

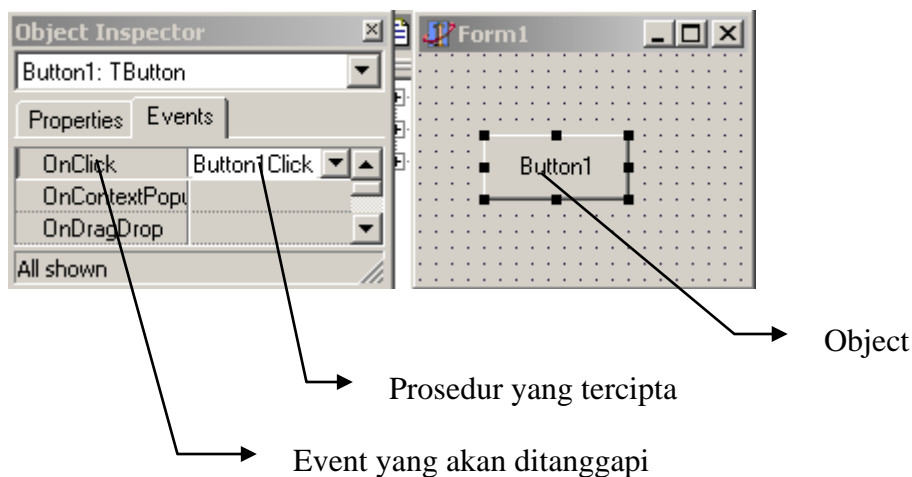
III. KONSEP EVENT DRIVENT

Pemrograman visual merupakan pemrograman yang berorientasi pada Object. Setiap Object memiliki karakteristik dan memiliki kelakuan (Method). Untuk mengolah atau memanipulasi karakteristik suatu object, pemrogram dapat melakukannya dengan dua cara, yaitu : pertama pada saat mendesain form, object yang ditempelkan pada form tersebut dapat dimanipulasi karakteristiknya melalui jendela Object Inspector. Ker\dua: pada saat program dijalankan. Manipulasi seperti ini harus menggunakan prosedur.

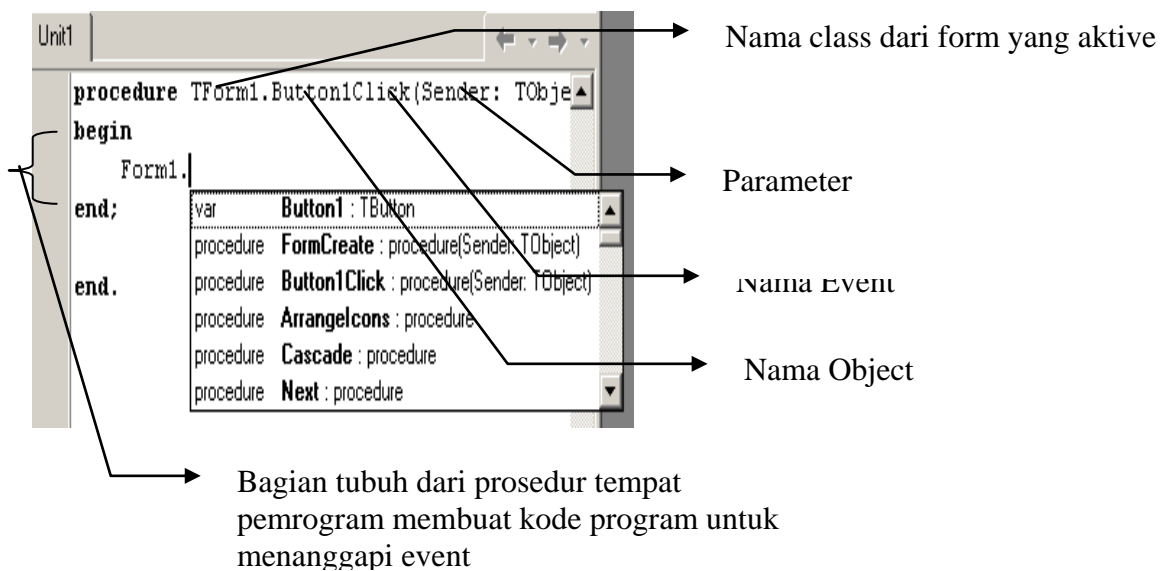
Selain karakteristik object juga mempunyai kelakuan (event) artinya kalakuan apa saja yang dapat dikenakan pada object tersebut, misalnya object Button memiliki event onclick, onenter dan lain-lain. Dengan adanya event tersebut, pemrogram tidak haus membuat kode program untuk setiap event. Tetapi hanya event-event yang akan dipakai dalam suatu program sjan yang ditanggapi. Hal tersebut diatas dapat diartikan ada aksi (onclick, onenter) ada reaksi (suatu program yang dibuat oleh pemrogram untuk menanggapi jika salah satu event pada suatu object). Istilah aksi dan reaksi itu dikenal dengan event drivent.

Hasil dari event-m drivent adalah sebuah prosedur. Cara membuat suatu event dari object adalah:

1. Pilih object yang akan dibuat event-nya
2. Pilih tabulasi Event pada kotak Object Inspector
3. Klik ganda pada even yang dikehendaki
4. hasilnya adalah :



Dalam kode program yang tercipta adalah:



Bagian tubuh prosedur, adalah tempat membuat kode program guna menanggapi event dari object tersebut. Delphi dalam hal ini memberikan kemudahan dengan wizard-nya. Pemrogram hanya mengetikkan nama object dan titik, maka Delphi akan menampilkan semua properties dan method yang dimiliki oleh object tersebut.

Contohnya prosedur didalam gambar tercipta untuk menanggapi jika object button diklik. Dalam tubuh prosedur, ketikkan form1 (akan mengganti judul form dengan tulisan tertentu), kemudian ketikkan titik, maka akan muncul wizard seperti terlihat pada gambar. Untuk membuat judul form, properties yang harus diganti adalah Caption. Kecikan c, maka baris active pada wizard akan mengarah pada baris yang huruf awalnya c, pindahkan baris active ke tulisan caption kemudian tekan spacebar pada keyboard. Hasilnya adalah:

```
Form1.Caption='Latihan Satu';
```

Jika program dijalankan, pada saat tombol button diklik, judul form berubah menjadi 'Latihan Satu'.

Program yang terbentuk dalam pemrograman Delphi terdiri dari project dan unit. Yang kita peroleh adalah unit, dan project merupakan kumpulan unit-unit seperti :

```

program Project1;
uses
  Forms,
  Unit1 in 'Unit1.pas' {Form1};

{$R *.RES}

begin
  Application.Initialize;
  Application.CreateForm(TForm1, Form1);
  Application.Run;
end.

```

Nama Program
 Bagian uses untuk memanggil unit1
 Bagian utama

Sedangkan unit-unit dalam Delphi strukturnya adalah:

```


unit Unit1;
interface
uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs,
  StdCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
  Button1: TButton;
  procedure Button1Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;

```

Nama Unit
 Digunakan untuk memanggil munit klain yang diperlukan
 Class form
 Object yang ditempel pada form
 Prototype prosedur
 Untuk deklarasi variable, prosedur lokal
 Untuk deklarasi variable, prosedur public

```
var  
  Form1: TForm1;
```




Untuk deklarasi variable

implementation

{ \$R *.DFM }

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
  Form1.  
end;
```



Tubuh dari
prosedur

end.