**Практична робота № 11**

**Створення об’єктно-орієнтованої програми,**

**що відображає вікно повідомлення**

8 клас

***Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки***

***та санітарно-гігієнічних норм***

**Завдання:** створити програму, в ході виконання якої відображається вікно повідомлення.

**Хід роботи**

**І. Розміщення елементів керування на формі.**

1. Відкрийте новий проект.
2. Додайте на форму компонент Label, у вікні Інспектор об'єктів змініть його значення властивостей:
* Caption – «Слідкуйте за ходом виконання програми»;
* Color – clSkyBlue;
* AutoSize – False (заборона автоматично змінювати розмір по горизонталі зі зміною довжини напису);
* Wordwrap – True (дозвіл виводити текст у декілька рядків);
* Font – шрифт: ComicSans MS, розмір: 14; колір: білий.
1. Додайте на форму кнопку Button. Змініть значення властивості Caption кнопки на «Виконати програму».

**II. Написання процедур обробки подій.**

1. Створіть процедуру обробки події для кнопки Buttonl. Запишіть оператори, які змінюють колір фону форми на червоний і видають вікно повідомлення про виконану дію:

**procedure** TForm1.Button1Click(Sender: TObject);

**begin**

 form1.Color := clRed;

 ShowMessage('Змінився колір форми');

**end**;

1. Задайте параметр Title для об'єкта Application (програми):

Application.Title := 'Myprogram';

ShowMessage('Змінився колір форми');



1. Додайте до програмного коду оператори:

Label1.Color := clGreen;

ShowMessage('Змінився колір фону напису на зелений');

1. Вставте службові символи повернення каретки і перенесення рядка (#13#10) в текст повідомлення, щоб розділити текст на два рядки:

ShowMessage('Змінивсяколір фону '+#13#10+' напису на зелений');

Виконайте програму. Проаналізуйте зміни у вигляді вікна повідомлення.



1. Встановіть значення ширини форми 500 пікселів:

Form1.Width := 500;

1. Змініть заголовок форми на «Практична робота 11».
2. Додайте оператор, який змінює колір фону форми на жовтий.
3. Запрограмуйте виведення вікна повідомлення після кожної виконаної дії.

**ІІІ. Тестування проекту.**

1. Після запуску проекту випробуйте дію командної кнопки і переконайтеся, що кожна виконана дія супроводжується відповідним повідомленням. Створіть власну папку у папці KLASS. Збережіть проект у власній папці.
2. Закрийте всі відкриті вікна.