06.04.2020 4 (8) клас

Тема. Відображення рисунків із зовнішніх файлів.

Порядок роботи

1. Повторення

Компонент Image вкладка Additional

Властивості

Picture – зображення

Streach – вписати зображення в рамку

Visible – видимість зображення

Проаналізуйте проект

Виведення зображень

Створіть форму, в якій демонструватимуться квіти при наведенні вказівника миші.



**Основні поняття**

*Компонент Image1 вкладка Additional – виведення картинки*

*Image1.Picture – задати файл рисунка*

*Image1.Stretch := True – вписати рисунок в рамку*

*Image1.Visible:=True(False) – показ рисунка*

*Події для надпису Label:*

*Підведення миші: OnMouseEnter*

*Відведення миші: OnMouseLeave*

|  |  |
| --- | --- |
| procedure TForm1.Label1MouseEnter(Sender: TObject);begin image1.Visible:=true;end;procedure TForm1.Label1MouseLeave(Sender: TObject);begin image1.Visible:=false;end; |  |

2. Новий матеріал

Проект 1. Відкрити зображення з папки

OpenDialog – відкрити файл з папки

|  |  |
| --- | --- |
| procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);begin OpenDialog1.Title:='Відкрити JPEG'; OpenDialog1.Filter:= 'Image Files (JPG)|\*.JPG'; if OpenDialog1.Execute thenImage1.Picture.LoadFromFile(OpenDialog1.FileName); image1.Stretch:=true;end;  |  |

Проект 2

Переміщення картинки мишкою (left – x координата, top – y кордината)

|  |  |
| --- | --- |
| Var Form1: TForm1; flag: boolean; //прапорець x0, y0: integer; //координати натиснення мишіimplementation{$R \*.lfm}{ TForm1 }procedure TForm1.Image1MouseMove(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);begin if flag then begin //Якщо прапорець встановлений, тобто натиснута ліва кнопка миші Image1.Left := Image1.Left + x - x0; Image1.Top := Image1.Top + y - y0 //Наш Image починає переміщуватись end;end;procedure TForm1.Image1MouseUp(Sender: TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);begin flag := false;end;procedure TForm1.Image1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);begin flag := true; x0 := x; y0 := y;end;  |  |

Проект 3

Рух рисунка автоматично (биття від стінок) Timer

|  |  |
| --- | --- |
| var Form1: TForm1; n:integer;implementation{$R \*.lfm}{ TForm1 }procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);begin timer1.Enabled:=not timer1.Enabled;end;procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);begin n:=0;end;procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);begin if(image1.Left<form1.Width-image1.Width)and (n=0)then begin image1.Left:= image1.Left+1 ; end else n:=1; if(image1.Left>0)and (n=1)then begin image1.Left:= image1.Left-1 ; end else n:=0;end; |  |

Проект 3

Рух фігури Shape по синусоїді (биття від стінок) Timer

|  |  |
| --- | --- |
| var Form1: TForm1;n:integer;implementation{$R \*.lfm}{ TForm1 }procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);begin timer1.Enabled:=not(timer1.Enabled);end;procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);begin n:=0;end;procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);beginif(shape1.Left<form1.Width-shape1.Width)and (n=0) thenbeginshape1.Left:=shape1.Left+1;shape1.top:=round(100\*sin(shape1.Left/20)+150);endelse n:=1;if(shape1.Left>0)and (n=1) thenbeginshape1.Left:=shape1.Left-1;shape1.top:=round(100\*sin(shape1.Left/20)+150);endelse n:=0;end;  |  |

3. Практичне завдання

Створити проект «[Броунівський рух](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6d/Translational_motion.gif)»

4. Додаткові завдання

Створити гру «[Мішень](https://drive.google.com/open?id=1w7N9Qt8rgjv9jDNQhiKQFz_cLddt_W5t)»

[ПАПКА З МАТЕРІЛАМИ](https://drive.google.com/open?id=1UOdnK1ngvDQsWxeujsEgfZGgpA-V4kK7)