Основы объектно-ориентированного программирования в среде

LAZARUS

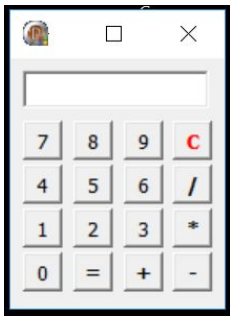
Порядок создания приложения

1. Создать новый проект:

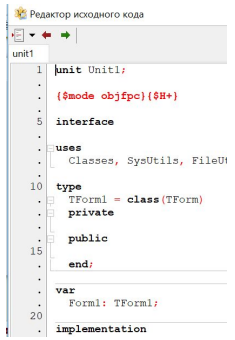
Файл – Создать – Приложение – ОК

Сохранить проект в отдельной папке!

2. Создать графический интерфейс проекта;



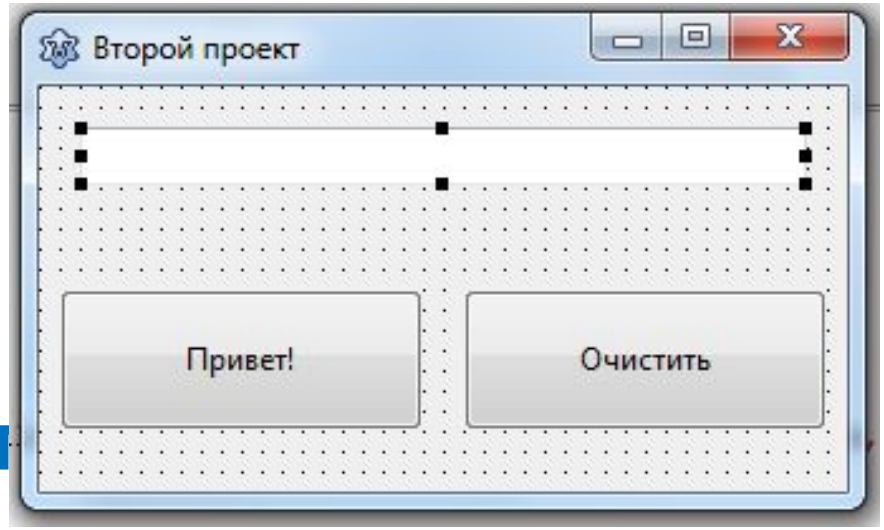
3. Написать программный код;



4. Отладить программу.

Урок 2_1. Задания для закрепления

Задание. **Создать проект, который после щелчка на кнопке выводит в текстовом поле текст: «Я программирую!!!», а после щелчка на другой кнопке стирает этот текст.**



II. Создание графического интерфейса проекта

Используем компонент

- ✔ **Form1** (Форма)
- ✔ **Edit1** (Текстовое поле)
- ✔ **Button1** (Командная кнопка)

II. Создание графического интерфейса проекта

Установите новые значения для свойств:

Объект	Имя	Свойство	Значение
Форма	Form1	Caption	Моя вторая программа
Текстовое поле	Edit1	Text	Пустая строка
Кнопка	Button1	Caption	Привет
Кнопка	Button2	Caption	Очистить

II. Создание графического интерфейса проекта

Установите для метки Lable1 свойства:

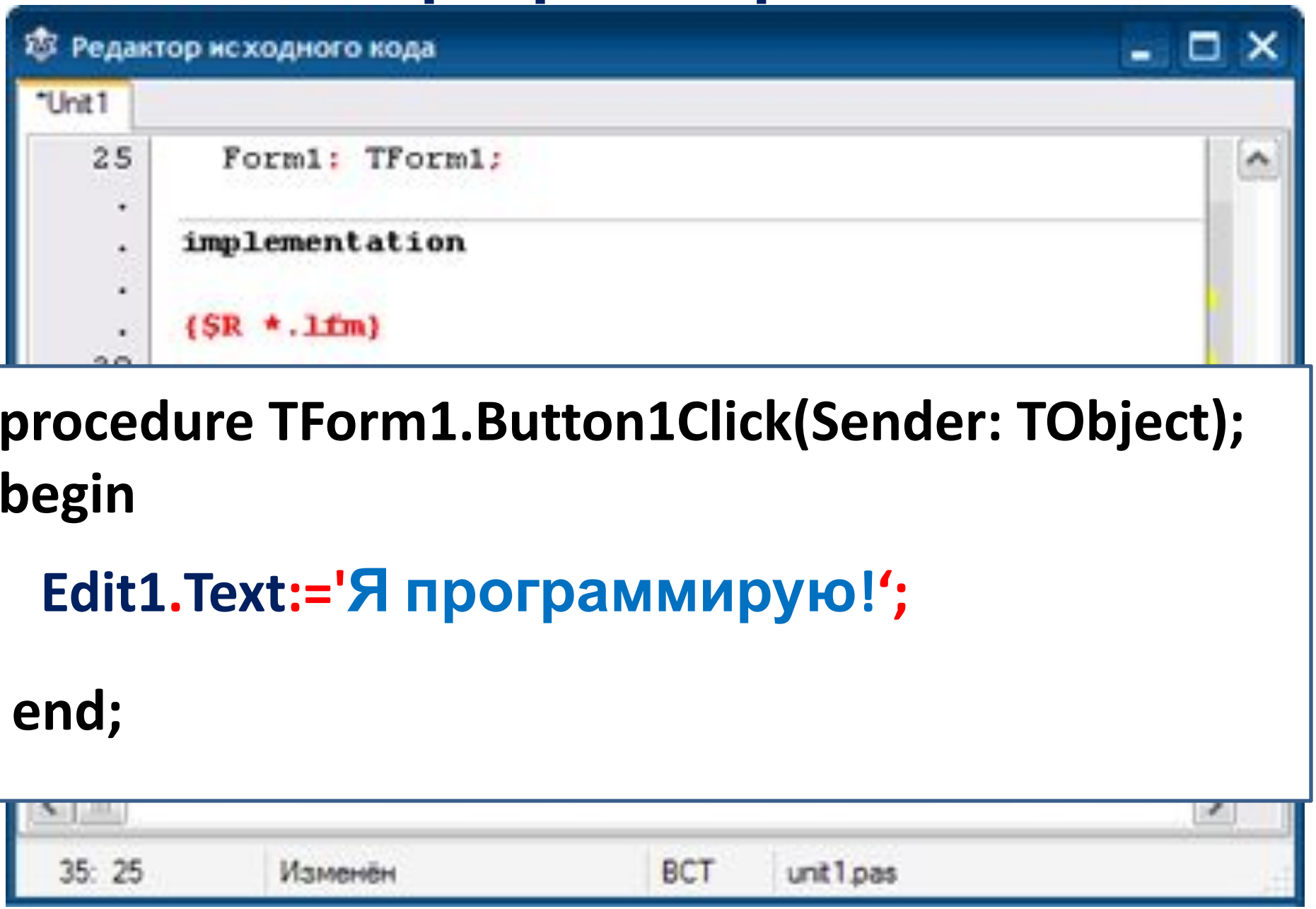
Объект	Имя	Свойство	Значение
Надпись	Label1	Font	Arial
Надпись	Label1	Size	20
Надпись	Label1	Style	Полужирный

III. Программирование

Событие Щелчок по «Кнопке»	Изменяются Свойства Метки
Событие Button1Click	Edit1.Text

```
Edit1.Text:='Я программирую!';
```

III. Программирование

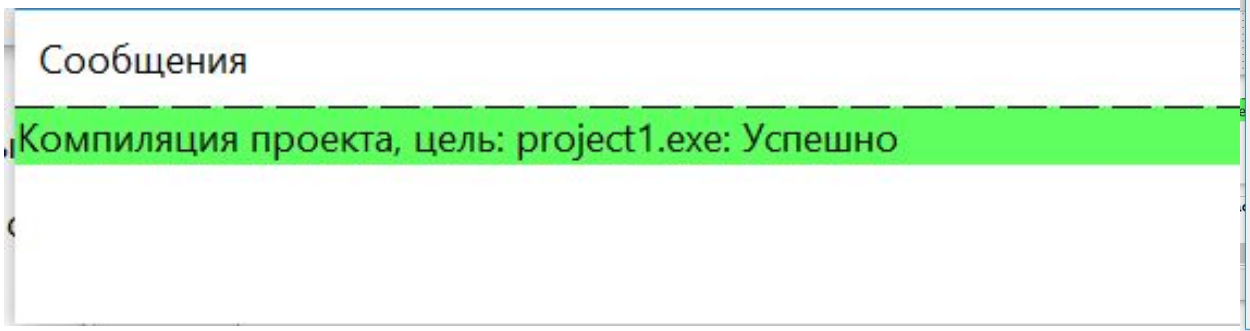


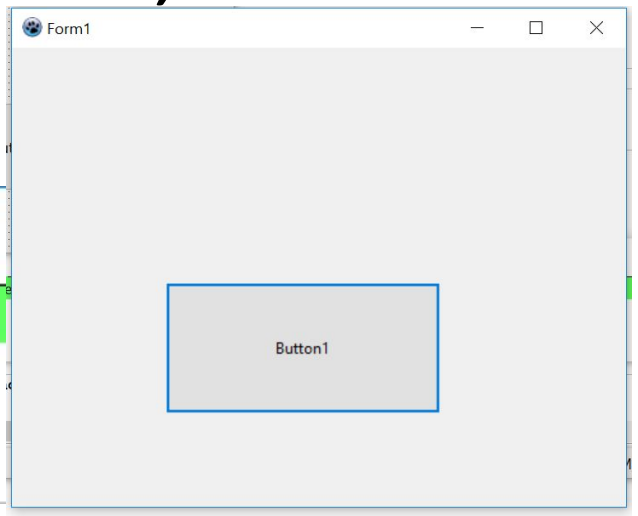

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:='Я программирую!';

end;
```

IV. Отладка программы

- щелкнуть по кнопке **Запустить** на панели инструментов;
- выбрав команду **Запуск - Запустить** в главном меню;
- нажав клавишу **<F9>**

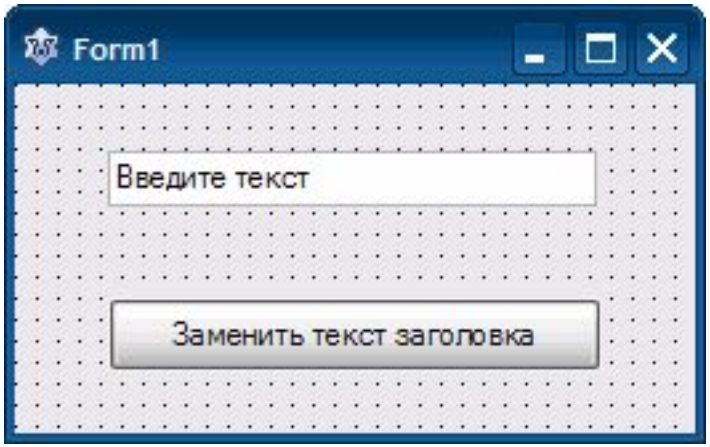




В папке проекта создается **EXE**

Задания для самостоятельного выполнения

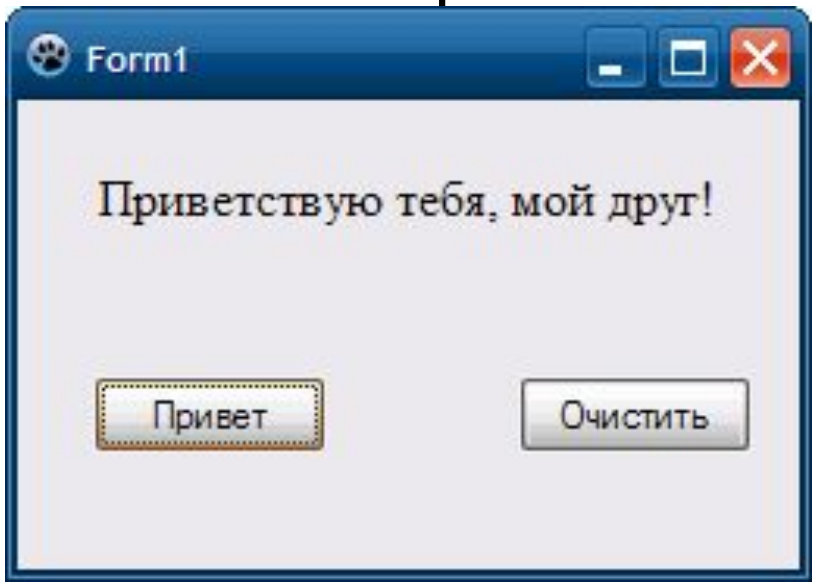
Задание 1. Создайте приложение, разместите на форме компоненты: **Buton1, Edit1 (Текстовое поле)** так как показано на образце.



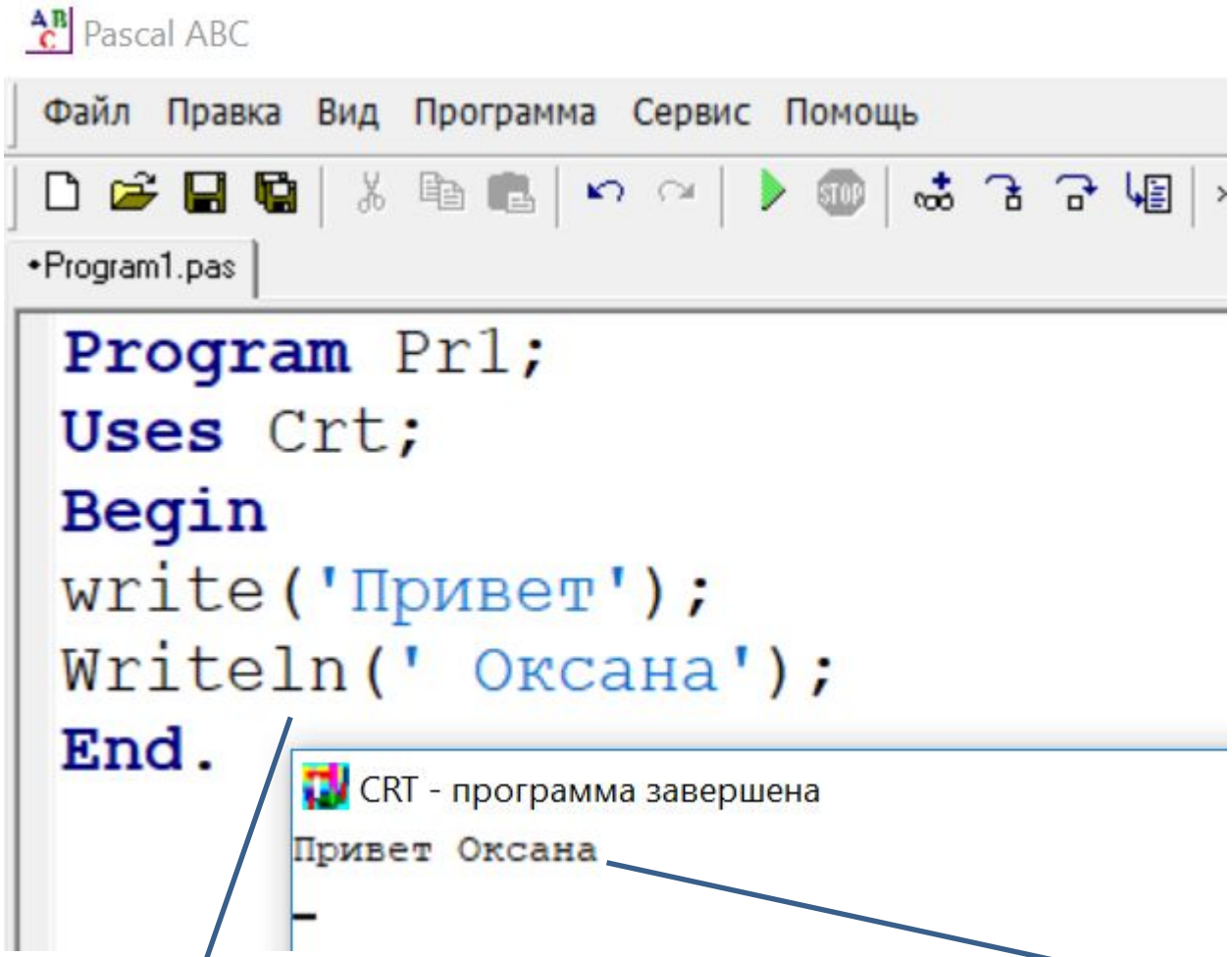
По щелчку на **кнопке** нужно **заменить текст в заголовке окна** на **текст** введенный пользователем **в текстовое поле**.

Задания для самостоятельного выполнения

Задание 2. Создайте приложение, в результате работы которого при щелчке на кнопке привет в **поле надписи (Lable)** выводится приветствие, при щелчке на кнопке Очистить сообщение исчезает.



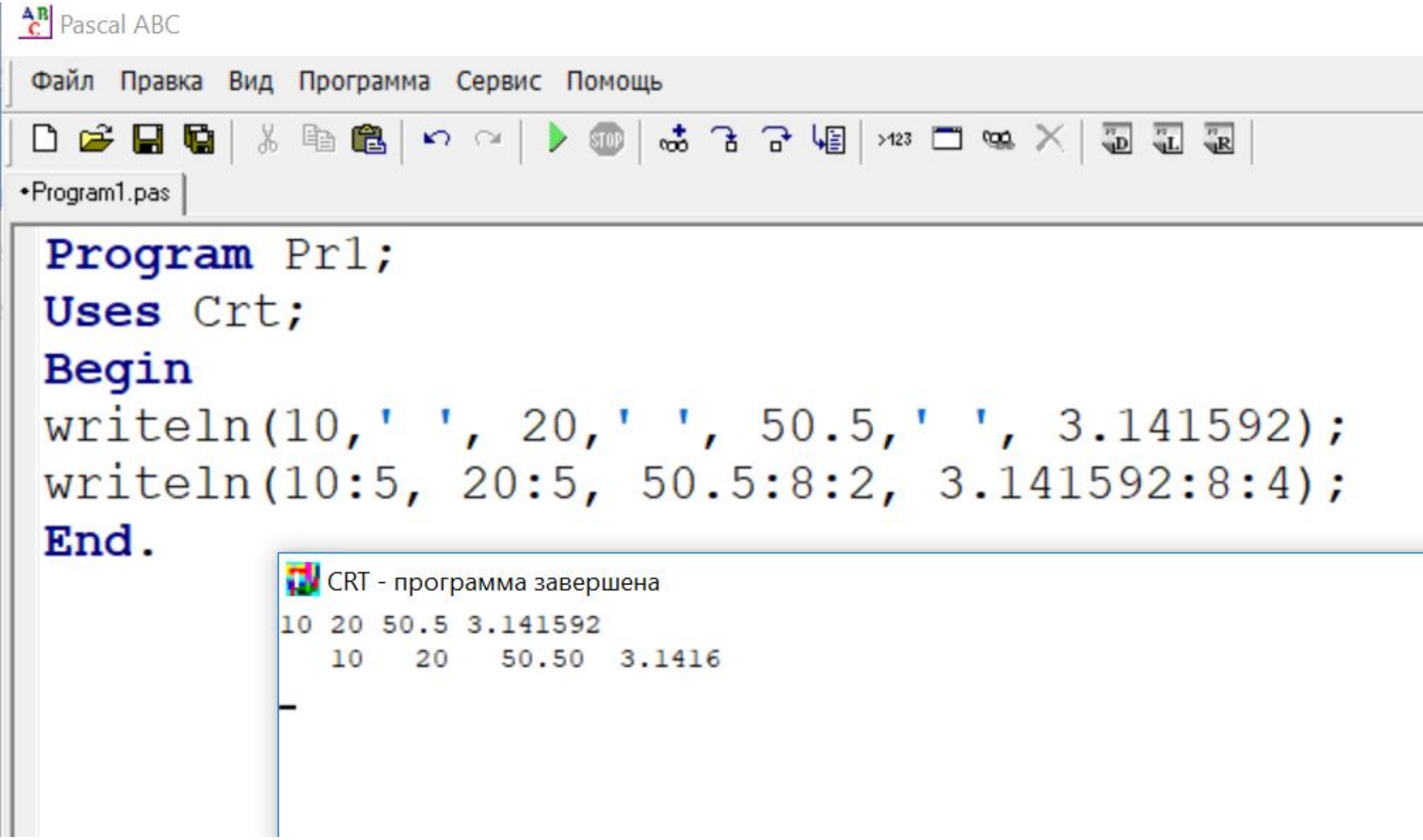
Урок 2_2. Операторы вывода



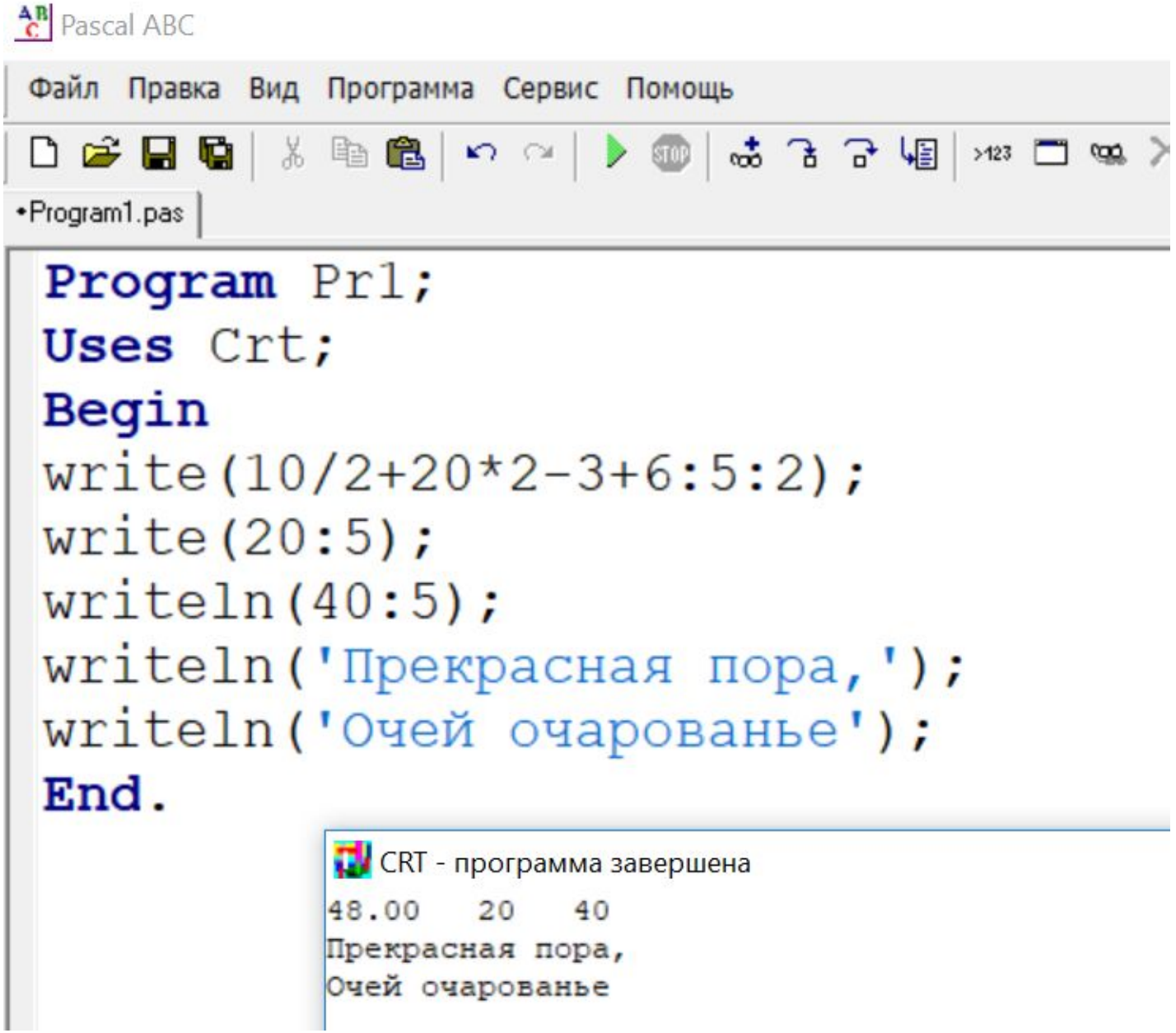
Новая строка

Результат работы программы

Урок 2_2. Операторы вывода



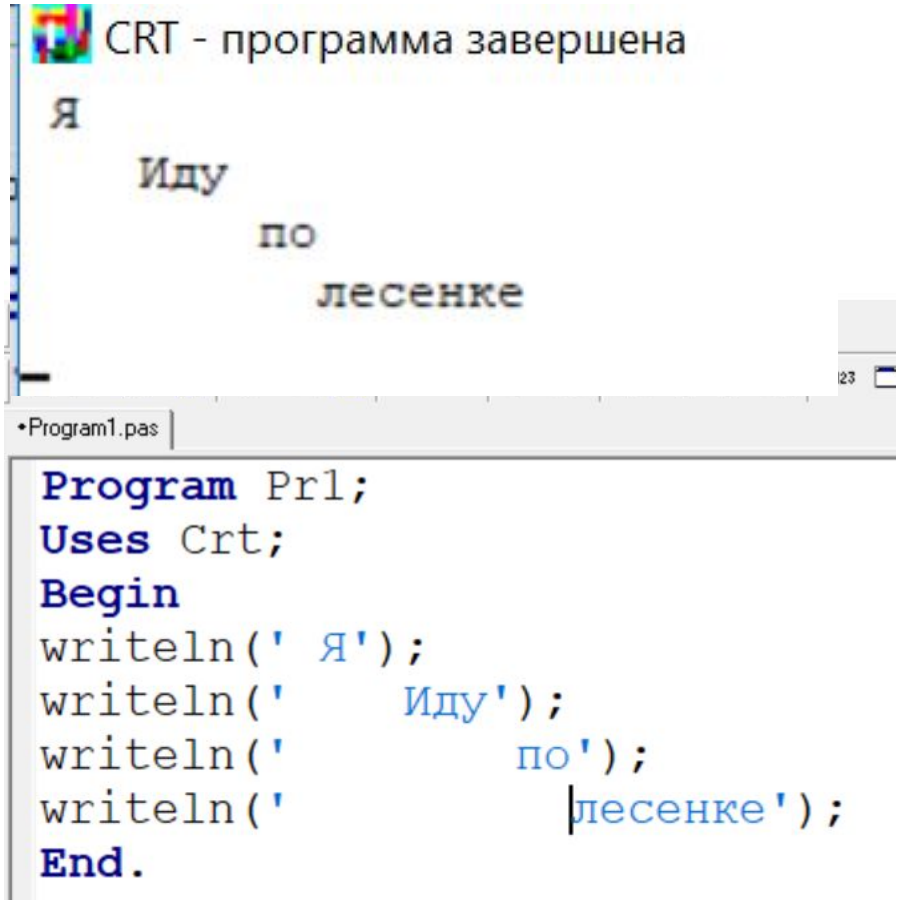
Урок 2_2. Операторы вывода



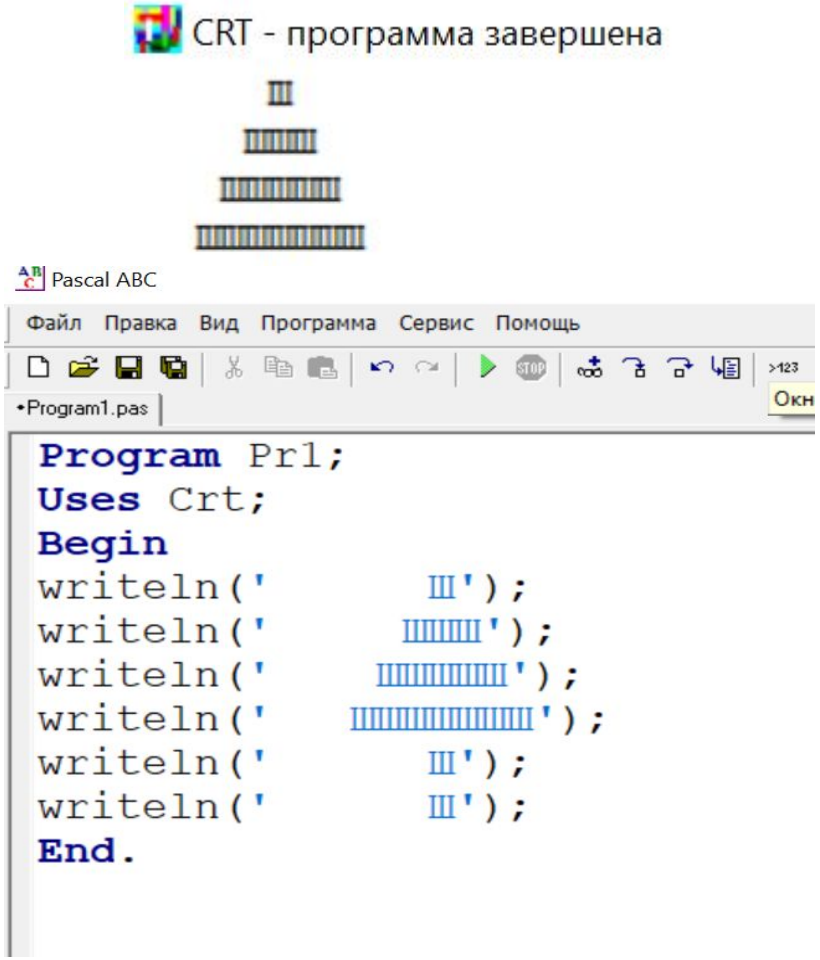
Закрепление пройденного

Упражнения (для самостоятельного выполнения):

- Напечатать текст «лесенкой»



- Нарисовать «Елочку»



Задание 3: Tmemo – многострочный текст

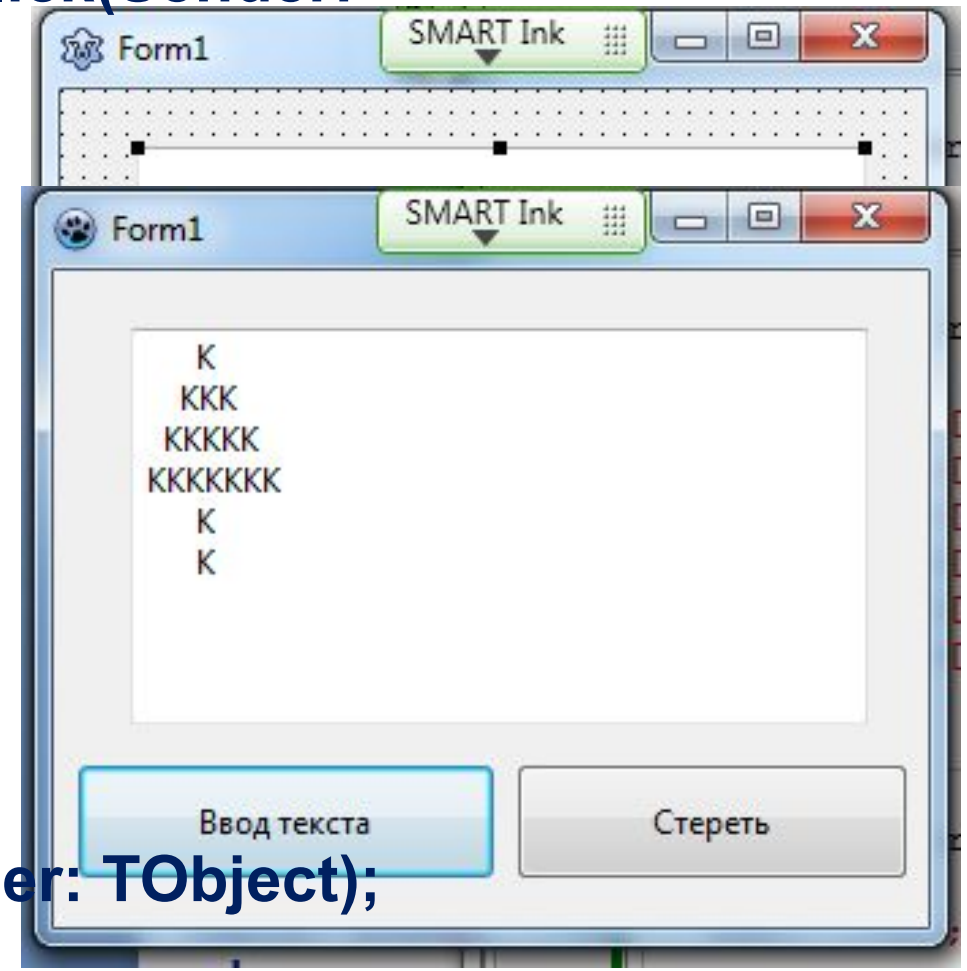
Свойство Lines

```
memo1.lines [0] := ' Это первая строка';
memo1.lines [1] := ' Это вторая строка‘;

memo1.lines.add(' Это первая строка’);
memo1.lines.add(' Это вторая строка’);
```

Метод Clear - очистить

```
memo1.Clear;
```

Задание 3: Tmemo – многострочный текст

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender:
TObject);
begin
  memo1.lines[0]:=‘     К';
  memo1.lines[1]:=‘   ККК';
  memo1.lines[2]:=‘  ККККК';
  memo1.lines[3]:=‘КККККККК;
  memo1.lines[4]:=‘     К';
  memo1.lines[5]:=     ‘К';
end;

   procedure
   TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
   begin
     memo1.Clear;
   end;
```