

Лабораторная работа №02 по дисциплине  
"Высокоуровневые методы информатики и программирования"

ТЕМА: Настройка среды программирования.

---- Использование кнопок, полей ввода и редактирования.

СОЗДАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАПЕК  
-----

1. В Вашей папке создайте папку с именем В\_лр02, совпадающим с именем файла с этим заданием, и затем скопируйте файл с заданием в эту папку.
2. При выполнении задания создавайте в папке В\_лр02 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 создании приложений изменяйте имена в заголовках окон этих приложений и имена объектов в этих окнах так, чтобы **имена отличались от стандартных имен (Form1, Button1 и т.д.)** и соответствовали назначению этих окон и объектов.
4. ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ СЛЕДУЮЩИХ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ ДЕЙСТВУЙТЕ АНАЛОГИЧНО ПРЕДЫДУЩЕМУ.

НАСТРОЙКА СРЕДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ  
-----

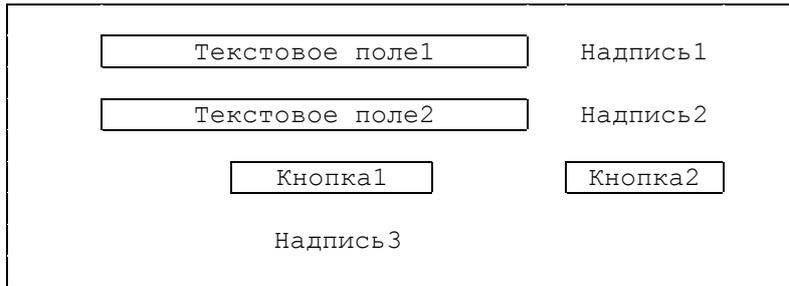
5. После запуска среды программирования и появления на экране окна Turbo Delphi выполните команды меню окна Turbo Delphi "View => Toolbars => Customize..." или команду "Customize..." из контекстного меню для области панелей инструментов или строки меню окна Turbo Delphi и затем, после появления на экране окна "Customize" перетащите кнопки "Separator", "Undo", "Redo", "Separator", "Cut", "Copy", "Paste" из окна "Customize" (в этом окне смотрите вкладку "Commands", категорию "Edit") на правую часть панели инструментов "Standard".

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КНОПОК, ПОЛЕЙ ВВОДА И РЕДАКТИРОВАНИЯ  
-----

СОЗДАНИЕ ПРОГРАММЫ  
-----

ПРОГРАММА 2-1  
-----

6. Создайте проект и разместите в форме следующие элементы (для Текстовых полей используйте компонент **TEdit** с вкладки **Standard** окна "Tool Palette"):



тексты надписей: для Надписи1 - "РАССТОЯНИЕ", для Надписи2 - "ВРЕМЯ", для Надписи3 - "СКОРОСТЬ: " должны быть крупными и хорошо видимыми в форме, на Кнопке1 должна быть надпись ВЫЧИСЛИТЬ, на Кнопке2 - ВЫХОД).

Для кнопки ВЫЧИСЛИТЬ создайте процедуру обработки нажатия на эту кнопку для вычисления вещественного значения скорости (по вещественным значениям расстояния и времени, получаемым как преобразованные значения свойства **Text** Текстовых полей 1 и 2) и добавления этого значения скорости в виде текста справа к первоначальному тексту Надписи3 (для преобразований из текстового вида в вещественный и обратно используйте функции `StrToFloat` и `FloatToStr`).

Для кнопки ВЫХОД создайте процедуру обработки нажатия на эту кнопку для выхода из программы или, иначе говоря, для закрытия формы (используйте метод **Close**).

7. Отредактируйте созданную программу таким образом, чтобы она реагировала на ввод нулевого значения в Текстовое поле2 после нажатия кнопки ВЫЧИСЛИТЬ добавлением к первоначальному тексту Надписи3 текста "ВРЕМЯ НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ РАВНО 0!"

ОТЧЕТ О ВЫПОЛНЕНИИ РАБОТЫ

-----

8. Продемонстрируйте текст созданной программы, а также ее выполнение в среде программирования и независимо от нее.
-