

СОЗДАНИЕ  
КОНСОЛЬНОГО  
ПРИЛОЖЕНИЯ С  
ТЕКСТОВЫМ МЕНЮ.

# ПРИМЕР ПРОСТЕЙШЕГО CASE-МЕНЮ

```
Uses Crt;
Var n: Byte;
procedure proc1;
begin end;
procedure proc2;
begin end;
begin
  repeat
    ClrScr;
    WriteLn('Program 1 - 1');
    WriteLn('Program 2 - 2');
    WriteLn('Exit - 0');
    Write('Select program: ');
    ReadLn(n);
    Case n of
      1: proc1;
      2: proc2;
    end;
  until n = 0;
end.
```

# ПРОЦЕДУРЫ МОДУЛЯ CRT

## ○ Очистка

ClrScr очистит весь экран

ClrEol очистит текущую строку

DelLine удалит строку, в которой находится курсор.

InsLine очистит текущую строку целиком.

## • Звук

Sound(hz : Word) включит звуковой сигнал с частотой hz Герц.

NoSound выключит звуковой сигнал

# ЦВЕТА

- Цвет фона
  - TextBackground(color : Byte)
- Цвет выводимого текста
  - Textcolor(color : Byte)
  - Функция Textattr: Byte

# КОНСТАНТЫ ЦВЕТОВ

Константа	Значение	Константа	Значение
Black	0 (черный)	DarkGray	8 (темно-серый)
Blue	1 (синий)	LightBlue	9 (светло-синий)
Green	2 (зеленый)	LightGreen	10 (светло-зеленый)
Cyan	3 (голубой)	LightCyan	11 (светло-голубой)
Red	4 (красный)	LightRed	12 (розовый)
Magenta	5 (малиновый)	LightMagenta	13 (светло-малиновый)
Brown	6 (коричневый)	Yellow	14 (желтый)
LightGray	7 (светло-серый)	White	15 (белый)

# АТТРИБУТЫ ТЕКСТА

7-бит	6-бит	5-бит	4 бит	3-бит	2-бит	1-бит	0-бит
Мерцание	Red	Green	Blue	Яркость	Red	Green	Blue
	Цвет фона				Цвет символов		

TextAttr:=4;

TextAttr:=16\*Blue+White;

# ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

- Процедура GotoXY(x, y : Byte) переместит курсор в заданную позицию в пределах текущего окна.
- Функция WhereX: Byte вычислит положение курсора в текущем окне: его горизонтальную составляющую
- Функция WhereY : Byte вычислит положение курсора в текущем окне (или на экране): его вертикальную

## Ожидание

- Процедура Delay(ms : Word) приостановит исполнение программы на ms миллисекунд.
- Функция ReadKey: Char возвращает значение символьного типа
- Функция KeyPressed: Boolean возвращает значение истина , если нажата клавиша

```
uses Crt;
const
    NORM=LightGray; { цвет невыделенного пункта }
    SEL=Green; { цвет выделенного пункта }
    N=3;
var    menu:array[1..N] of string[12];{ названия пунктов меню }
    punkt:integer; ch:char; x,y:integer;
Procedure punkt1;
begin
    ClrScr;
    writeln('Процедура 1.Нажмите <Enter> для продолжения. ');
    readln;
end;
Procedure punkt2;
begin
    ClrScr;
    writeln('Процедура 2.Нажмите <Enter> для продолжения. ');
    readln;
end;
```



```
Procedure MenuToScr;{ вывод меню на экран }
var i:integer;
begin
  ClrScr;
  for i:=1 to N do begin
    GoToXY(x,y+i-1);
    write(menu[i]);
  end;
  TextAttr:=SEL;
  GoToXY(x,y+punkt-1);
  write(menu[punkt]);{ выделим строку меню }
  TextAttr:=NORM;
end;
```

```
begin
  menu[1]:= ' Действие 1 ' ;
  menu[2]:= ' Действие 2 ' ;
  menu[3]:= ' Выход ' ;
  punkt:=1;   x:=5;   y:=5;
  TextAttr:=NORM;
  MenuToScr;
  repeat
    ch:=ReadKey;
    if ch=#0 then begin
      ch:=ReadKey;
      case ch of
        #80:{ стрелка вниз }
          if punkt<N then begin
            GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
            punkt:=punkt+1;
            TextAttr:=SEL;
            GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
            TextAttr:=NORM;
          end;

```

```
#72:{ стрелка вверх }
    if punkt>1 then begin
        GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
        punkt:=punkt-1;
        TextAttr:=SEI;
        GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
        TextAttr:=NORM;
    end;
end;
end
else
    if ch=#13 then begin { нажата клавиша <Enter> }
        case punkt of
            1:punkt1;
            2:punkt2;
            3:ch:=#27;{ ВЫХОД }
        end;
        MenuToScr;
    end;
until ch=#27;{ 27 - код <Esc> }
end.
```