

Лабораторная работа №14 по дисциплине  
"Высокоуровневые методы информатики и программирования"

ТЕМА: Создание и использование фреймов.

-----

РАЗМЕЩЕНИЕ ФАЙЛОВ ПРОЕКТОВ И ПРОЧИХ ФАЙЛОВ И ИМЕНА ФАЙЛОВ ПРОЕКТОВ

-----

1. В Вашей папке создайте папку с именем **В\_лр14**, совпадающим с именем файла с этим заданием, и затем скопируйте файл с заданием в эту папку.
2. При выполнении задания создавайте в папке **В\_лр14** для каждой программы папку с именем, по смыслу соответствующим действиям, выполняемым составляемой программой, и сохраняйте все файлы, имеющие отношение к этой программе, в этой созданной папке (имена сохраняемых файлов должны отличаться от имен, присваиваемых по умолчанию, и должны по смыслу соответствовать действиям, выполняемым составляемой программой, причем рекомендуется, чтобы имя модуля отличалось от имени проекта цифрой, соответствующей номеру версии модуля).
3. ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ СЛЕДУЮЩИХ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ ДЕЙСТВУЙТЕ АНАЛОГИЧНО ПРЕДЫДУЩЕМУ.

ФРЕЙМ И ЕГО СОЗДАНИЕ

-----

4. Фрейм является контейнером для размещения других компонентов, почти повторяет свойства формы и его можно помещать в формы и другие фреймы (с неограниченной вложенностью). Фрейм представляет собой средство для создания шаблонов – наборов компонентов, используемых для конкретных целей. Любые изменения в сохраненном фрейме отображаются во всех использующих его проектах.

ПРОГРАММА 14-1

-----

5. Создайте фрейм, для чего в окне **Turbo Delphi** в правом нижнем углу этого окна во внутреннем окне **Tool Palette** на вкладке **Delphi Projects | Delphi Files** выберите строку **Frame** или выполните команды **File => New => Other...** (или нажмите на панели инструментов **Standard** кнопку **New items**) и затем в появившемся окне **New Items** в списке **Item Categories** выберите категорию **Delphi Projects** и вложенную в нее категорию **Delphi Files** и в ней значок **Frame**.
6. Поместите на созданный фрейм слева направо текстовое поле **TEdit** и метку **TLabel**, задайте для свойства **Text** текстового поля **пустое значение**, увеличьте размер шрифта метки и измените размеры фрейма как показано на Рисунке 1 с установкой значений свойств для текстового поля (**Left=0, Top=0**), метки (**Top=0**) и затем для фрейма (**Anchors=[akLeft]**), что создаст минимально возможный по размерам фрейм, привязанный к левому краю контейнера, в котором он будет располагаться, и сохраняющий расстояние от левого края контейнера при изменении размеров этого контейнера.



Рисунок 1

7. Обязательно измените имя фрейма (значение его свойства **Name**) желательно так, чтобы оно соответствовало назначению или составу фрейма, иначе в дальнейшем могут возникнуть трудности с использованием этого фрейма.
8. Сохраните созданный фрейм в отдельной папке внутри Вашей папки.
9. Для получения возможности расположения значка фрейма на вкладке окна

**Tool Palette** выполните в контекстном меню для области фрейма команду **Add To Palette**.

10. В появившемся затем окне **Component Template Information** (Рисунок 2), предназначенном для регистрации фрейма в окне **Tool Palette**, в поле **Component Name** задайте для нового компонента имя класса (желательно в соответствии с назначением или составом фрейма и можно даже после первой буквы **T** добавить значение его свойства **Name**), в раскрывающемся списке **Palette Page** выберите вкладку для размещения этого компонента (можно оставить предлагаемую вкладку, которая отсутствует в первоначальном наборе вкладок, и в этом случае она будет создана). Остальные элементы этого окна можно не использовать.

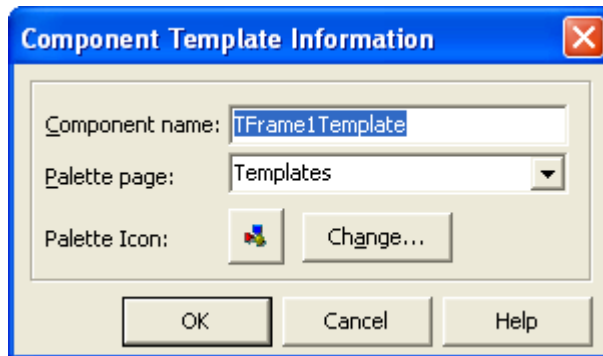


Рисунок 2

11. По аналогии с пп.5-10 выполните действия по созданию, сохранению и регистрации фрейма, в котором размещены сверху вниз кнопка **TButton** и метка **TLabel** (Рисунок 3). Измените начертание шрифта надписи на кнопке, увеличьте размер шрифта метки и измените размеры фрейма как показано на Рисунке 3 с установкой значений свойств для кнопки (**Top=0**), метки (**Left=0**) и затем для фрейма (**Anchors=[akLeft]**), что создаст минимально возможный по размерам фрейм, привязанный к левому краю контейнера, в котором он будет располагаться, и сохраняющий расстояние от левого края контейнера при изменении размеров этого контейнера.

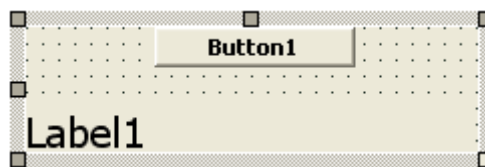


Рисунок 3

12. По аналогии с пп.5-10 выполните действия по созданию, сохранению и регистрации фрейма, в котором размещена кнопка **TButton** (Рисунок 4). Измените начертание шрифта надписи на кнопке и измените размеры фрейма как показано на Рисунке 4 с установкой значений свойств для кнопки (**Caption=Выход**, **Left=0**, **Top=0**) и затем для фрейма (**Anchors=[akRight]**), что создаст минимально возможный по размерам фрейм, привязанный к правому краю контейнера, в котором он будет располагаться, и сохраняющий расстояние от правого края контейнера при изменении размеров этого контейнера. Создайте для кнопки процедуру обработки события **OnClick** с единственным оператором **Form1.Close**.

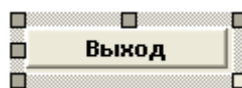


Рисунок 4

13. Реализуйте ПРОГРАММУ 2-1 с использованием созданных фреймов. При размещении фреймов на форме используйте значки фреймов с созданной вкладкой окна **Tool Palette** и не обращайтесь внимания на появляющиеся при этом сообщения.

ОТЧЕТ О ВЫПОЛНЕНИИ РАБОТЫ

14. Продемонстрируйте выполнение созданной программы

в среде программирования и независимо от нее.

---