**Практична робота № 16**

**Налагодження готової програми**

8 клас

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

***та санітарно-гігієнічних норм***

**Завдання:** створити проект «*Елементи петриківського розпису*», у якому передбачено можливість перегляду декількох малюнків.

**Хід роботи**

1. Виберіть чотири малюнки й у графічному редакторі встановіть їхні розміри 80x80 пікселів. Створіть власну папку у папці KLASS і збережіть у ній змінені графічні файли.

**І. Розміщення елементів керування на формі**

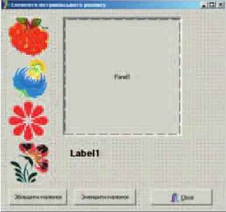
1. Створіть новий проект і збережіть його у власній папці.
2. На форму додайте чотири кнопки *BitBtn*. Потрібно, щоб розміри кнопок дорівнювали розмірам підготовлених зображень. Задайте для властивостей *Width* і *Height* значення 80 пікселів. Очистіть вміст властивості *Caption*. На чотири кнопки *BitBtn* установіть зображення малюнків (властивість *Glyph*).
3. Додайте на форму компонент *Panel*. (вкладка *Standard*).

Панель використовують як контейнер для інших компонентів. Властивості BevelOuter і Bevellnner відповідають за стиль оформлення зовнішньої і внутрішньої рамок панелі. Виберіть для цих властивостей значення *bvLowered* (Рамка утоплена). Властивості *BorderWidth* (Ширина рамки) задайте значення 2.

1. Розмістіть у середині 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.
2. Додайте на форму командні кнопки *Збільшити малюнок* і *Зменшити малюнок*.
3. Додайте на форму п'яту кнопку *BitBtn*. Властивість *Kind* кнопки змініть на «*Close*».

**II. Створення програмного коду**

1. 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:

*Imagel.Picture.LoadFromFile ('Малюнок1.bmp');*

1. 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.

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



**IIІ. Тестування проекту**

1. Запустіть проект на виконання і перевірте дію кнопок.
2. Збережіть проект.
3. Завершіть роботу з проектом і середовищем програмування.
4. Повідомте вчителя про завершення роботи.