

ОСНОВЫ ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ В СРЕДЕ

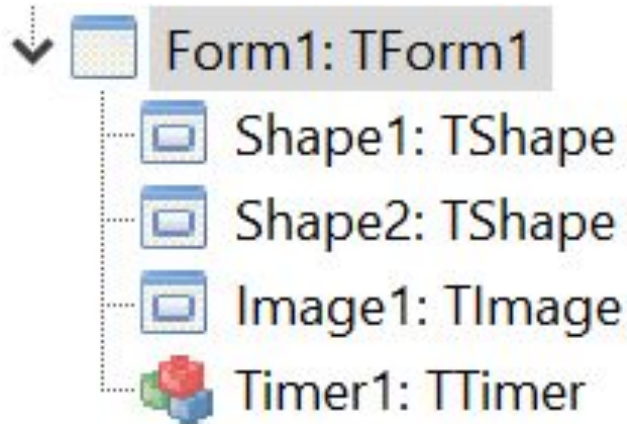


LAZARUS

Урок 16



События объекта TForm



OnKeyDown	FormKeyDown
OnKeyPress	FormKeyPress
OnKeyUp	
OnMouseDown	
OnMouseEnter	
OnMouseLeave	
OnMouseMove	

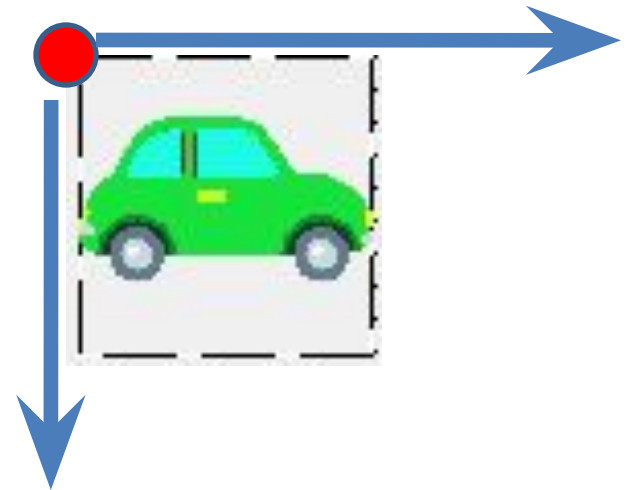
События объекта TForm

```
procedure TForm1.FormKeyPress(Sender: TObject; var Key: char);
begin
  case Key of
    'w': imagel.Top := imagel.Top - 2;
    's': imagel.Top := imagel.Top + 2;
    'a': imagel.Left := imagel.Left - 2;
    'd': imagel.Left := imagel.Left + 2;
  end;
end;
```

Свойства	События	Избранное	Ограничения
Align		alNone	^
> Anchors		[akTop,akLeft]	

...Top + 10

...Left + 10



События объекта TForm

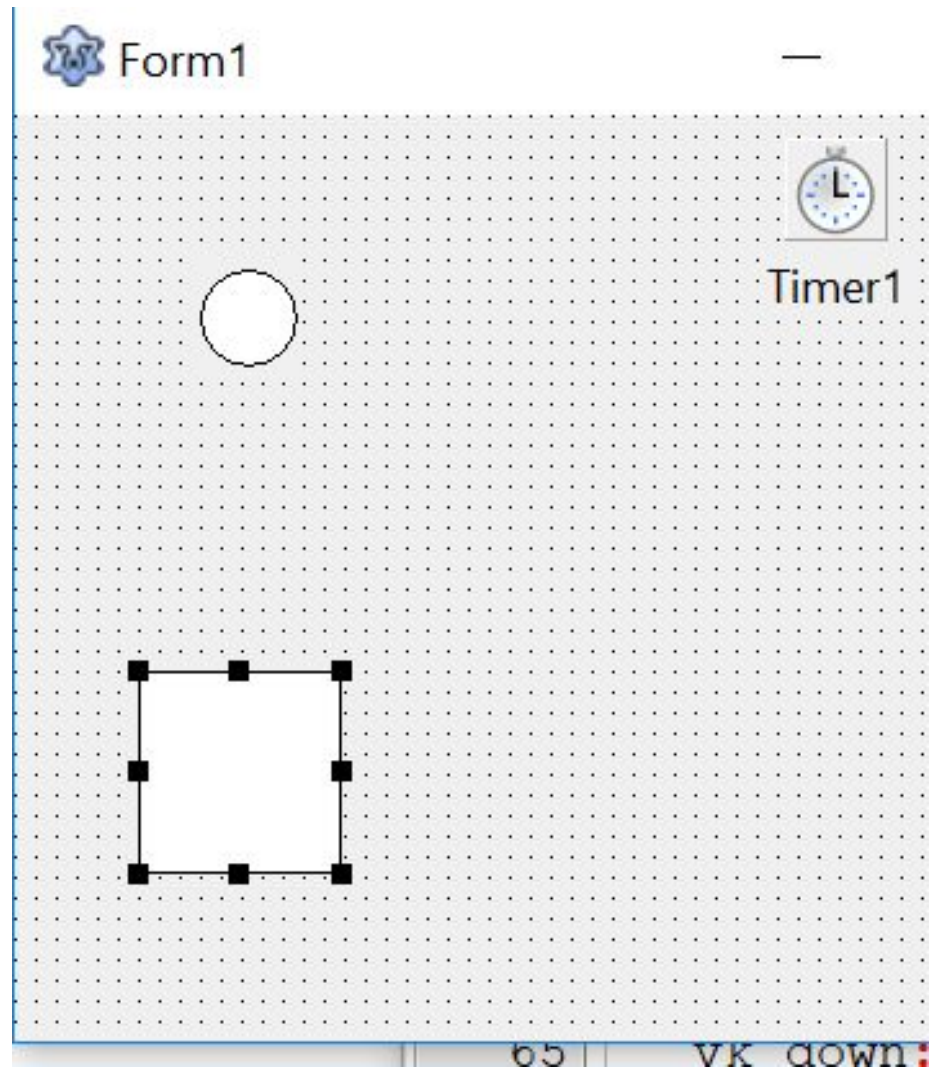
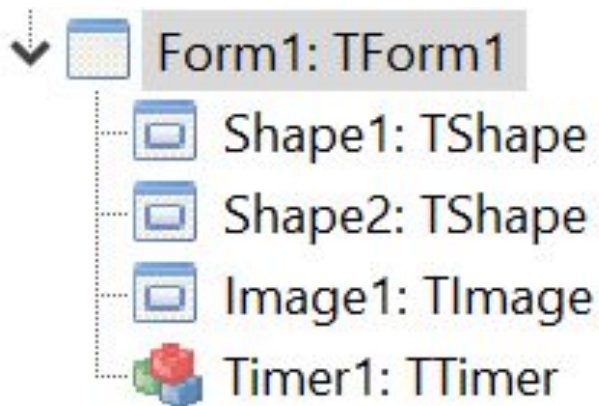
```
implementation  
uses LCLType;
```

```
procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word; Shift: TShiftState  
);  
begin  
  case Key of  
    vk_up: shapel.Top := shapel.Top - 5;  
    vk_down: shapel.Top := shapel.Top + 5;  
    vk_left: shapel.Left := shapel.Left - 5;  
    vk_right: shapel.Left := shapel.Left + 5;  
  end;  
end;
```

Виртуальные коды клавиш

VK_SPACE – пробел
VK_LEFT – стрелка влево
VK_UP – стрелка вверх
VK_RIGHT – стрелка вправо
VK_DOWN – стрелка вниз

Проект «Ловушка»



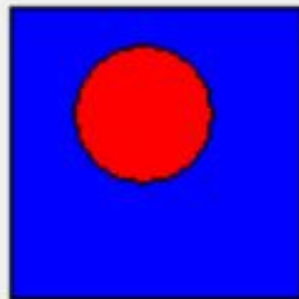
Проект «Ловушка»

```
procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key:
);
begin
  case Key of
    vk_up: shap1.Top := shap1.Top - 5;
    vk_down: shap1.Top := shap1.Top + 5;
    vk_left: shap1.Left := shap1.Left - 5;
    vk_right: shap1.Left := shap1.Left + 5;
  end;
end;
```

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  randomize;
  shape2.Left:=random(400)+40;
  shape2.Brush.color:=clblue;
  shap1.Brush.color:=clblue;
end;
```

Проект «Ловушка»

```
procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);  
begin  
  shape2.Top:=shape2.top+random(10);  
  if (shapel.Left<=shape2.Left) and  
    (shapel.Left+shapel.Width>=shape2.Left+shape2.Width) and  
    (shapel.Top<=shape2.Top) and  
    (shapel.Top+shapel.Height>=shape2.Top+shape2.Height)  
  then shape2.Brush.color:=clred;  
end;
```



Проект «Ловушка»

Доделать проект:

- 1. Шарик останавливается в корзине**
- 2. Начинает падать новый шарик**
- 3. Счетчик очков - пойманные шарики**