

### 2.1 Membangun Aplikasi

Untuk lebih jauh lagi marilah kita mencoba untuk membuat suatu program aplikasi untuk menampilkan serta mengganti ukuran Font . Program tersebut terdiri dari sebuah Form yang berisi Button (tombol) dan sebuah objek Label . Pada saat program dijalankan maka akan muncul pesan “C++ Builder memang hebat “ pesan tersebut akan berada di dalam objek label tadi.

Jika anda hendak membuat sebuah aplikasi maka anda harus mengerti langkah-langkah dasar seperti di bawah ini:

Merancang antarmuka Visual , anda dapat dengan mudah mengambil objek-objek yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan anda kemudian anda pindahkan objek tersebut kedalam form. Misalnya jika anda ingin membuat sebuah aplikasi yang membutuhkan 5 buah control Button maka anda tinggal memindahkannya dari jendela tool bar, kemudian anda dapat merancangnya dengan cara mengubah besar kecilnya tombol serta anda dapat mengganti tulisan pada tombol tersebut.

Untuk merubah atau mendesain antar muka tersebut anda dapat menggunakan jendela Object Inspector, dengan tujuan untuk memperindah tampilan sebab kata orang bijak bahwa “Yang cantik cenderung menarik”. Tujuan lain dari mendesain antar muka ini adalah untuk lebih memperjelas fungsi dari masing-masing tombol sehingga akan lebih bermakna lagi. Misalnya jika sebuah tombol diberi nama Hapus akan lebih jelas tujuannya daripada anda hanya menulis “Button1”

Buat kode program dengan sesingkat mungkin tapi dengan hasil yang memuaskan karena program yang berukuran kecil akan lebih cepat dalam proses eksekusinya. Anda dapat membuat kode program tersebut pada jendela Project Source. Untuk masuk ke jendela Project Source ini anda dapat menekan 2 kali (Double Click) pada objek yang akan diberi kode.

### 2.2 Meletakkan Objek Ke Dalam Form

Untuk meletakkan Objek pada Form ada beberapa cara yang umum digunakan antara lain:

1. Cara pertama adalah dengan meng-Click dua kali (Double Click) pada objek yang dipilih pada Component Palette, maka secara otomatis objek tersebut akan masuk ke dalam form. Kemudian anda dapat merubah objek yang telah ada di dalam form tersebut sesuai dengan keperluan anda.
2. Cara kedua yaitu dengan cara klik satu kali pada objek yang di pilih pada Component Palette, setelah itu anda pindahkan mouse anda ke dalam jendela form kemudian anda klik dan geser (drag) pada posisi serta ukuran sesuai dengan kebutuhan anda.

### 2.3 Memilih dan Menghapus objek dari form

Dalam membuat atau merancang form suatu aplikasi ada kalanya anda salah didalam menempatkan sebuah objek atau objek yang anda buat terlalu banyak sehingga anda ingin menghilangkannya. Untuk menghilangkan objek yang ada di dalam form anda dapat menggunakan beberapa cara yaitu dengan memilih objek seperti di bawah ini:

- Untuk menghapus sebuah Objek  
Pilih objek tersebut sehingga terdapat garis berwarna hitam yang mengelilingi objek seperti gambar di bawah ini Kemudian anda tekan tombol DEL



- Untuk menghapus beberapa Objek  
Untuk menghapus beberapa Objek sekaligus anda dapat memilih objek tersebut dengan cara menekan Tombol SHIFT (jangan dilepas) kemudian anda Klik objek yang anda hapus setelah anda mengklik maka akan muncul garis hitam yang mengelilingi objek yang anda pilih tadi. Setelah semua objek yang anda ingin hapus telah anda pilih kemudian anda tekan tombol DEL
- Untuk menghapus semua Objek atau beberapa Objek  
Arahkan Mouse pada daerah kosong pada Form kemudian anda geser sehingga membentuk kotak yang meliputi atau mengelilingi objek-objek tersebut kemudian tekan tombol DEL

### 2.4. Aplikasi Sederhana

Berikut ini akan coba kita buat sebuah program yang menampilkan tulisan “C++ Builder memang hebat”. Ikuti cara-cara berikut:

1. Pilih Menu File, kemudian pilih sub menu New Application, secara default anda akan disuguhkan sebuah form dengan nama default yaitu form1.

2. Pilihlah Label pada jendela Component Palette, letakan ke dalam Form
3. Pilih Button, kemudian tempatkan ke dalam form
4. Setelah itu ganti masing-masing Property objek tersebut dengan

Tabel 2.1. Mengganti Properti Objek

Nama Objek	Property	Value
Label1	Caption Name	Kosongkan LblHallo
Button1	Caption Name	&Hallo TblHallo

5. Double Click tombol pesan, kemudian anda masukan kode berikut ini:  
Label1->Caption="C++ Builder memang hebat";

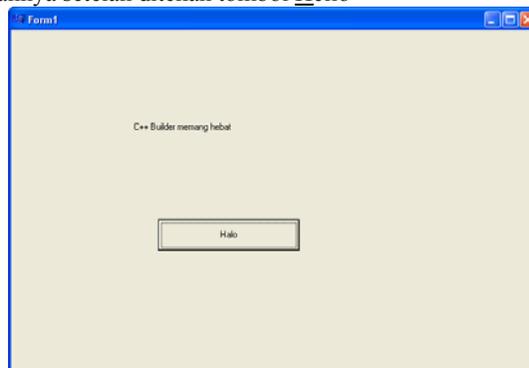
Di bawah ini program selengkapnya:

```
void __fastcall TForm1::TblHalloClick(TObject *Sender)
{
    Label1->Caption="C++ Builder memang hebat";
}
```

Kemudian anda simpan file tersebut dengan cara memilih menu File Save All setelah itu anda masukan nama file nya kemudian tekan OK

Untuk mencobanya anda tekan tombol F9 atau menu Run kemudian sub menu Run.

Berikut contoh keluarannya setelah ditekan tombol Hello



Gambar 2.1. Hasil Keluaran Program



Klik tombol  Stop pada Tool Bar untuk mengakhiri Program

### 2.5 Menampilkan , Menghapus dan Merubah Ukuran Font

Program selanjutnya kita akan mencoba untuk membuat sebuah Program yang berfungsi untuk menampilkan, menghapus serta untuk merubah besar atau ukuran Font. Tulisan yang akan kita tampilkan yaitu "C++ Builder Mudah". Program ini mirip program di atas tadi hanya diberi Fasilitas lainnya yaitu untuk menghapus serta merubah ukuran Font.

Contoh :

1. Buatlah form berikut:



Gambar 2.2. Desain Form

2. Kemudian atur masing-masing Property seperti tabel di bawah ini untuk property caption lihat gambar di atas.

Tabel 2.2. Mengganti Properti

Nama Objek	Property	Value
Label1	Caption	Kosongkan
Button1	Name	TblHallo
Button2	Name	TblHapus
Button3	Name	Tbl10
Button4	Name	Tbl24
Button5	Name	TblSelesai

3. Kemudian masukan kode program berikut ke dalam tiap-tiap tombol dengan cara Double Click pada masing-masing tombol untuk tombol Hallo masukan kode berikut:  

```
void __fastcall TForm1::TblHalloClick(TObject *Sender)
{
    Label1->Caption="C++ Builder mudah ";
}
```
4. Untuk tombol Hapus berikut kode Programnya :  

```
void __fastcall TForm1::Button2Click(TObject *Sender)
{
    Label1->Caption=" ";
}
```

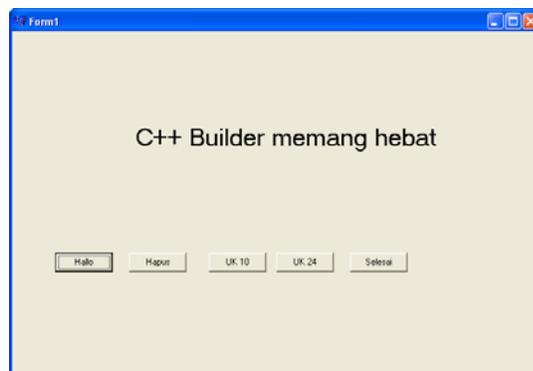
Untuk tombol selanjutnya anda dapat lihat dalam Listing program selngkapnya di bawah ini:

```
//-----//
#include <vcl\vcl.h>
#pragma hdrstop
#include "Unit1.h"
//-----//
#pragma resource "*.dfm"
TForm1 *Form1;
void __fastcall TForm1::TblSelesaiClick(TObject *Sender)
{
    Close(); //Keluar dari Aplikasi//
}
//-----//
void __fastcall TForm1::TblHalloClick(TObject *Sender)
{
```

```
Label1->Caption="C++ Builder mudah ";
}
//-----//
void __fastcall TForm1::Tb1HapusClick(TObject *Sender)
{
Label1->Caption=" ";
}
//-----//
void __fastcall TForm1::Tb110Click(TObject *Sender)
{
Label1->Font->Size=10; // untuk merubah ukuran Font//
}
//-----//
void __fastcall TForm1::Tb124Click(TObject *Sender)
{
Label1->Font->Size=24;
}
//-----//
```

Kemudian coba anda jalankan Program tersebut dengan cara menekan tombol F9

Berikut ini hasil Output dari Program



Gambar 2.3. Output Program setelah tombol UK<sub>24</sub> di tekan

Apabila program anda tidak berjalan coba periksa lagi, kemungkinan besar kesalahannya adalah dalam tata penulisannya. Di dalam C++ Builder penulisan suatu objek harus dimulai dengan huruf besar misalnya : Label1 , Button1, dsb begitu juga untuk penulisan property dari objek, misalnya : Caption Font -> Style, dsb. Sedangkan untuk penulisan reserved word atau kata-kata yang digunakan sebagai bahasa pemrogramannya ditulis dengan huruf kecil misalnya: if ,case, int, char, dsb. Ingat bahwa keluarga C ini menggunakan prinsip Case Sensitive (huruf besar kecil diperhatikan) di dalam pemrogramannya.