

1. Zapis i odczyt z pliku – w jaki sposób odczytujemy i zapisujemy do pliku. Wykorzystywane funkcje i zmienne.
2. Komponenty, obiekty i ich własności. Podział na komponenty wizualne i niewizualne. Dobranie odpowiedniego komponentu do danego problemu zadania. Np. do wypisania prostej informacji komponent Label, do stworzenia pola z możliwością edycji komponent Edit.
3. Własności obiektów (w tym formatki), i ich działanie, np. za co odpowiadają parametry :
 - a. Left
 - b. Name
 - c. Caption
 - d. Text
 - e. Visible
 - f. Enabled

ltd. itp.
4. Wypisywanie /wyświetlanie danych w programie. Wypisywanie danych w komponentach, np. tekstu w labelu lub okna wyskakujące z komunikatami messagebox, showmessage.
5. Timer – zastosowanie. Parametry i zdarzenia jakie przypisane są do obiektu timer.
6. Postać funkcji i procedury – wykorzystanie własnych funkcji/procedur w programie.