

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 8

«Створення об'єктно-орієнтованої програми, що відображає вікно повідомлення»

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил поведінки та санітарно-гігієнічних норм.

1. Відкрийте вікно **Lazarus**.

2. Установіть такі значення властивостей форми:

- колір фону – *сірий*;
- ширина – *200 пікселів*;
- висота – *100 пікселів*;
- відступ лівої межі – *150 пікселів*;
- відступ верхньої межі – *100 пікселів*;
- текст у рядку заголовка – *Практична № 8*.

3. Збережіть проект у папці з іменем **Практична 8_1**, створеній у власній папці.

4. Виконайте проект.

5. Закрийте вікно виконання проекту.
6. Створіть обробник події **Click** для форми, виконання якого встановить червоний колір фону вікна, встановить відступ верхньої межі вікна 200 пікселів від верхньої межі екрана, збільшить його ширину на 300 пікселів, зменшить на 50 пікселів відступ лівої межі вікна від лівої межі екрана, відкриє вікно повідомлень з текстом «Ми вивчаємо мову програмування Object Pascal!».
7. Збережіть проект у папці з іменем **Практична 8_2**, створеній у вашій папці.
8. Виконайте проект.
9. Закрийте вікно виконання проекту.
10. Додайте до проекту обробник події **KeyPress** для форми, виконання якого змінить колір фону вікна на синій, збільшить на 300 пікселів відступ верхньої межі вікна від верхньої межі екрана, збільшить його ширину на 200 пікселів.
11. Збережіть проект у папці з іменем **Практична 8_3**, створеній у вашій папці.
12. Виконайте проект.
13. Закрийте вікно виконання проекту.
14. Закрийте вікно середовища **Lazarus**.