*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 | |
| Форма  Розмістимо 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;  begin  X:=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)