

## Проект «Создание графического интерфейса»

1. Запустить Lazarus. Создать новый проект командой **Файл – Создать – Приложение**.
2. Создать графический интерфейс будущего приложения. На форму (**Form1**) поместить метку (**Label1**), текстовое поле (**Edit1**) и командную кнопку (**Button1**).
3. С помощью окна Инспектор объектов изменить значения свойств формы и управляющих элементов согласно таблице:

Класс объектов	Свойство	Новое значение
Form (форма)	Caption	Первый проект
	Color	Любой
Label (метка, надпись)	Caption	Первый проект
	Font – шрифт	
	Color – цвет шрифта	Любой
	Name - название шрифта	Любой
	Size – размер шрифта	18
	Color – цвет метки	любой
Edit (текстовое поле)	Text	Первый проект
	Font – шрифт	
	Color – цвет шрифта	Любой
	Name - название шрифта	Любой
	Size – размер шрифта	18
	Style – начертание шрифта	курсив
Button (кнопка)	Caption	Вывод сообщения



4. Двойным щелчком по кнопке `button1` вызвать окно `Unit1` (Программный код) с пустой процедурой `TForm1.Button1Click(Sender: TObject)`. Ввести в процедуру команду вывода сообщения в отдельном окне `Showmessage('Первый проект')`.
5. Запустить проект **Запуск – Запустить**. Появится окно приложения **Первый проект**. Для выполнения событийной процедуры щелкнуть по кнопке **Вывод сообщения**.
6. Сохранить весь проект командой **Файл/Сохранить все** в созданную папку **Первый проект**.

### Практические задания.

1. Создать проект «Вывод сообщения», в котором на форму выводится сообщение «Первое задание выполнено!» с помощью метки и текстового поля, а выход из программы реализуется щелчком по кнопке `Exit`. Продумать графический интерфейс проекта. Для выхода из программы в процедуре по щелчке по кнопке записать команду: `Application.Terminate;`
2. Создать проект «Вывод сообщений 2», в котором каждый из двух различных вариантов текста выводится в текстовое поле `Edit` щелчком по одной из двух кнопок. Предусмотреть возможность выхода из программы щелчком по третьей кнопке.
3. Создать проект «Шрифты», в котором по щелчку по одной кнопке появляются на форме строки (метки `Label`) со следующими параметрами шрифтов:

*Times New Roman, 12, курсив;*

**Arial, 14, полужирный;**

Tahoma, 16, подчеркнутый;

~~*Monotype Corsiva, 18, зачеркнутый.*~~

По щелчку по второй кнопке должен изменяться цвет символов и цвет заполнения меток с помощью датчика случайных чисел.

Примечание: цвет метки заполняется с помощью датчика случайных чисел `Label1.Color:=random(16000000)`. Выбирается любой из 16 000 000 оттенков цветов.

Стиль шрифта (курсив, полужирный) выбирается с помощью свойства `Font – Style`.