

Практическая работа №3, Проект ДИАЛОГ

Постановка задачи

Создать программу, выполняющую следующие действия.

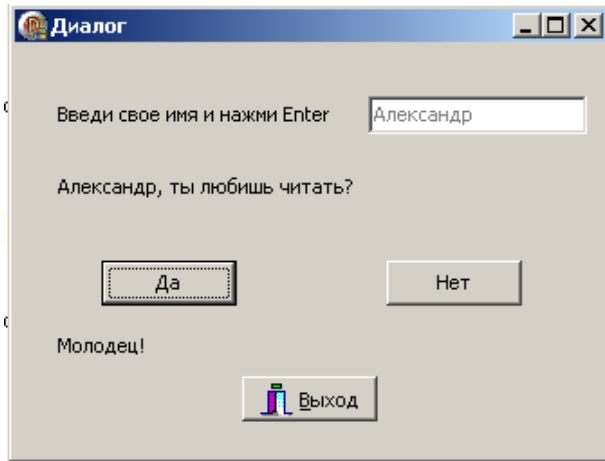


Рис.6

После запуска программы пользователь вводит свое имя, например, Александр, в прямоугольник с мигающим текстовым курсором и нажимает клавишу **Enter** (см. рис.6).

Появляется вопрос: «Александр, ты любишь читать?». Если пользователь щелкает на кнопке «Да», то появляется реплика «Молодец!», если на кнопке «Нет», то реплика «Почему же? Надо читать». Для выхода из программы необходимо щелкнуть мышью на кнопке «Выход».

Новым в этой программе является:

- использование строки ввода **Edit** вкладки палитры компонентов **Standard**,
- обработка события **OnKeyPress** – нажатия клавиши.

План разработки программы

1. Откройте новый проект.
2. Разместите на форме экземпляры компонентов в соответствии с рис.7.

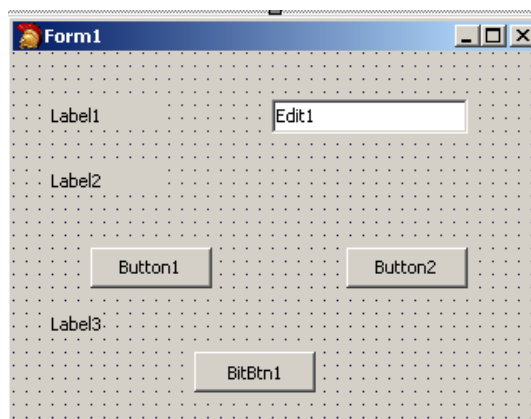


Рис.7

3. Сохраните код программы и проект под именами, например, **Unit3.pas** и **Pr3.dpr**.

Комментарий

В последующем сохраняйте проект и проверяйте его работоспособность после каждого изменения.

4. Выполните следующие действия:

Выделенный объект	Вкладка окна Object Inspector	Имя свойства/ Имя события	Значение/Действие
Form1	Properties	Caption	Диалог
BitBtn1	Properties	Caption	&Выход
		Kind	bkClose
Label1	Properties	Caption	Введи свое имя и нажми Enter
Edit1	Properties	Caption	Удалить название объекта
	Events	OnKeyPress	If key=#13 then Label2.Caption:=Edit1.Text + ' , ты любишь читать? ' ; Комментарий Каждая клавиша имеет свой код. Так клавиша Enter имеет код #13, из множества управляющих символов ASCII (American Standard Code For Information Interchange – американский стандартный код для обмена информацией).
Button1	Properties	Caption	Да
	Events	OnClick	Label3.Caption:= 'Молодец! ' ;
Button2	Properties	Caption	Нет
	Events	OnClick	Label3.Caption:= 'Почему же? Надо читать.' ;
Label2	Properties	Caption	Удалить название объекта
Label3	Properties	Caption	Удалить название объекта

5. Сохраните проект окончательно, запустите и протестируйте его.

Задание для самостоятельного выполнения

1. Сделайте кнопки «Да» и «Нет» доступными только после ввода имени и нажатия клавиши **Enter**.

Подсказка. Изменение свойства доступности компонента для пользователя – **Enabled**. Если свойство имеет значение **True**, то компонент доступен, а если значение **False**, то – не доступен. Значение свойства **Enabled** кнопок «Да» и «Нет» установите равными **False**, а в процедуру **Edit1KeyPressed** включите, код:

```
Button1.Enabled := true;
Button2.Enabled := true;
```

2. Сделайте, чтобы строка ввода стала не доступной после нажатия кнопки «Да» или «Нет».

3. Введите дополнительную кнопку «Повторить», которая позволяет повторно выполнить задание.

Подсказка. Разместите на форме еще одну кнопку «Повторить». По нажатию кнопки «Повторить» программно очистите содержимое компонентов **Edit1, Label2, Label3** для повторного диалога:

```
Label2.Caption := '';  
Label3.Caption := '';  
Edit1.Text := '';
```

4. Сделайте так, чтобы при повторении диалога строка ввода была бы снова активной.

Подсказка. `Form1.ActiveControl := Edit1.`