



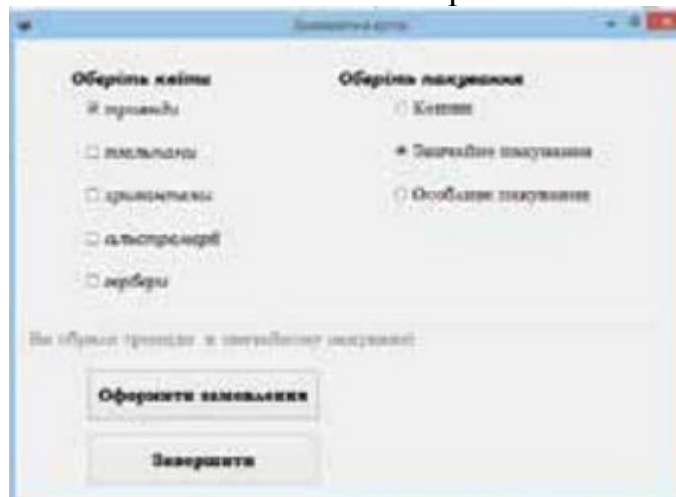
Практичне завдання

Складання та виконання алгоритмів з елементами управління

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Вправа 1. Заовлення квітів.

Завдання. Складіть проект **Заовлення квітів** середовищі *Lazarus* для оформлення електронного заовлення квітів за зразком.



У проекті натиснення кнопки *Оформити заовлення* викликає виведення відповідного тексту в текстовому полі, яке захищене від змін, а натиснення кнопки *Закрити* – закриває вікно форми.

1. Сплануйте проект. Передбачте, які об'єкти будуть використані на екранній формі та які події будуть відбуватись із ними.
2. У папці:
D:\8-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 40\
створіть папку **Заовлення_квітів**.
3. Відкрийте середовище *Lazarus*, створіть новий проект і збережіть його складові в папку **Заовлення_квітів**. Змініть властивості об'єкта *Form1*, розмістіть на формі потрібні об'єкти та надайте значень їх властивостям. Візьміть до уваги, що для всіх об'єктів використовується властивість шрифту–*BookmanOldStyle*, розмір – 14. Стил ь шрифту визначте за малюнком.
4. Створіть процедуру опрацювання події: *натиснуто кнопку Оформити заовлення*. У вікні редактора коду введіть код:



```
procedure TForm.Button1Click(Sender: TObject);
var k1, k2, k3, k4, k5, p1, p2, p3: boolean;
    s, t: string;
begin
    k1:= CheckBox1.checked;
    k2:= CheckBox2.checked;
    k3:= CheckBox3.checked;
    k4:= CheckBox4.checked;
    k5:= CheckBox5.checked;
    p1:= RarioButton1.checked;
    p2:= RarioButton2.checked;
    p3:= RarioButton3.checked;
    s:='';
    if k1 then s:=s+CheckBox1.Caption+' ';
    if k2 then s:=s+CheckBox2.Caption+' ';
    if k3 then s:=s+CheckBox3.Caption+' ';
    if k4 then s:=s+CheckBox4.Caption+' ';
    if k5 then s:=s+CheckBox5.Caption+' ';
    if p1 then t:=' в кошику';
    if p2 then t:=' в звичайному пакуванні';
    if p3 then t:=' в особливому пакуванні';
    Edit1.Text:='Ви обрали '+s+t;
end;
```

Змінні *k1, k2, k3, k4, k5* визначають стан елементів управління *CheckBox*

Змінні *p1, p2, p3* визначають стан елементів управління *RadioButton*

У текстовій змінній *s* формується повідомлення про вибір квітів

У текстовій змінній *t* формується повідомлення про пакування

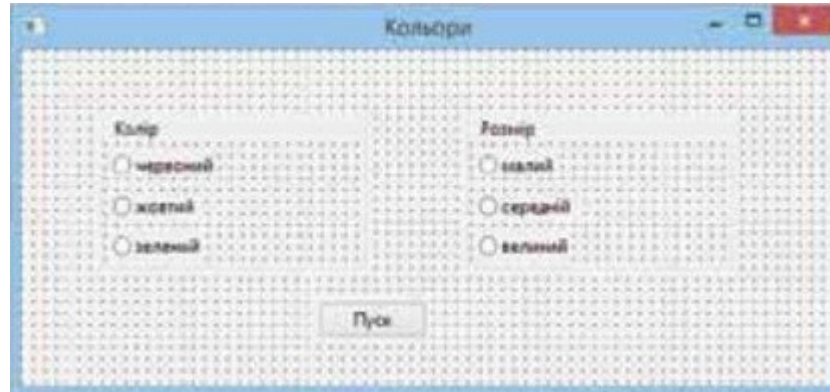
Виведення результату в текстове поле

5. Створіть процедуру опрацювання події натиснення кнопки *Завершити*. Для цього використайте метод *Close*.
6. Запустіть проект на виконання. Перевірте, чи відповідають умові завдання дії, пов'язані з об'єктами управління екранної форми. Якщо є помилки, – виправте їх.
7. Завершіть роботу із проектом і середовищем програмування.

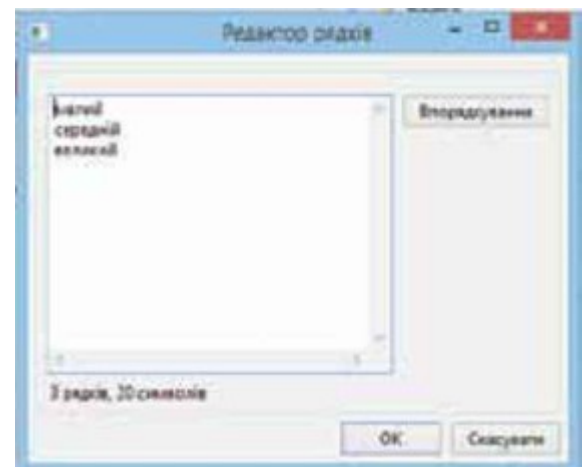
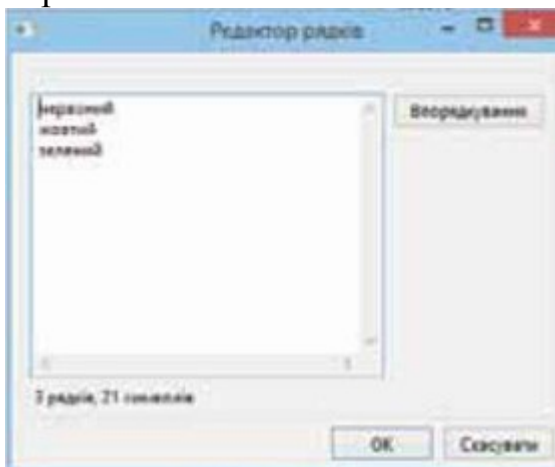
Вправа 2. Кольорова форма.

Завдання. Розробіть проект **Кольорова форма** в середовищі *Lazarus*, у якому форма змінюватиме свої властивості – колір і розмір залежно від обраних перемикачів у групах *Колір* та *Розмір*.

1. У папці:
D:\8-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 40\
створіть папку **Кольорова_форма**.
2. Відкрийте середовище *Lazarus*, створіть новий проект і збережіть його складові в папку **Кольорова_форма**. Змініть значення властивості *Caption* об'єкта *Form1* на *Кольори*.
3. Розмістіть на екранній формі потрібні об'єкти – групи перемикачів із заголовками *Колір* та *Розмір*:



4. Змініть властивість *Items* кожної групи, увівши відповідні пояснення до перемикачів^



5. Створіть процедуру опрацювання події: *натиснуто кнопку Пуск*.
У редакторі коду введіть команди для зміни значення властивості *color* екранної форми залежно від увімкненого перемикача. Значення цієї властивості розпочинається із літер **cl**, після яких записують англійською мовою назву кольору. Наприклад:

```
if radioGroup1.ItemIndex=0 then form1.color:=clred;
```
6. Введіть команди зміни розміру форми за зразком:

```
if radioGroup2.ItemIndex=0 then  
begin  
    form1.height:=100;  
    form1.width:=400;  
end;
```
7. Для середнього розміру оберіть висоту 200, ширину 600, а для великого – 300, 800 відповідно.
8. Запустіть проект на виконання. Перевірте, чи відповідають умові завдання дії, пов'язані з об'єктами управління екранної форми. Якщо є помилки – виправте їх.
9. Завершіть роботу з проектом і середовищем програмування.
10. Повідомте вчителя про завершення роботи.