os procedimentos, funções, variáveis e constantes do formulário podem ser declarados como:

- Private : Os campos de dados, métodos (procedimentos e funções de um objeto) e objetos declarados nessa área só poderão ser acessados pela própria Unit.
- Public : Os campos de dados, métodos e objetos declarados nessa área poderão ser acessados tanto pela própria Unit como por outras Units.
- Var : Aqui devem ser declaradas as variáveis públicas da Unit, além dos objetos que serão instanciados tal como o formulário.
- Implementation : O desenvolvimento das funcionalidades dos métodos declarados nos objetos devem ser feitos entre nessa seção.