*Практична робота 14.* Складання та виконання алгоритмів з графічним відображенням даних.

**Порядок роботи**

1. Переглянути [відео](https://www.youtube.com/watch?v=6oeML2J2E3A&feature=youtu.be)
2. Виконати завдання на вибір. Можна ускладнювати або спрощувати функціональні можливості
	1. Створити фотоальбом. Функціональні можливості: відкриття зображення, перегляд, закриття, слайд шоу.
	2. Написати програму побудови малюнка на власний вибір.
	3. Створити модель явища природи, фізичного процесу ([зразки програм на моделювання](http://gimn14.mypsx.net/diplom/program/modeluv/) ).

|  |
| --- |
| Рух планети навколо сонця |
| ФормаРозмістимо зображення сонця і планети (Земля) у форматі PNG без фону (компонент image)Задамо анімаційний рух на Timer для зображення Землі, використавши [параметричне рівняння кола](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%B5_%D1%80%D1%96%D0%B2%D0%BD%D1%8F%D0%BD%D0%BD%D1%8F#%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D0%BE)Для кола радіуса a:X=a\*cos(t);Y=a\*sin(t); | Програмний код |
|  | var Form1: TForm1; t:real;implementation{$R \*.lfm}{ TForm1 }procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);begin t:=0;end;procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject); var x,y:real;beginX:=200\*cos(t)+300;Y:=200\*sin(t)+300;image2.Left:=round(x);image2.Top:=round(y); t:=t+0.1;end;  |

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

[**Папка з матеріалами**](https://drive.google.com/open?id=1aeydAZh95vNmZaKi8H3B8ppMqz5pkUob)