



Контрольна робота 5

Алгоритми роботи з об'єктами та величинами

Пам'ятайте

Під час виконання практичних завдань пам'ятай про правила безпеки життєдіяльності при роботі з комп'ютером!

1. Виберіть чотири малюнки й у графічному редакторі встановіть їхні розміри 80x80 пікселів. Створіть папку **Контрольна робота 5** і збережіть у ній змінні графічні файли.

I. Розміщення елементів керування на формі

2. Створіть новий проект і збережіть його у папці **Контрольна робота 5**.
3. На форму додайте чотири кнопки *BitBtn*. Потрібно, щоб розміри кнопок дорівнювали розмірам підготовлених зображень. Задайте для властивостей *Width* і *Height* значення 80 пікселів. Очистіть вміст властивості *Caption*. На чотири кнопки *BitBtn* установіть зображення малюнків (властивість *Glyph*).
4. Додайте на форму компонент *Panel*. (вкладка *Standard*). Панель використовують як контейнер для інших компонентів. Властивості *BevelOuter* і *BevelInner* відповідають за стиль оформлення зовнішньої і внутрішньої рамок панелі. Виберіть для цих властивостей значення *bvLowered* (Рамка утоплена). Властивості *BorderWidth* (Ширина рамки) задайте значення 2.
5. Розмістіть усередині панелі компонент *Image*. Властивості *Stretch* компонента *Image* задайте значення *true*. Властивості *Align* (Вирівнювання) задайте значення *alClient* для того, щоб *Image* займав увесь доступний простір компонента *Panel*.
6. Додайте на форму командні кнопки *Збільшити малюнок* і *Зменшити малюнок*.
7. Додайте на форму п'яту кнопку *BitBtn*. Властивість *Kind* кнопки змініть на «*Close*».

II. Створення програмного коду

8. Запрограмуйте для кожної кнопки з малюнком завантаження до компонента *Image* відповідного файла.



Замість назви *Малюнок1.bmp* напишіть назву того файла, зображення з якого ви помістили на цю кнопку:

Image1.Picture.LoadFromFile ('Малюнок1.bmp');

9. Додайте до процедури-обробника для кнопки *Збільшити малюнок* оператори:

Panel1.Height := Panel1.Height+5;

Panel1.Width := Panel1.Width+5;

Аналогічно запрограмуйте зменшення розмірів компонента *Panel1* на 5 пікселів.

10. Додайте на форму компонент *Label*. Додайте до процедур обробки подій для кнопок *BitBtn1 - BitBtn4* оператори виведення назви файла:



III. Тестування проекту

11. Запустіть проект на виконання і перевірте дію кнопок.

12. Збережіть проект.

13. Завершіть роботу з проектом і середовищем програмування.

14. Повідомте вчителя про завершення роботи.