

Практическая работа №2, ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ

Постановка задачи

Создать программу, выполняющую следующие действия.

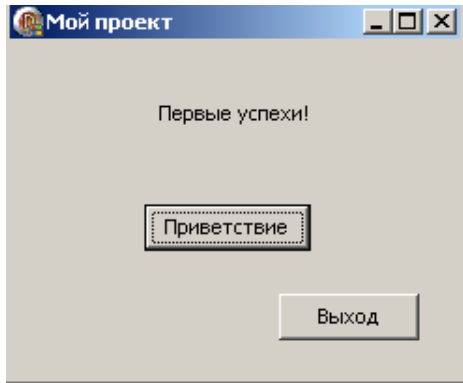


Рис.4

После запуска программы по щелчку мышью на кнопке «**Приветствие**» появляется сообщение «**Первые успехи!**» (рис.4). Для выхода из программы необходимо щелкнуть мышью на кнопке «**Выход**».

Новым в этой работе является:

- использование компонентов **Label** (метка) и **Button** (кнопка) палитры компонентов **Standard**,
- обработка события **OnClick** – нажатие кнопки.

План разработки программы

1. Откройте новый проект.
2. Разместите в форме экземпляры компонентов: метку **Label** и две кнопки **Button** (см. рис.5).

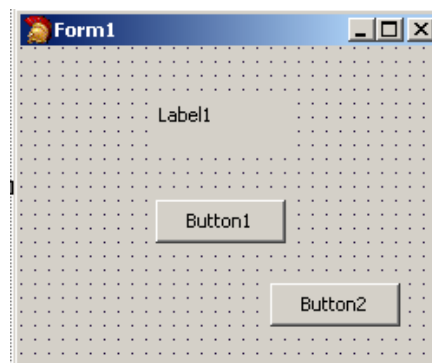


Рис.5

3. Выделите кнопку **Button2**, перейдите в **Object Inspector** на вкладку **Properties**, найдите свойство **Caption** (заголовок) и измените **Button2** на заголовок «**Выход**».

Перейдите на страницу **Events** окна **Object Inspector**, найдите событие **OnClick**, справа от него дважды щелкните мышью. Оказавшись в коде программы, точнее, в заготовке процедуры **TForm1.Button2Click**, напишите лишь одну команду **Close**; (обязательно поставьте точку с запятой после «Close»).

```

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
    Close;
end;
    
```

4. Сохраните код программы и проект под именами, например, **Unit2.pas** и **Pr2.dpr**.
5. Запустите программу, затем закрыть окно проекта, щелкнув на кнопке «Выход».
6. Выделите форму, в свойстве **Caption** окна **Object Inspector** замените слово **Form1** на «Мой проект». Это и будет заголовком основного окна программы.
7. Выделите кнопку **Button1**, в свойстве **Caption** окна **Object Inspector** замените слово **Button1** на название кнопки «Приветствие». При необходимости увеличьте длину кнопки.
8. Не снимая выделения с кнопки **Button1**, перейдите на страницу **Events** окна **Object Inspector** и найдите событие **OnClick**, справа от него дважды щелкните мышью. Введите следующий код:

```
Label1.Caption:= 'Первые успехи!';
```

9. Сохраните проект окончательно, запустите и протестируйте его.

Краткое описание плана разработки программы

В этом разделе показано, как можно кратко описать план разработки программы. Для краткости в дальнейшем будем использовать этот способ записи.

1. Откройте новый проект.
2. Разместите в форме экземпляры компонентов компоненты: метку **Label** и две кнопки **Button** (см. рис.5).
3. Выполните следующие действия:

Выделенный объект	Вкладка окна Object Inspector	Имя свойства/ Имя события	Значение/Действие
Button2	Properties	Caption	Выход
	Events	OnClick	Close;

4. Сохраните код программы и проект под именами, например, **Unit2.pas** и **Pr2.dpr**.
5. Запустите программу, затем закройте окно проекта кнопкой «Выход».
6. Выполните следующие действия:

Выделенный объект	Вкладка окна Object Inspector	Имя свойства/ Имя события	Значение/Действие
Form1	Properties	Caption	Мой проект
Button1	Properties	Caption	Приветствие
	Events	OnClick	Label1.Caption:= 'Первые успехи!';

7. Сохраните проект, запустите и протестируйте его.

Задание для самостоятельного выполнения

1. Сделайте шрифт выводимой реплики «Первые успехи!» отличным от стандартного по виду, цвету и размеру.

Подсказка. В **Object Inspector** дважды щелкните на кнопку справа от названия свойства **Font** (шрифт), откроется окно выбора шрифта, его цвета и стиля.

2. Замените вид кнопки «Выход» на более привлекательный.

Подсказка. Для замены кнопки надо удалить существующую, а другую кнопку найдите в палитре компонентов на вкладке **Additional**. Она называется **BitBtn**. Затем измените ее вид с помощью свойства **Kind**.

3. Сделайте так, чтобы после нажатия кнопки «Приветствие» на экране появлялось сообщение «Первые и не последние!».

Подсказка. Измените значение свойства **Caption** метки **Label1** при реакции кнопки **Button1** на событие **OnClick**.

4. Запустите исполняемый файл Pr2.exe не в среде Delphi, а в Windows.

Подсказка. Выйдите из Delphi в Windows. Используйте диспетчер программ или проводник Windows.