Урок 4. Создание кнопки, порождающей текст.

Задача2: Создать кнопку, нажатие на которую выводит текст.

Задача распадается на две:

- а) сформировать место для вывода информации;
- б) создать кнопку с такими возможностями.

1. На форму поместите компонент Tlabel, который выводит текст на экран. Этот компонент находится на панели компонентов **Component Palette в** закладке **Standard и выглядит так:**

™ TLabel

2. Свойству Caption компонента Label присвойте значение: Проверка кнопки .	🖀 Моя программа 📃 🗖	
 Создайте еще одну кнопку с надписью: Нажми меня. 	Проверка кнопки	
 Сделайте на второй кнопке двойной щелчок. Запустился обработчик событий. 	Нажми меня Закрыть	
5. Напишите Label1 и поставьте точку. В составите веділ збородования в составите веділ збородования в составите веділ	TForm1.Button2Click(Sender: TObject);	

...появилось окно с подсказкой, какие команды можно набрать. Вы можете листать этот список, выбирая нужную команду. Если Вы начнете набирать по одной букве, **Delphi** попытается угадать Ваше желание. Когда появится нужная команда, нажмите **Enter**, и команда окажется в тексте программы.

Alignment : TAlignme

6. Наберите:

Label1.Caption:=' Это я нажал на кнопку!';

property

- Примечание: ' апостроф в английской раскладке это кнопка «э».
- 7. Запустите программу. Проверьте, как работают обе кнопки.

Самостоятельно:

- 1. Дайте форме название Проверка кнопок.
- 2. Измените цвет формы на красивый (свойство color в инспекторе объектов).
- 3. Сделайте так же и не забудьте сохранить проект

	🕼 Проверка кнопок		🕼 Проверка кнопок
Кнопки		Кнопки	
не	Мое имя Здесь будет выводится имя	нажаты:	Мое имя Меня зовут иван
нажаты:	Моя фамилия Здесь будет Фамилия		Моя фамилия Моя фамилия Сидоров
	Я учусь Здесь будет место учебы		Я учусь в школе
	Закрыть программу		Закрыть программу

- Процесс создания Delphi-программы разбивается на 2 фазы: фазу конструирования формы и фазу кодирования;
- Конструирование осуществляется с помощью стандартных компонентов из палитры и размещения их на форме;
- 4 Чтобы придать компоненту нужные свойства используется Инспектор объектов;
- Чтобы компонент мог откликаться на то или иное событие, необходимо создать обработчик события;
- ➡ Обработчик события оформляется в виде процедуры, весь код процедуры содержится между словами begin и end.