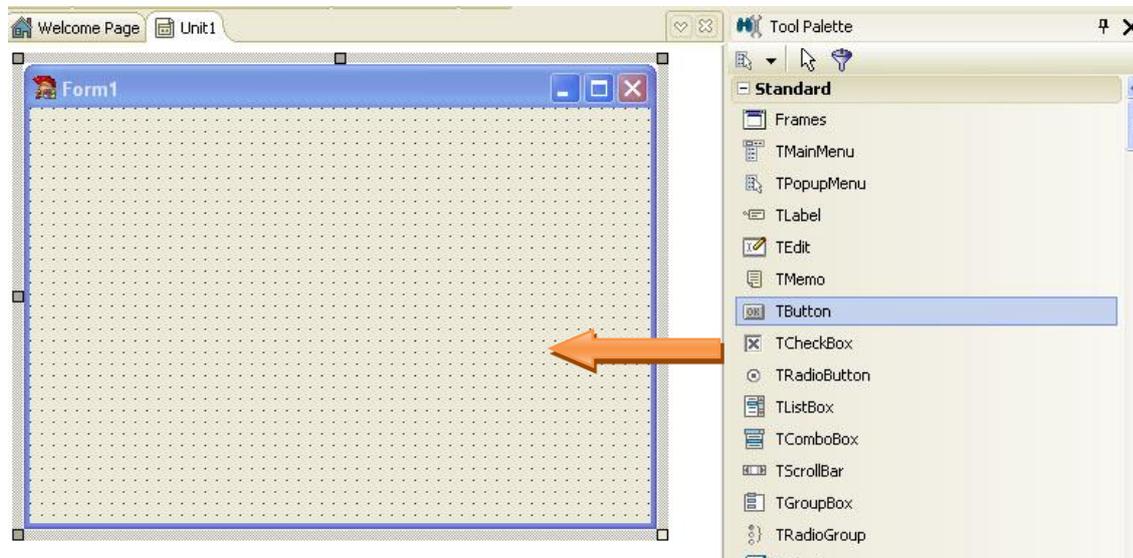


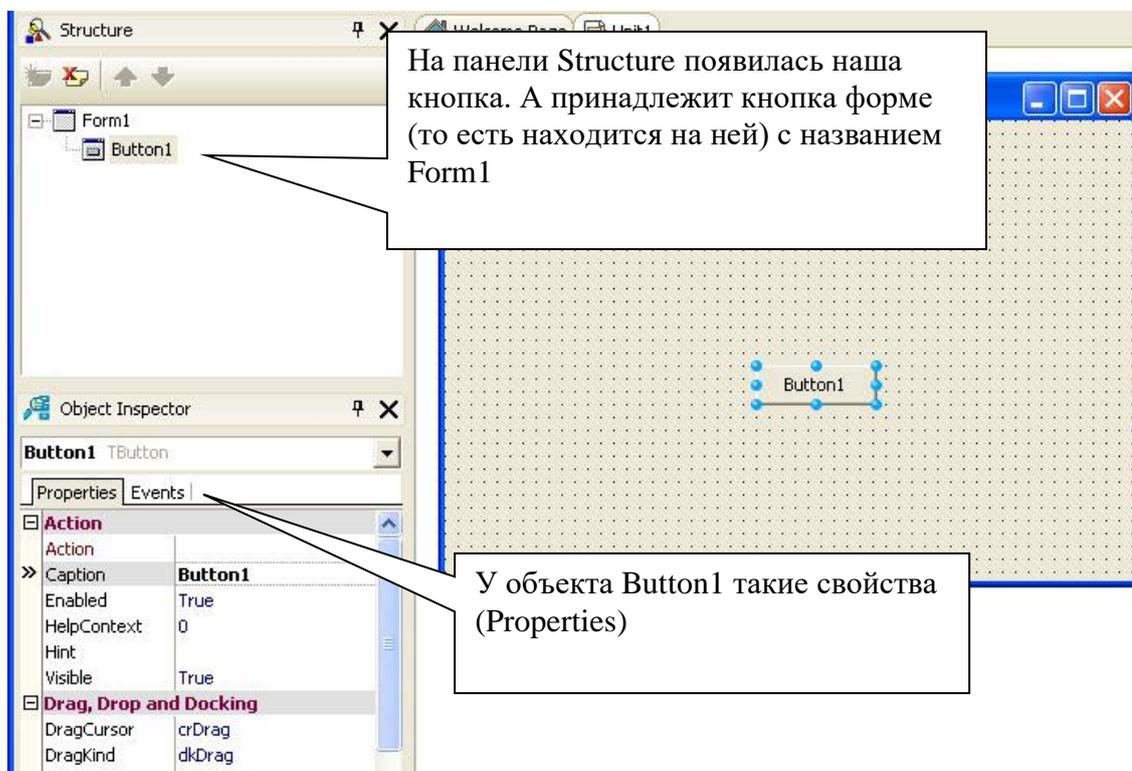
Урок 3. Создание работоспособной кнопки.

Сегодня мы поместим в нашу программу кнопку и заставим ее работать. Наша кнопка будет закрывать окно программы, то есть работать как кнопка закрытия окна.

1. Запустите **Delphi**.
2. Создайте новый проект. (**File/ New/ VLC Forms Application- Delphi for Win 32**).
3. С панели инструментов (Tool Palette) перетащите на форму компонент TButton (кнопка):



4. Обратите внимание, как изменились интерактивные панели:



5. С кнопкой можно работать как с графическим объектом, перетаскивать, изменять размеры. Попробуйте.

6. Проверим работу кнопки. Чтобы запустить программу, нажмите **F9**.

7. Щелкните по нашей кнопке. Она не работает. Точнее не реагирует на щелчок. Потому что реакцию еще нужно прописать.

8. Чтобы вернуться в режим конструирования, закройте появившееся окно формы.

Мы должны решить:

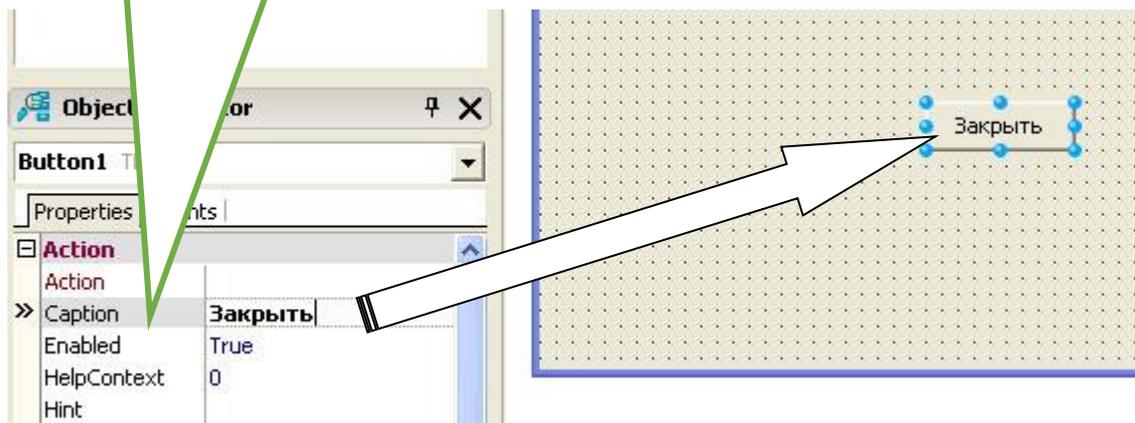
- а) как кнопка будет выглядеть (свойства);
- б) что она будет делать (закрывать окно).

9. Для настройки свойств объектов служит панель **Object Inspector** (Инспектор объектов). Работают с этой панелью так.

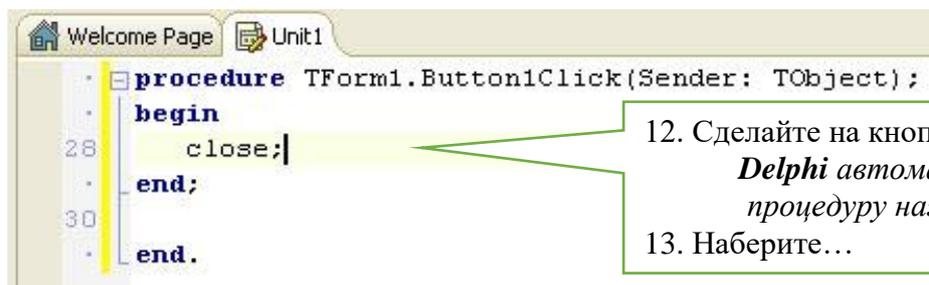
- I. Выбирают настраиваемый объект.
- II. Выбирают нужное свойство.
- III. Задают этому свойству нужное значение



10. Сделайте так же. За что «отвечает» свойство **Caption**?



11. Осталось последнее. Прописать реакцию на нажатие кнопки.



- 12. Сделайте на кнопке двойной щелчок. *Delphi* автоматически создаёт процедуру нажатия кнопки.
- 13. Наберите...

14. Чтобы опять переключиться на форму, нажмите **F12**.

15. Запустите программу. Проверьте, работает ли кнопка.

16. Сохраните проект, помня, что это был урок2 (что папка с проектом должна называться **Сидоров_2**, если Ваша фамилия – Сидоров).

Самостоятельно:

Сделайте так же:

