

# Динамично създаване на форма

Създаването на форми динамично в Borland C++ Builder 6 е стандартна практика, когато искате да пестите системни ресурси или да създавате динамичен интерфейс.

Тук чрез натискане на бутон се създава нова форма, копие на предишната, притежаваща всичките ѝ свойства...

Важно е да се помни, че за да работи кодът, трябва първо да се добави втората (новата) форма към проекта си (напр. Form2).

Ето стъпките и необходимият код:

## 1. Подготовка

Преди да напишете кода за бутона, уверете се, че главната форма знае за съществуването на втората. В горната част на файла `Unit1.cpp` добавете:

```
#include "Unit2.h"
```

## 2. Код за бутона

В `OnClick` събитието на вашия бутон (`Button1`) поставете следния код:

```
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
    // Създаваме нов обект от класа TForm2
    // 'this' задава Form1 като Owner (собственик), който ще се грижи за изтриването
    TForm2 *NewForm = new TForm2(this);

    try
    {
        // Показваме формата като модална (блокира достъпа до главната)
        NewForm->ShowModal();
    }
    __finally
    {
        // Изтриваме обекта от паметта веднага след затварянето му
        delete NewForm;
    }
}
```

**Още няколко важни детайла:**

**Show() vs ShowModal():** \* Ако използвате `ShowModal()`, програмата спира на този ред, докато не затворите новата форма. Това е най-лесният начин за управление на паметта (използва се `delete` веднага след това).

Ако използвате само `Show()`, формата е "безмодална". В този случай не трябва да я триете веднага с `delete`, защото тя ще изчезне мигновено.

**Собственик (Owner):** Когато подадете `this` в конструктора `new TForm2(this)`, вие казвате на C++ Builder, че ако `Form1` бъде затворена, тя автоматично трябва да унищожи и всички създадени от нея форми.

**Project Options:** Добра практика е да отидете в **Project -> Options -> Forms** и да преместите `Form2` от списъка *Auto-create forms* в *Available forms*. Така тя няма да се създава автоматично при стартиране на програмата, а само когато вие извикате оператора `new`.