

PasEdit

Instrukcja obsługi

PasEdit to środowisko programistyczne przeznaczone dla kompilatora języka Object Pascal (Delphi 3) firmy Borland (dcc32.exe). Zawiera edytor z podświetlaną składnią, wbudowanym mechanizmem podpowiedzi oraz eksploratorem kodu. W przypadku błędów kompilacji edytor wskazuje linię kodu, w której wystąpił błąd. Do jego zalet należą niewielkie zapotrzebowanie na pamięć oraz duża szybkość działania. Program pozwala na pełne wykorzystanie możliwości języka Object Pascal bez użycia bibliotek VCL, przez co tworzone programy są szybsze a pliki wykonywalne - mniejsze.

Dane techniczne

Język: Object Pascal
IDE: Borland Delphi 3
Technologie: VCL, Win32 API, biblioteki DLL, niestandardowe komponenty
OS: Microsoft Windows 32-bit

Okolo 60 tys. linii kodu

Object Pascal

Object Pascal jest językiem programowania wywodzącym się z języka Pascal. Pozwala na tworzenie przejrzystych i eleganckich programów będąc znacznie potężniejszym od swego poprzednika. Najważniejsze cechy Object Pascala:

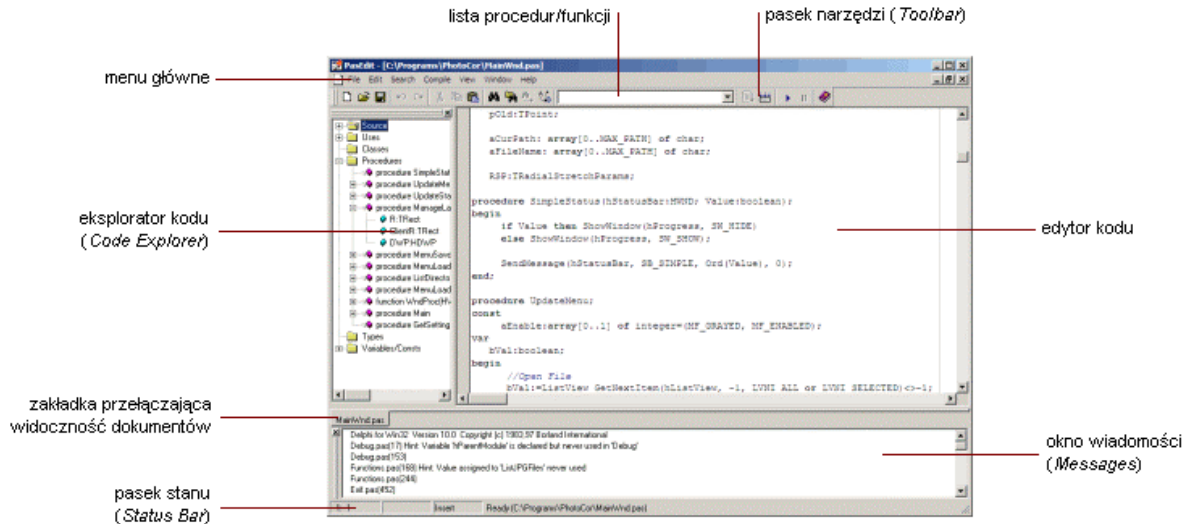
- Język w pełni zorientowany obiektowo, a więc dostarczający wszystkich potrzebnych mechanizmów (hermetyczność, dziedziczenie i polimorfizm), wspierając także programowanie strukturalne, oparte na procedurach i funkcjach.
- Obsługa wyjątków, znakomicie ułatwiająca radzenie sobie z błędami wykonania.
- Inne, dodatkowe elementy języka, np. wbudowane wsparcie dla technologii OLE, obsługa komunikatów Windows itp.

Kompilator

Kompilator dcc32.exe generuje 32-bitowe kody wynikowe, co oznacza możliwość liniowego adresowania pamięci o rozmiarze do 4 GB i jest prawie całkowicie zgodny z wcześniejszymi kodami 16-bitowymi. Dzięki temu tablice, łańcuchy, rekordy i inne struktury danych mogą zajmować do 2 GB pamięci. Dostęp do funkcji Windows (*Win32 API*, poprzez moduł *Windows.pas*) umożliwia wykorzystanie zalet tego systemu operacyjnego, min.: stosowanie długich nazw plików i katalogów, konstrukcję programów wielowątkowych. PasEdit korzysta w kompilatora dcc32.exe w tle, tj. wywołuje go z linii komend, wyświetlając wyniki kompilacji w oknie *Messages*.

IDE

Domyślnie w oknie środowiska PasEdit widoczne są: główne menu aplikacji, pasek narzędzi (*Toolbar*), pasek stanu (*Status Bar*), okno eksploratora kodu (*Code Explorer*) oraz powiązana z nim lista procedur/funkcji kodu, okno wiadomości (*Messages*) oraz okna otwartych dokumentów, które można przełączać dzięki zakładkom.



Menu główne

Główne menu daje dostęp do wszelkich podstawowych opcji programu. Jest intuicyjne, oparte na standardowych rozwiązaniach, więc jego działanie nie powinno sprawić kłopotu użytkownikom Windows. Elementy tych menu, po których następują trzy kropki powodują wyświetlenie okienek dialogowych w celu bliższego określenia inicjowanych operacji. Po niektórych poleceniach podane są klawisze ich szybkiego inicjowania (skróty). Części z poleceń menu odpowiadają przyciski z barwnymi ikonkami na pasku narzędzi. Menu główne składa się z następujących opcji: *File* ("Plik"), *Edit* ("Edycja"), *Search* ("Szukaj"), *Compile* ("Kompiluj"), *View* ("Widok"), *Window* ("Okno") oraz *Help* ("Pomoc").





Menu *File* zawiera polecenia pozwalające na utworzenie nowego dokumentu, otwarcie i zamknięcie dokumentów oraz zapisanie ich w plikach dyskowych:

Ikona	Polecenie	Skrót	Opis
	<i>New...</i>	<i>Ctrl+N</i>	Tworzy nowy dokument spośród szkieletów kodów źródłowych dla następujących plików docelowych: aplikacji konsolowej (<i>Console Application</i>), aplikacji okienkowej (<i>Win32 Application</i>), biblioteki DLL (<i>DLL Library</i>), bądź tworzy nowy moduł (<i>Unit</i>).
	<i>Open...</i>	<i>Ctrl+O</i>	Otwiera istniejący dokument.
	<i>Save</i>	<i>Ctrl+S</i>	Zapisuje aktywny dokument. Uwaga: podczas kompilacji aktywne dokumenty są zapisywane automatycznie.
	<i>Save As...</i>		Zapisuje aktywny dokument pod nową nazwą.
	<i>Close</i>		Zamyka aktywny dokument.
	<i>Close All</i>		Zamyka otwarte dokumenty.
	<i>Information...</i>	<i>Ctrl+I</i>	Wyświetla informacje o aktywnym dokumencie: nazwę pliku, datę jego utworzenia i zmodyfikowania, rozmiar oraz ilość linii kodu źródłowego.
	<i>Exit</i>		Kończy działanie programu, monitorując o zapisanie dokumentów.





Menu *Edit* zawiera standardowe polecenia edycyjne, umożliwiające współpracę ze schowkiem oraz odwołanie lub powtórzenie wykonanych operacji:

Ikona	Polecenie	Skrót	Opis
	<i>Undo</i>	<i>Ctrl+Z</i>	Cofa ostatnią czynność.
	<i>Redo</i>	<i>Ctrl+R</i>	Anulowanie polecenia <i>Undo</i> .
	<i>Cut</i>	<i>Ctrl+X</i>	Wycina zaznaczony tekst i umieszcza go w schowku.
	<i>Copy</i>	<i>Ctrl+C</i>	Kopiuje zaznaczony tekst i umieszcza go w schowku.
	<i>Paste</i>	<i>Ctrl+V</i>	Wstawia zawartość schowka.
	<i>Select All</i>	<i>Ctrl+A</i>	Zaznacza cały dokument.

Menu *Search* zawiera min. polecenia wyszukiwania oraz zamiany wzorców w aktywnym dokumencie:

Ikona	Polecenie	Skrót	Opis
	<i>Find...</i>	<i>Ctrl+F</i>	Znajduje podany tekst.
	<i>Find in Files...</i>		Znajduje podany tekst w plikach z wybranego katalogu.
	<i>Find Next</i>	<i>F3</i>	Powtarza ostatnie wyszukiwanie.
	<i>Replace...</i>	<i>Ctrl+R</i>	Zamienia określony tekst na inny.
	<i>Find Error...</i>		Wyszukuje miejsce wystąpienia błędu w kodzie źródłowym.

Menu *Compile* umożliwia kompilację dokumentu, utworzenie pliku wynikowego oraz uruchomienie i przerwanie działania skompilowanego programu. Ponadto pozwala na wyznaczenie głównego dokumentu źródłowego przeznaczonego do kompilacji:

Ikona	Polecenie	Skrót	Opis
	<i>Compile</i>	<i>Ctrl+F9</i>	Kompiluje kod źródłowy otwartego dokumentu.
	<i>Build All</i>		Kompiluje wszystkie kody źródłowe powiązane z otwartym dokumentem.
	<i>Run</i>	<i>F9</i>	Kompiluje i wykonuje program.
	<i>Reset</i>	<i>F2</i>	Kończy wykonywanie programu i usuwa go z pamięci.
	<i>Primary File...</i>		Określa położenie głównego dokumentu źródłowego przeznaczonego do kompilacji.
	<i>Clear Primary File</i>		Usuwa główny dokument źródłowy (nie usuwa pliku).


Menu *View* umożliwia przełączanie widoczności okien narzędziowych środowiska oraz wyświetlenie tablicy znaków i okna opcji programu:

Ikona	Polecenie	Skrót	Opis
	<i>Toolbar</i>		Przełącza widoczność paska narzędzi (<i>Toolbar</i>).
	<i>Status Bar</i>		Przełącza widoczność paska stanu (<i>Status Bar</i>).
	<i>Messages</i>		Przełącza widoczność okna wiadomości (<i>Messages</i>).
	<i>Character Map</i>		Przełącza widoczność tablicy znaków.
	<i>Options...</i>		Wyświetla okno opcji programu.

Menu *Window* umożliwia ustawianie trybów widoczności okien otwartych dokumentów oraz przełączanie otwartych dokumentów (możliwe także dzięki zakładkom w oknie programu):

Ikona	Polecenie	Skrót	Opis
	<i>Cascade</i>		Rozmieszcza kaskadowo okna otwartych dokumentów.
	<i>Tile</i>		Rozmieszcza sąsiadująco okna otwartych dokumentów.
	<i>Arrange Icons</i>		Rozmieszcza ikony otwartych dokumentów.
	<i>Minimize All</i>		Minimalizuje okna otwartych dokumentów.

Menu *Help* daje dostęp do pomocy podręcznej (plik pomocy Win32 API) oraz informacji o nazwie i numerze wersji programu PasEdit:

Ikona	Polecenie	Skrót	Opis
	<i>Context Help...</i>	<i>F1</i>	Wyświetla pomoc kontekstową (Win32 API).
	<i>Help Topics...</i>		Wyświetla tematy pomocy (Win32 API).
	<i>About...</i>		Wyświetla okno informacji o programie PasEdit.

Okno wiadomości, pasek stanu

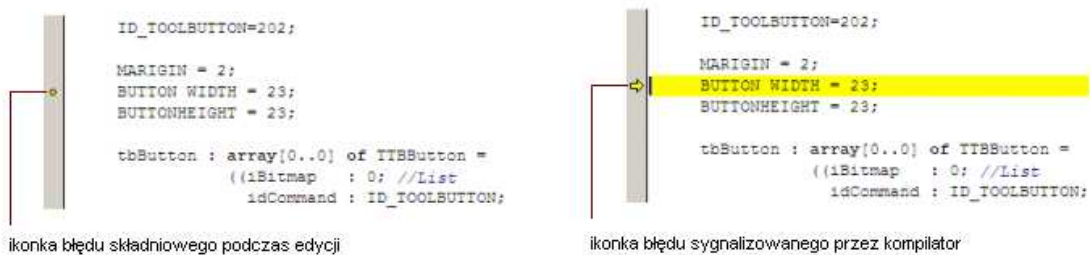
W oknie *Messages* wyświetlane się informacje o aktualnym stanie kompilacji kodu źródłowego, tj. rzutowane wiadomości kompilatora *dcc32.exe*, a więc lista podpowiedzi (*hints*), uwag (*warnings*) oraz zgłaszanych błędów (*errors*). W przypadku błędów uniemożliwiających kompilację dany wiersz listy zostaje podświetlony. W oknie tym, w trakcie działania skompilowanego kodu, mogą również zostać wyświetlone wartości zmiennych wybranych przez użytkownika - po zastosowaniu procedury *DebugPrint* i zadeklarowaniu modułu *Debug* w kodzie źródłowym. Przy włączonym pseudodebugerze wyświetlane są także nazwy bibliotek systemowych inicjowanych przez skompilowany i uruchomiony program.



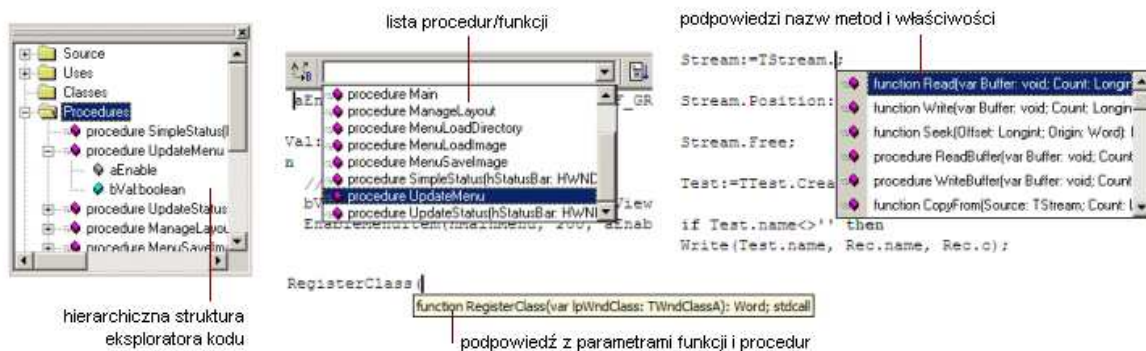
Na pasku stanu wyświetlane jest położenie kursora okna edycyjnego w formacie *wiersz:kolumna*, informacje czy edytowany dokument został zmodyfikowany (*Modified*) a także tryb edycji (tj. wstawianie znaków/nadpisywanie, przełączane klawiszem INS) oraz stan programu lub kompilacji (*Ready/Compiling.../Running...*).

Edytor i eksplorator kodu

Edytor pozwala na podgląd i modyfikację kodu źródłowego - w nim odbywa się programowanie. Po wybraniu polecenia *New* z menu *File* i określeniu typu nowego dokumentu, wygenerowany zostaje szkielet jego kodu źródłowego. Możliwa jest jednoczesna praca z wieloma dokumentami, a przełączanie między nimi umożliwiają zakładki bądź odpowiednie pozycje w menu *Window*. Podczas programowania przydatną cechą edytora jest automatyczne podświetlanie składni kodu w oparciu o wybrany schemat. Jednocześnie posiada standardowe cechy edytorów tekstu takie jak zaznaczanie, wycinanie i wklejanie fragmentów tekstu oraz wyszukiwanie i zamiana wybranego tekstu.











Edytor kodu reaguje na błędy syntaktyczne edytowanego tekstu oraz błędy sygnalizowane przez kompilator. Jeżeli podczas edycji kodu wystąpi błąd składniowy, wówczas na pasku bocznym edytora, w linii zawierającej błędny kod pojawi się ikonka w kształcie żółtej kulki. Podobnie w przypadku błędu kompilacji, odpowiednia linia zostanie podświetlona i wskazana żółtą strzałką.



Narzędziem ułatwiającym poruszanie się po plikach źródłowych jest eksplorator kodu PasEdita. Wyświetla on typy, klasy, metody, właściwości, zmienne itp. zdefiniowane w danym module

źródłowym a także listę modułów, które są w nim używane. Elementy te przedstawione są w sposób graficzny w postaci drzewa. Po naciśnięciu określonego obiektu edytor przechodzi do odpowiadającego mu fragmentu kodu. Z eksploratorem kodu powiązana jest rozwijalna lista procedur pliku źródłowego, położona na pasku narzędzi (*Toolbar*). Każdemu elementowi w strukturze eksploratora kodu przypisana jest ikonka, której kształt odpowiada odpowiednim deklaracjom i definicjom w pliku źródłowym. Znaczenie ikonki jest następujące:

Ikona	Znaczenie	Ikona	Znaczenie	Ikona	Znaczenie
	<i>Plik źródłowy (Source)</i>		<i>Zmienna</i>		<i>Interfejs</i>
	<i>Moduł importowany (Unit)</i>		<i>Funkcja, procedura, metoda</i>		<i>Właściwość</i>
	<i>Typ, stała</i>		<i>Obiekt, klasa</i>		

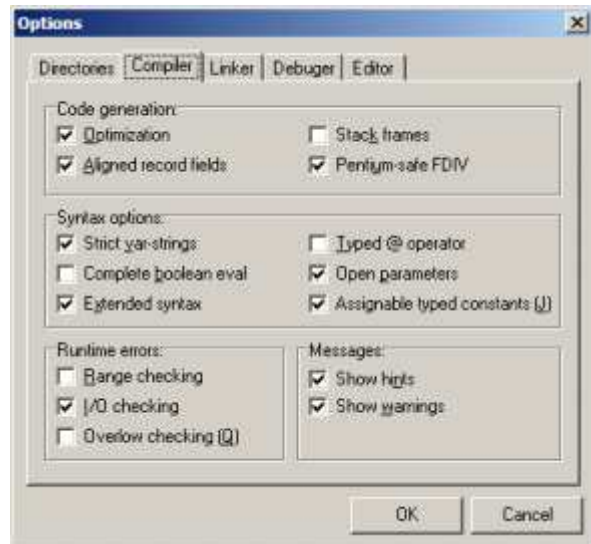
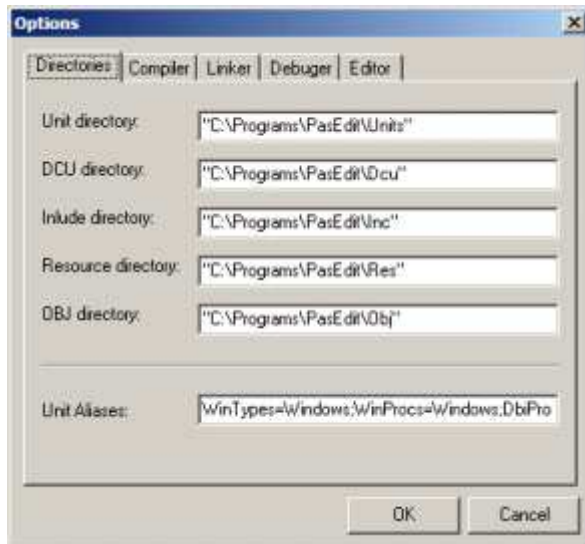
Przydatną cechą edytora kodu są także podpowiedzi dotyczące parametrów, z którymi wywoływane są funkcje i procedury, tj ich nagłówków oraz nazw metod i właściwości zmiennych obiektowych i rekordów. Podpowiedzi nagłówków funkcji pojawiają się po wpisaniu nazwy danego podprogramu w trakcie uzupełniania jego parametrów po otwarciu nawiasu, natomiast po wpisaniu nazwy zmiennej obiektowej oraz następującej po niej kropki pojawi się okienko z listą metod, pól i właściwości zmiennej.

Podczas edycji kodu źródłowego przydatne są skróty klawiaturowe. W środowisku PasEdit dostępne są następujące połączenia klawiszy:

Skrót	Znaczenie	Skrót	Znaczenie
Ctrl+A	<i>Zaznaczenie całego tekstu edytowanego dokumentu</i>	Ctrl+PgUp	<i>Przesunięcie kursora na górę ekranu</i>
Ctrl+C	<i>Kopiowanie zaznaczonego tekstu do schowka</i>	Ctrl+PgDn	<i>Przesunięcie kursora na dół ekranu</i>
Ctrl+Ins	<i>Wstawienie nowej linii (podobnie jak Enter)</i>	Ctrl+Shift+I	<i>Przesunięcie bloku tekstu w prawo</i>
Ctrl+M	<i>Wstawienie nowej linii (podobnie jak Enter)</i>	Ctrl+Shift+U	<i>Przesunięcie bloku tekstu w lewo</i>
Ctrl+V	<i>Wklejanie tekstu skopiowanego do schowka</i>	Ctrl+Shift+Y	<i>Usunięcie tekstu do końca bieżącej linii</i>
Ctrl+T	<i>Usunięcie tekstu do końca wyrazu (w prawo)</i>	Ctrl+Shift+↑	<i>Nawigacja między blokiem implementacji a deklaracją metody/procedury</i>
Ctrl+X	<i>Wycinanie zaznaczonego tekstu</i>	Ctrl+Shift+↓	<i>Nawigacja między blokiem implementacji a deklaracją metody/procedury</i>
Ctrl+Y	<i>Ponowne wykonanie ostatniej (cofniętej) czynności edycyjnej</i>	Ctrl+Shift+Home	<i>Zaznaczenie tekstu do początku otwartego dokumentu</i>
Ctrl+Shift+Z	<i>Cofanie/anulowanie ostatniej czynności edycyjnej</i>	Ctrl+Shift+End	<i>Zaznaczenie tekstu do końca otwartego dokumentu</i>
Ctrl+Z	<i>Cofanie/anulowanie ostatniej czynności edycyjnej</i>	Ctrl+Shift+←	<i>Zaznaczenie wyrazu na lewo od kursora</i>
Alt+Backspace	<i>Przesunięcie widoczności tekstu o linię w górę</i>	Ctrl+Shift+→	<i>Zaznaczenie wyrazu na prawo od kursora poprzedniego wyrazu</i>
Ctrl+↑	<i>Przesunięcie widoczności tekstu o linię w górę</i>	Ctrl+Shift+PgUp	<i>Zaznaczenie tekstu do góry ekranu następnego wyrazu</i>
Ctrl+↓	<i>Przesunięcie widoczności tekstu o linię w dół</i>	Ctrl+Shift+PgDn	<i>Zaznaczenie tekstu do dołu ekranu początku (w lewo)</i>
Ctrl+←	<i>Przesunięcie kursora do początku poprzedniego wyrazu</i>	Ctrl+End	<i>Przełączenie trybu wstawiania/nadpisywania znaków</i>
Ctrl+→	<i>Przesunięcie kursora do początku następnego wyrazu</i>	Ctrl+Home	<i>Przesunięcie kursora na początek otwartego dokumentu</i>
Ctrl+Backspace	<i>Usunięcie bieżącego wyrazu do jego początku (w lewo)</i>		
Ctrl+End	<i>Przesunięcie kursora na koniec otwartego dokumentu</i>		
Ctrl+Home	<i>Przesunięcie kursora na początek otwartego dokumentu</i>		

Opcje

Do określenia opcji programu i konfiguracji kompilatora służy okno dialogowe *Options*, które można wyświetlić na ekranie poprzez polecenie *Options* menu *View*. Okno zawiera pięć zakładek: *Directories*, *Compiler*, *Linker*, *Debugger* oraz *Editor*. Dane konfiguracyjne kompilatora przechowywane są w pliku *dcc32.cfg*, część z nich można zmieniać w kodzie źródłowym stosując odpowiednie dyrektywy dla kompilatora. Są one nadrzędne w stosunku do opcji wybranych w oknie *Options* i przechowywanych w pliku *dcc32.cfg*.



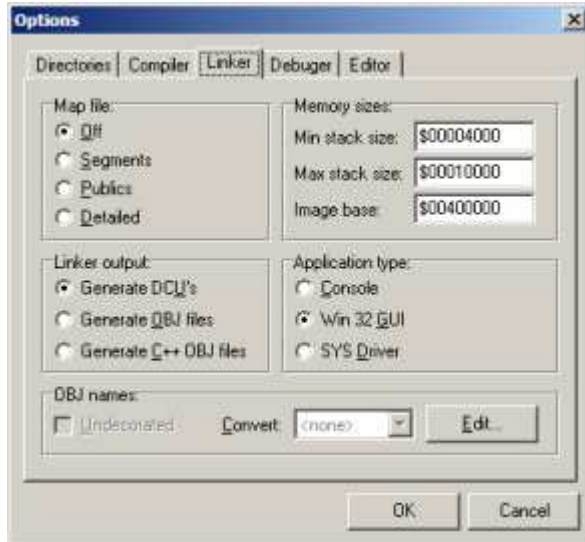
W zakładce *Directories* zdefiniowane są ścieżki dostępu do plików potrzebnych do kompilacji lub dystrybucji plików źródłowych, wykorzystywanych przez kompilator:

Pole	Parametr dcc32.cfg	Dyrektywa kompilatora	Opis
<i>Unit directory</i>	/Uścieżka		Katalog ze skompilowanymi modułami wykorzystywanymi w sekcji <i>Uses</i> kodu źródłowego
<i>DCU directory</i>	/Eścieżka		Katalog, w którym zapisywane są skompilowane pliki źródłowe (z rozszerzeniem <i>dcu</i> oraz <i>exe</i>)
<i>Include directory</i>	/Iścieżka	{SI nazwa pliku}	Katalog z plikami dołączonymi (z rozszerzeniem <i>inc</i>)
<i>Resource directory</i>	/Rścieżka	{SR nazwa pliku}	Katalog z zasobami (z rozszerzeniem <i>res</i>)
<i>OBJ directory</i>	/Ościeżka	{SL nazwa pliku}	Katalog z plikami z rozszerzeniem <i>obj</i> (np. skompilowane przez zewnętrzny kompilator języka C)
<i>Unit aliases</i>	/Amoduł=alias		Aliasy nazw modułów, które mogą mieć zmienione nazwy lub mogą być połączone w jeden moduł

Zakładka *Compiler* zawiera parametry dotyczące pracy kompilatora podczas kompilowania bieżącego pliku źródłowego, ułożone w cztery grupy: *code generation*, *syntax options*, *runtime errors* oraz *messages*.

Pole	Parametr dcc32.cfg	Dyrektywa kompilatora	Opis
<i>Optimization</i>	/O+ /O-	{O+} lub {OPTIMIZATION ON} {O-} lub {OPTIMIZATION OFF}	Optymalizacja kodu wynikowego
<i>Aligned record fields</i>	/A+ /A-	{A+} lub {ALIGN ON} {A-} lub {ALIGN OFF}	Efektywne przydzielanie pamięci połam rekordów
<i>Stack frames</i>	/W+ /W-	{W+} lub {{STACKFRAMES ON} {W-} lub {{STACKFRAMES OFF}	Połączenia zwrotne dla funkcji i procedur
<i>Pentium-safe FDIV</i>	/U+ /U-	{U+} lub {{SAFEDIVIDE ON} {U-} lub {{SAFEDIVIDE OFF}	Zabezpieczenie przed wadą pierwszych procesorów Pentium przy dzieleniu liczb dziesiętnych
<i>Strict-var strings</i>	/V+ /V-	{V+} lub {{VARSTRINGCHECKS ON} {V-} lub {VARSTRINGCHECKS OFF}	Kontrola łańcuchowych parametrów przekazywanych przez zmienne (tj. parametry formalne i aktualne muszą być identyczne; dla programów przygotowanych we wcześniejszych wersjach kompilatora)
<i>Complete boolean eval</i>	/B+ /B-	{B+} lub {{BOOLEVAL ON} {B-} lub {{BOOLEVAL OFF}	Obliczanie wyrażeń logicznych
<i>Extended syntax</i>	/EB+ /EB-	{EB+} lub {{EXTENDED SYNTAX ON} {EB-} lub {{EXTENDED SYNTAX OFF}	Rozszerzona składnia (dla programów przygotowanych we wcześniejszych wersjach kompilatora)
<i>Typed @ operator</i>	/T+ /T-	{T+} lub {{TYPEADDRESS ON} {T-} lub {{TYPEADDRESS OFF}	Sprawdzanie zgodności typów wskaźnikowych
<i>Open parameters</i>	/P+ /P-	{P+} lub {{OPENSTRINGS ON} {P-} lub {{OPENSTRINGS OFF}	Otwarte parametry łańcuchowe przekazywane przez zmienne w deklaracjach procedur i funkcji
<i>Assignable typed constants</i>	/J+ /J-	{J+} lub {{WRITEABLECONST ON} {J-} lub {{WRITEABLECONST OFF}	Możliwość modyfikowania wartości stałych (dla programów przygotowanych we wcześniejszych wersjach kompilatora)
<i>Range checking</i>	/R+ /R-	{R+} lub {{RANGECHECKS ON} {R-} lub {{RANGECHECKS OFF}	Sprawdzanie zakresów

I/O checking	/I+ /I-	{I+} lub {\$IOCHECKS ON} {I-} lub {\$IOCHECKS OFF}	Kontrola błędów wejścia-wyjścia
Overflow checking	/Q+ /Q-	{Q+} lub {\$OVERFLOWCHECKS ON} {Q-} lub {\$OVERFLOWCHECKS OFF}	Kontrola przekroczenia zakresów wartości
Show hints	/H+ /H-	{HINTS ON} {HINTS OFF}	Wyświetlanie wskazówek przez kompilator
Show warnings	/W+ /W-	{WARNINGS ON} {WARNINGS OFF}	Wyświetlanie uwag przez kompilator

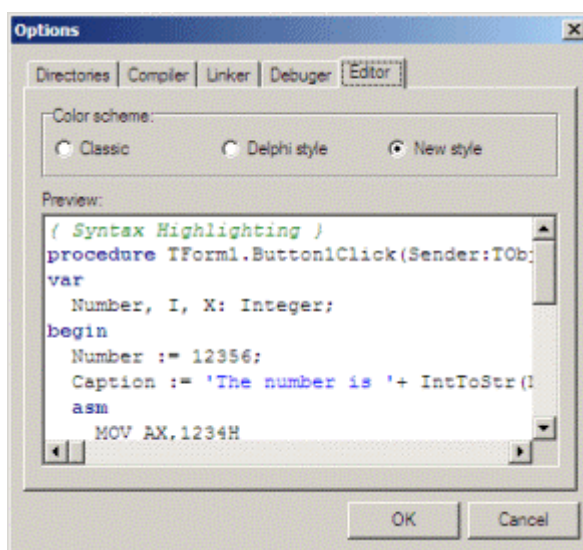
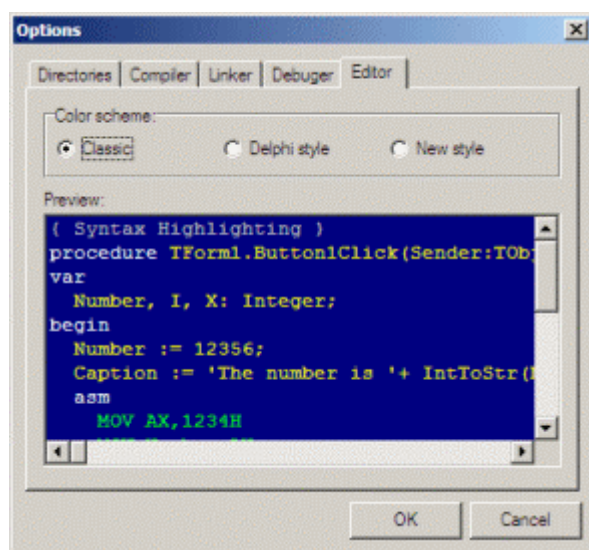


Zakładka *Linker* zawiera parametry dotyczące łączenia skompilowanych plików i formatu skompilowanych plików, ułożone w pięć grup: *MAP file*, *memory sizes*, *linker output*, *application type* oraz *OBJ names*.

Pole	Parametr dcc32.cfg	Dyrektywa kompilatora	Opis
<i>MAP file off</i>			Brak zapisywania w plikach MAP informacji dla debuggera
<i>MAP file segments</i>	/GS		Zapisywanie w plikach MAP tylko informacji o segmentach programu
<i>MAP file publics</i>	/GP		Zapisywanie w plikach MAP informacji o segmentach programu, nazwach symbolicznych i ich adresach oraz o punkcie wejścia do programu
<i>MAP file detailed</i>	/GD		Zapisywanie w plikach MAP wszystkich informacji, łącznie z numerami wierszy i odwołań
<i>Min stack size,</i> <i>max stack size</i>	/M _{rmin} lub /M _{rmin,rmax}	{M _{rmin} rmin, rmax} lub {MINSTACKSIZE rmin} i (lub) {MAXSTACKSIZE rmax}	Minimalny i maksymalny rozmiar stosu przeznaczony dla programu. Wartości domyślne to 16384, 1048576
<i>Image base</i>	/Kadres	{IMAGEBASE adres}	Domyślny adres wczytania programu lub biblioteki DLL
<i>Generate DCU's</i>			Kompilowanie modułów do plików DCU
<i>Generate OBJ files</i>	/J		Kompilowanie modułów do plików OBJ
<i>Generate C++ OBJ files</i>	/JP		Kompilowanie modułów do plików OBJ kompatybilnych z Borland C++
<i>Console</i>	/CC	{\$APPTYPE CONSOLE}	Program tekstowy (konsolowy)
<i>Win 32 GUI</i>	/CG	{\$APPTYPE GUI}	Program graficzny
<i>SYS Driver</i>			Sterownik systemowy. Opcja ta wykorzystuje zewnętrzny kompilator <i>link.exe</i> firmy Microsoft
<i>Undecorated</i>			Usuwanie dekoracji (<i>name mangling</i>) nazw funkcji i zmiennych zapisanych w plikach OBJ
<i>Convert</i>			Konwersja nazw funkcji i zmiennych zapisanych w plikach OBJ z użyciem edytowalnej listy nazw

W zakładce *Debugger* znajdują się parametry przeznaczone dla debuggera:

Pole	Parametr dcc32.cfg	Dyrektywa kompilatora	Opis
<i>Debug information</i>	<i>/D+ /D-</i>	{ <i>\$DEBUGINFO ON</i> } { <i>\$DEBUGINFO OFF</i> }	Generowanie informacji dla debuggera
<i>Local symbols</i>	<i>/L+ /L-</i>	{ <i>\$LOCALSYMBOLS ON</i> } { <i>\$LOCALSYMBOLS OFF</i> }	Generowanie informacji o identyfikatorach lokalnych
<i>Symbol info</i>	<i>/Y+ /Y-</i>	{ <i>\$REFERENCEINFO ON</i> } { <i>\$REFERENCEINFO OFF</i> }	Generowanie informacji o identyfikatorach
<i>Assertions</i>	<i>/C+ /C-</i>	{ <i>\$ASSERTIONS ON</i> } { <i>\$ASSERTIONS OFF</i> }	Generowanie kodu asercji w pliku źródłowym
<i>Compile with debug info</i>			Generowanie informacji dla debuggera
<i>Internal Pseudo-Debugger</i>			Wykorzystanie wewnętrznego pseudo-debuggera



W zakładce *Editor* możliwa jest zmiana schematu wyświetlania koloru tekstu i tła edytora. Możliwymi schematami do wyboru są: *Classic* - schemat kolorów edytora *Turbo Pascala* oraz *Delphi klasyczny i nowy* – zbliżony kolorystyką do edytorów Visual Studio Microsoftu.