

Практична робота №1

Тема: Створення простої Windows-програми.

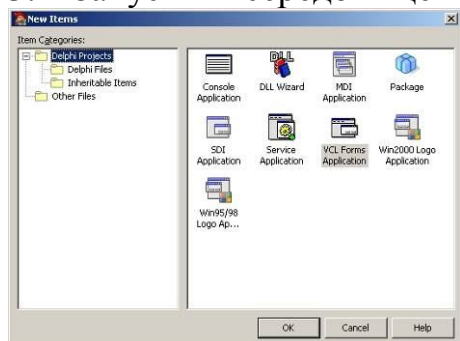
Мета: Набути практичних навичок створення простих додатків.

Завдання. Написати програму-підказку для навчання англійській мові. Для цього на форму виводиться комплект картинок. При клацанні мишкою на будь-якій із них у нижній частині форми виводиться підпис – назва зображеного предмету на англійській мові.



Хід роботи

1. Створити у своїй робочій папці каталог PRACT01.
2. Скачати архів із матеріалами для цієї практичної роботи. Розархівувати скачаний файл у каталог PRACT01.
3. Запустити середовище Delphi та створити новий додаток



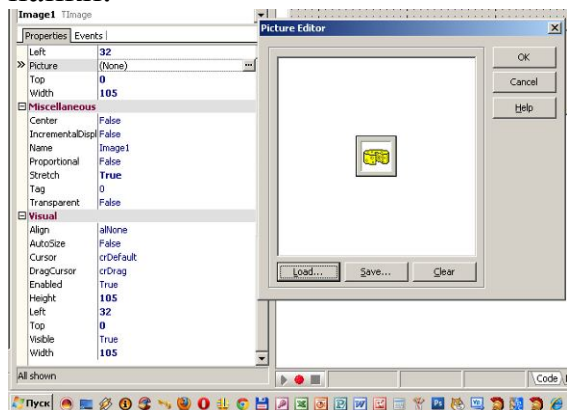
4. Виконати File – Save All, вказавши пунктом призначення створений Вами каталог PRACT01, під іменами, які пропонує середовище Delphi.
5. За допомогою операційної оболонки Total Commander пересвідчитись, що у створеному Вами каталозі PRACT01 з'явилися наступні файли:

Имя	Тип	Размер	Дата
[.]			
Project1	bdsproj		
Project1	cfg		
Unit1	dfm		
Project1	dpr		
Project1.bdsproj	local		
Unit1	pas		
Project1	res		

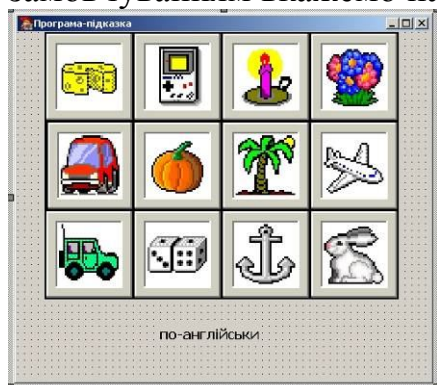
6. На заготовку форми, яка з'явилася у вікні, потрібно розмістити 12 компонентів Image, призначених для виведення на форму малюнків у форматах BMP, JPG, EMF, WMF, ICO.

Виведення 12 малюнків (Image) однакових розмірів – досить затратна операція. Простіше вивести один Image, налаштувати його, скопіювати (Ctrl+C) та 11 разів вставити на форму (Ctrl+V). При цьому середовище Delphi саме пронумерує об'єкти як Image1, Image2, ..., Image12. Якщо розмір малюнка не співпадає із розміром контурів компоненту Image, малюнок можна розтягнути, встановивши у властивості Stretch (розтягнути) значення true.

7. Тепер по черзі клацаємо на кожному компоненті Image та налаштовуємо для нього виведення відповідної картинки. Для цього вибираємо для компонента в інспекторі об'єктів рядок Picture та вказуємо відповідний файл із малюнком зі своєї папки.



8. У нижній частині форми розмістимо компонент Label1. За замовчуванням у компонента Label розмір шрифту визначено як 8 пт. Через інспектор об'єктів налаштуємо виведення тексту більш крупними літерами: властивість Font – Size встановимо рівною 12, а властивості Font – Style – fsBold надамо значення true. За замовчуванням вкажемо назву «по-англійськи» (властивість Caption).



9. Тепер напишемо текст програми для обробки події «натиснута кнопка мишки під час знаходження курсору над об'єктом». Розпочнемо з першого малюнку (на ньому – зображення сиру – cheese). Вибираємо в інспекторі об'єктів для компоненту Image1 подію OnMouseDown та клацаємо мишкою на вільному полі. Автоматично створюється оголошення методу обробки події. Між словами begin та end вписуємо всього один рядок програмного коду:

```
procedure TForm1.Image1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;  
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
```

```
begin
```

```
  Label1.Caption:='Cheese';
```

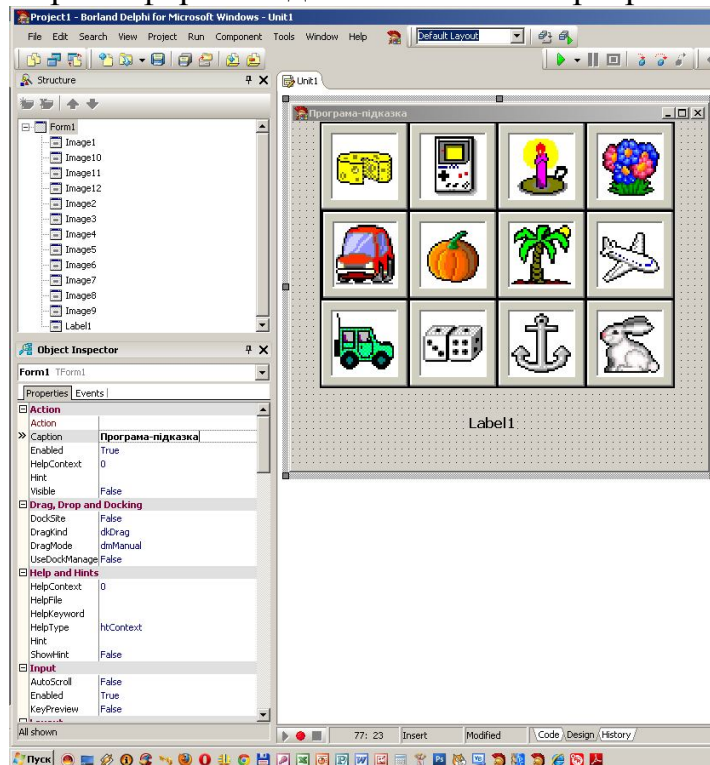
```
end;
```

10. Очевидно, що цей рядок можна скопіювати та вставити на всі обробники події для інших об'єктів Image. Для об'єктів це будуть наступні слова (по порядку – 2, 3, ..., 12):

- Calculator
- Candle
- Bouquet

- Car
- Pumpkin
- Palm-tree
- Plane
- Jeep
- Dices
- Anchor
- Hare

11. Змінимо стандартну назву Form1 на «Програма-підказка». Для цього властивості Caption форми надамо значення «Програма-підказка».



12. Збережемо отриманий додаток на диску та запустимо його на виконання.

13. Завершити роботу із середовищем Delphi.

14. Із операційної оболонки запустити файл із розширенням exe, який утворився у створеній Вами папці PRACT01. Результат роботи програми продемонструвати викладачу.

15. Навести порядок на робочому місці.