

§17. Игра «Игровой автомат». Компонент Image.

Сегодня мы изменим нашу игру, сделаем её более похожей на настоящую. Для этого используем графические объекты.

Предварительная подготовка:

1. Создайте новый проект и сохраните его в папке **automation**.
2. Скачайте с нашего сайта файл **forGame**, распакуйте его, и все рисунки поместите в папку **automation**.

Итак, начнем:

3. Размер формы измените на 335*465 (помните свойства **Width** и **Height**).
4. На форму поместите компонент **Image**. Он находится на вкладке **Additional**

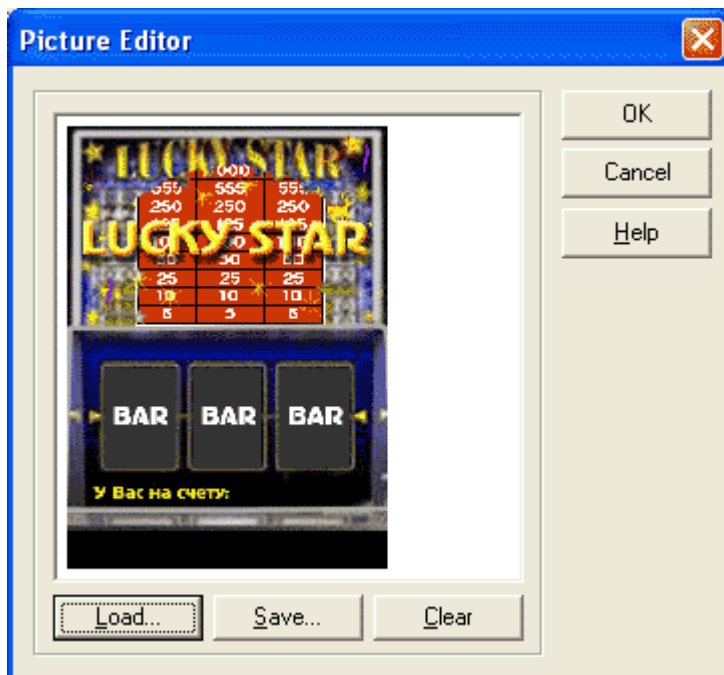


(дополнительные) и имеет вид:

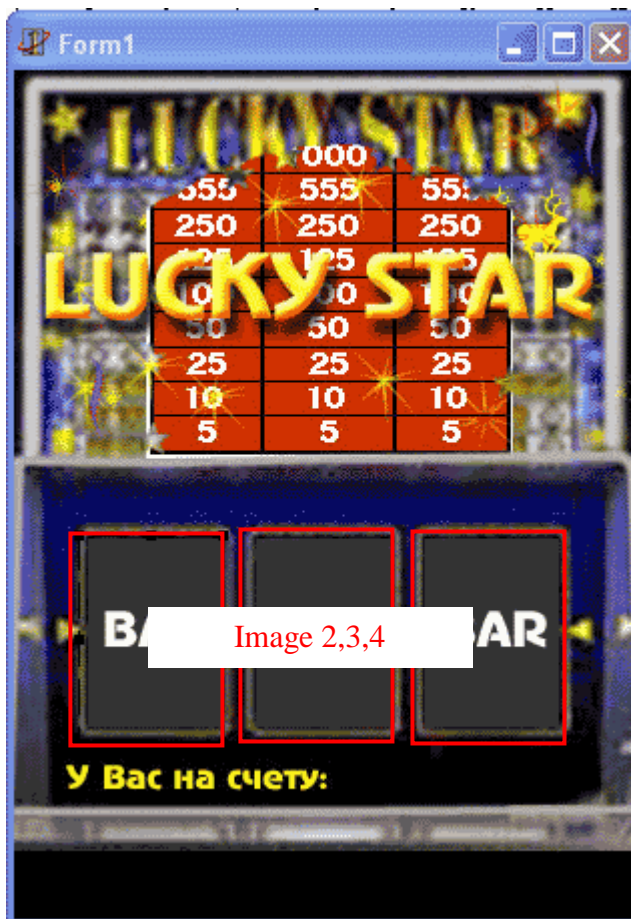
5. Рисунок растянем на всю форму, для этого свойству **Align** присвойте значение **alClient**.

В рисунок поместим изображение игрового автомата. Для этого:

6. нажмите кнопку **...** справа от свойства **Picture**. Откроется окно Picture Editor – редактора изображений.
7. Нажмите в этом окне кнопку **Load...** и выберите файл **fon1.jpg** из той папки, куда Вы переписали рисунки. Вот что получилось...



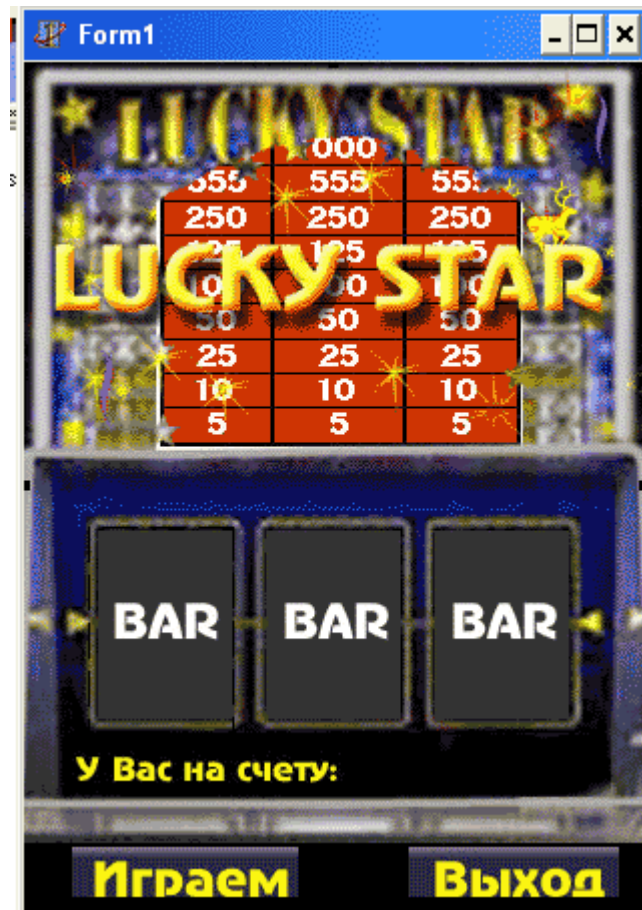
8. Нажмите кнопку **OK** и рисунок заполнит всю область формы.
9. На данный рисунок сверху поместите еще 3 рисунка (**image2**, **image3**, **image4**).
10. Размер этих компонентов сделайте равным: 105*73 и расположите их так, чтобы они располагались так (выделены красным цветом)....



11. У всех этих Image-ей свойство **Stretch** поставьте равным **True** (загружаемая картинка будет точно походить под размеры компонента).

Добавляем кнопки с рисунками

12. Поставьте на форму 2 кнопки с рисунками. За это отвечает компонент **BitBtn** - он находится на вкладке **Additional**.
13. Свойство **Caption** у этих кнопок очистите.
14. У первой кнопки выберите свойство **Glyph** и загрузите в него файл **btn1**. Так же как мы делали с компонентом **Image**.
15. У второй кнопки в **Glyph** поместите файл **btn2**.



Начинаем программирование.

Что мы будем делать? При нажатии на кнопку **Играем** программа запускает генератор чисел, случайным образом выбирает 3 числа и помещает их в память ПК или в **label**-ы. В общем все так же как в программе, написанной нами на предыдущем уроке...

Единственная новость, это 3 контейнера для изображений. Предлагаем такой ход:

Если выпадает цифра 1, то в **Image** помещаем картинку **pic1**, если выпадает цифра 2, то **pic2**, иначе – **pic3**.

Код для этого выражения выглядит так:

Для переменной **x**:

```
If x=1 then image2.picture.loadFromFile ('pic1.jpg');
```

Но учтите, что если Вы будет использовать **Label**-ы, то их необходимо сначала поставить на форму.

Самостоятельно сделайте игру. Будет вообще замечательно, если вы используете свои рисунки или измените код на более лучший