## Создание консольного приложения в Lazarus 1.6.4

- **1.** Запустите Lazarus.
- 2. В меню «Проект» выберите пункт «Закрыть проект» для закрытия автоматически созданного проекта.
- **3.** В окне «Создать новый проект» (это окно появится само, или выберите в меню «Проект» пункт «Создать проект») укажите тип проекта «Простая программа».

🖓 Создать новый проект	
<ul> <li>Проект</li> <li>Приложение</li> <li>Простая программа</li> <li>Программа</li> <li>Консольное приложение</li> <li>Библиотека</li> <li>Программа InstantFPC</li> <li>Консольное тестовое приложе</li> <li>Тестовое приложение FPCUnit</li> </ul>	Описание Простая программа Простейшая консольная программа на Free Pascal.
۰ III ا	
<u>С</u> правка	ОК Отмена

4. В Редакторе исходного кода можно набирать текст своей программы.

🤹 Редактор исходного кода	
*project1.lpr	
1 program sum;	
var . a, b: Integer; 5	
<pre>. Begin . readln(a); . readln(b); . writeln(a+b); 10</pre>	
<ul> <li>. {следующая строка нужна только для отладки выходных данных, }</li> <li>. {в готовой версии программы ее не должно быть }</li> <li>. readln();</li> <li>. end.</li> </ul>	
15	
15: 25 Изменён BCT project1.lpr	

- 5. Скомпилируйте программу, выбрав в меню «Запуск» пункт «Компилировать».
- 6. Чтобы запустить программу на исполнение, в меню «Запуск» выберите пункт «Запустить».
- 7. Сохраните проект. Для этого в меню «Проект» выберите пункт «Сохранить проект как...». В качестве расположения следует указать папку «D:\Olymp». В поле «Имя файла» введите название проекта в соответствии с названием задачи (например, для тренировочной задачи А+В, можно использовать имя sum). Данное условие не обязательно, и в общем случае можно назвать свой проект произвольно.