

*Тема: Основные приемы  
работы с компонентами  
вкладки Standard*

# Цель и задачи занятия:

- Научиться применять полученные теоретические знания в практической деятельности;
- Изучить основные компоненты вкладки Standard;
- Освоить приемы работы с объектами Label, Edit, Button;
- Применить основные приемы работы с объектами на основе свойств и событий;
- Научиться использовать для преобразования информации функции StrToInt , StrToFloat, IntToStr, FloatToStr.

# Вопросы для контроля знаний:

**Языки программирования делятся на:**

- неструктурный (Basic)
- структурный (Pascal);
- логический (Prolog);
- объектно-ориентированный (Delphi);
- функциональный (Lisp («черный ящик»)).

# Классом в ООП называется...

- проект, план строения конкретных объектов. Класс, определяет, какие у данных объектов будут переменные состояния, и как они будут изменяться, какие будут методы и как они будут реализовываться. Класс не материален, он не соответствует, каким-то данным. В классе описано, какие переменные и с какими значениями могут быть у объекта.

# Объект – это...

- некоторая сущность в виртуальном пространстве, обладающая определённым состоянием и поведением, имеет заданные значения свойств (атрибутов) и операций над ними (методов). Как правило, при рассмотрении объектов выделяется то, что объекты принадлежат одному или нескольким классам некоторая сущность в виртуальном пространстве, обладающая определённым состоянием и поведением, имеет заданные значения свойств (атрибутов) и операций над ними (методов). Как правило, при рассмотрении объектов выделяется то, что объекты принадлежат одному или нескольким классам, которые в

# Наследованием называется...

- любой класс может быть порожден от другого класса. Порожденный класс автоматически наследует поля, методы и свойства своего родителя и может добавлять новые.

# Инкапсуляция...

- Класс представляет собой единство трех сущностей – полей, методов и свойств. Объединение этих сущностей в единое целое и называется инкапсуляцией. Представляет собой сокрытие отдельных деталей внутреннего устройства классов от внешних по отношению к нему объектов или пользователей.

# Полиморфизм – это...

- свойство классов решать схожие по смыслу проблемы разными способами. Действия, выполняемые одноименными методами, могут отличаться в зависимости от того, какому из классов относится тот или иной метод.



# Форма представляет собой...

- ... элемент интерфейса (окно проекта, диалоговое окно, информационное окно) и т.д. разрабатываемой программы вместе с отображаемыми и неотображаемыми компонентами, размещенными в нем.

**Под свойством объекта**

**подразумевается...**

какая либо его характеристика,  
например, размер, имя и т.д.

**Методы – это...**

функции или процедуры, выполняющие  
действия над объектами(например,  
создание объекта, его модификация).

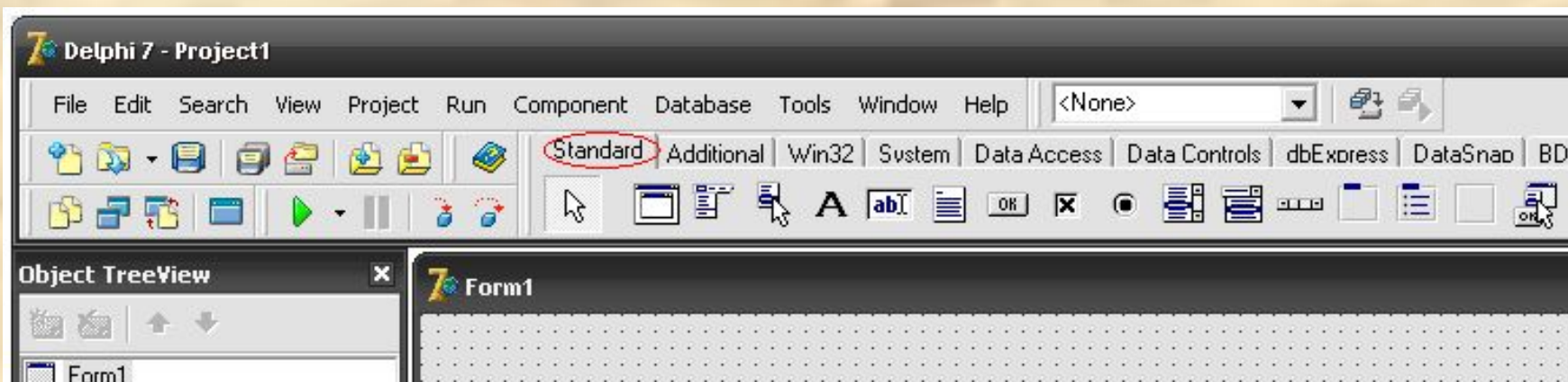
# **Событием в ООП**

## **называют...**

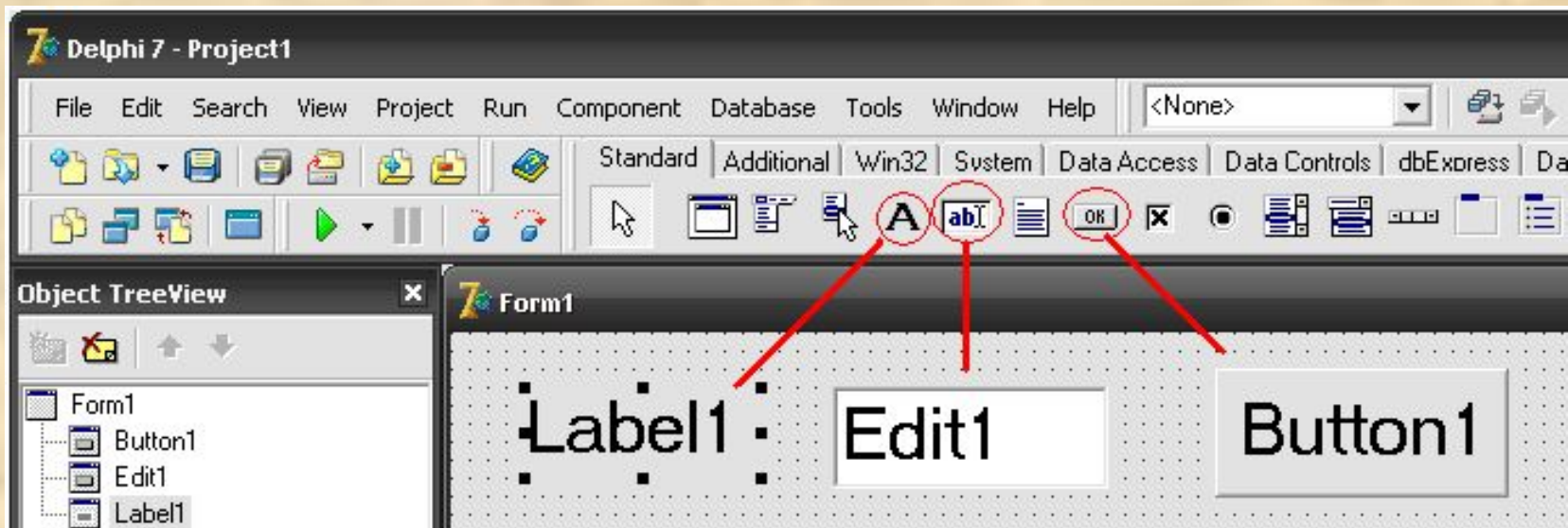
любое воздействие, полученное от мыши, клавиатуры таймера, или другого приложения, либо действие вызванное перерисовкой или неким изменением значений свойств элементов управления.

# Основные приемы работы с компонентами вкладки Standard

Рис.1 – Вкладка Standard



# Рис.2 – Компоненты Label, Edit, Button



- **Label** – поле вывода текстовой информации;
- **Edit** – поле ввода/редактирования строки СИМВОЛОВ;
- **Button** – командная кнопка.

# Компонент Label

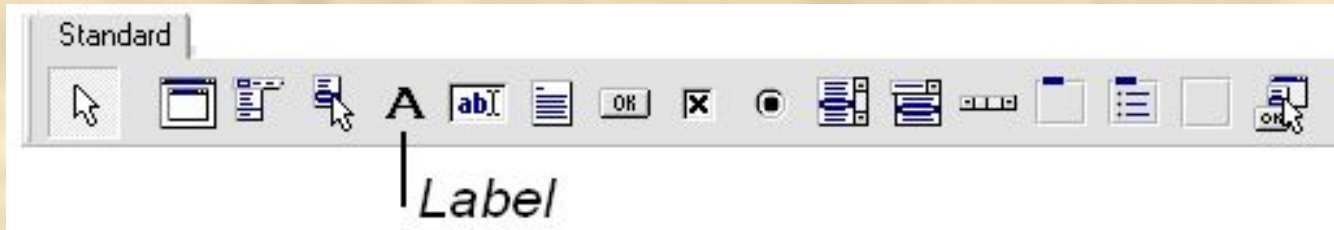


Рис.3 – Компонент Label

**Компонент Label** (рис.3) предназначен для вывода текста на поверхность формы.

Свойства компонента определяют вид и расположение текста.

Таблица 1 – Свойства компонента Label

Свойство	Описание
Name	Имя компонента. Используется в программы для доступа к компоненту и его свойствам
Caption	Отображаемый текст
Font	Шрифт, используемый для отображения текста
Visible	Позволяет скрыть текст (False) или сделать видимым (True)

# Компонент Edit



Рис.4 – Компонент Edit

- **Компонент Edit** (рис.4) представляет собой поле ввода/редактирования строки символов. Свойства компонента приведены в таблице 2.

Таблица 2 – Свойства компонента Edit

Свойство	Описание
Name	Имя компонента. Используется в программы для доступа к компоненту и его свойствам
Text	Текст, находящийся в поле ввода и редактирования
Height	Высота поля
Width	Ширина поля
Font	Шрифт, используемый для отображения текста
Visible	Позволяет скрыть текст (False) или сделать видимым (True)

# Компонент Button

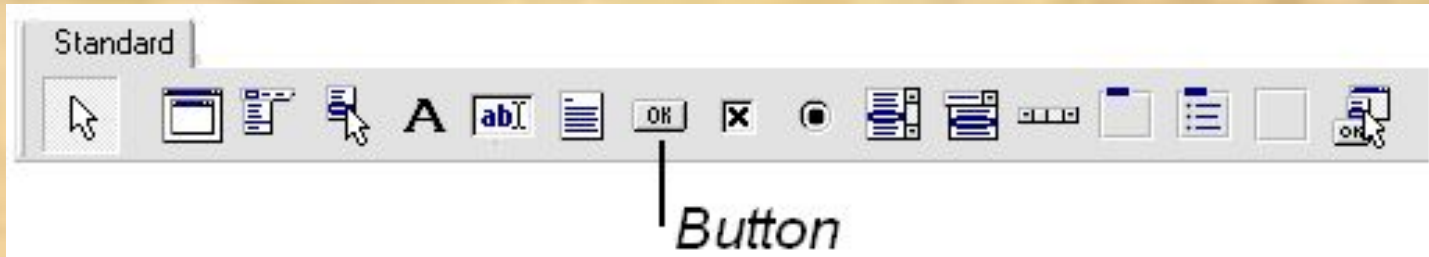


Рис.5 – Компонент Button

**Компонент Button** (рис.5) представляет собой командную кнопку. Свойства компонента приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Свойства компонента Button

Свойство	Описание
Name	Имя компонента. Используется в программы для доступа к компоненту и его свойствам
Height	Высота кнопки
Width	Ширина кнопки
Enabled	Признак доступности кнопки
Visible	Позволяет скрыть текст (False) или сделать видимым (True)
Hint	Подсказка – текст, который появляется рядом с указателем мыши при позиционировании указателя на командной кнопке



# **Преобразование целых и вещественных чисел в строку и обратно**

- Чтобы преобразовать Edit1.Text, необходимо воспользоваться специальными функциями:
- 1. Для преобразования строки, например, находящегося в поле ввода/редактирования, в целое число нужно использовать функцию StrToInt, а дробное – функцию StrToFloat.
- 2. Для преобразования целого значения переменной в строку необходимо использовать функцию IntToStr, а для преобразования дробного – функцию FloatToStr.

- Для преобразования строки в целое число нужно используется функция **StrToInt**. У нее только один параметр – строка, а на выходе она возвращает число.
- *var*
- *ch: Integer;*
- *begin*
- *// Преобразовываем Edit1.Text в число*
- *ch: StrToInt (Edit1.Text);*
- *end;*

- Обратное преобразование (превращение числа в строку) можно произвести с помощью функции *IntToStr*.

*var*

*ch: Integer;*

*Begin*

*// Преобразовываем Edit1.Text в число*

*ch: StrToInt (Edit1.Text); ch:= ch+1;*

*// Преобразовываем ch в строку*

*Edit1.Text:=IntToStr(ch);*

*end;*

# Числа с «плавающей» точкой

- Например, если у вас есть какая-то формула, в которой используется деление, то результат её выполнения будет почти всегда **дробным**, даже если вы уверены в целостности ответа. Например, Вы делите **10** на **2**, и должны получить результат **5**. Хотя результат – целое число, компилятор будет представлять его, как **дробное**.
- *var*
  - i: Integer;*
- *begin*
  - i:=10/2;*
- *end;*

Если вы попытаетесь откомпилировать такой код, то увидите следующую запись об ошибке: “Incompatible types: ‘Integer’ and ‘Extended’” (Несовместимые типы: целое число и дробное). Тут возможны несколько вариантов выхода:

- *Записывать результат в переменную вещественного типа, но он подходит не всегда;*
- *Округлять результат;*
- *Использовать для деления div, который получает только целое число.*

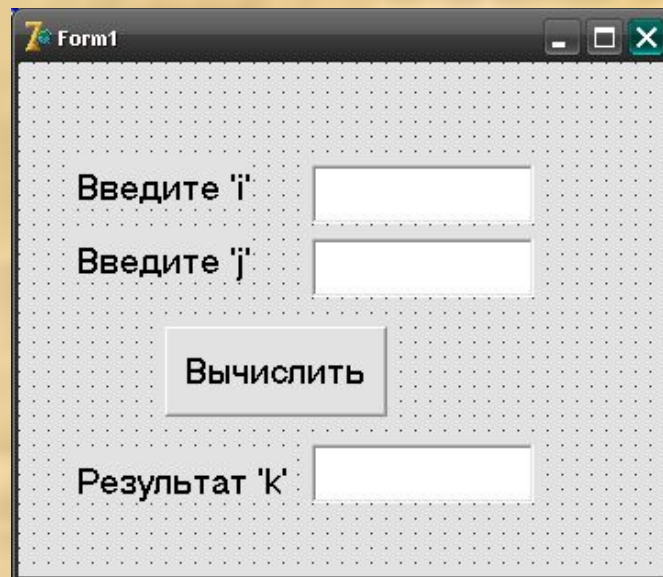
Для начала взглянем на последний вариант:

```
var  
  i : Integer;  
begin  
  i := 10 div 2;  
end;
```

Теперь рассмотрим округление. Для него существует очень удобная функция *round*, которой передается в качестве параметра вещественное число, а на выходе получаем целое, например:

- *var*
- *i: Integer;*
- *begin*
- *i:= round (10/2);*
- *end;*

- И наконец, 1ый вариант предотвращения ошибки:
- *procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);*
- *var*
- *i,j: Integer;*
- *k: Real;*
- *begin*
- *i:= StrToInt(Edit1.Text);    // Преобразовываем Edit1.Text в число*
- *j:= StrToInt(Edit2.Text);    // Преобразовываем Edit2.Text в число*
- *k:=i/j;*
- *Edit3.Text:= FloatToStr(k); // Вывод результата в Edit3*
- *end;*



The image shows a screenshot of a Windows application window titled "Form1". The window has a standard Windows title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area of the window is a light blue grid. It contains the following elements from top to bottom:

- A text label "Введите 'i'" followed by a white text input box.
- A text label "Введите 'j'" followed by a white text input box.
- A button with the text "Вычислить" (Calculate).
- A text label "Результат 'к'" followed by a white text input box.

**Краткий инструктаж по технике безопасности**  
**в компьютерном кабинете:**

- нельзя касаться тыльной стороны компьютера и проводов;
- нельзя нажимать клавиши ручкой или карандашом;
- нельзя класть книги и тетради на клавиатуру;
- в случае неисправности компьютера или при обнаружении запаха гари необходимо немедленно сообщить преподавателю.