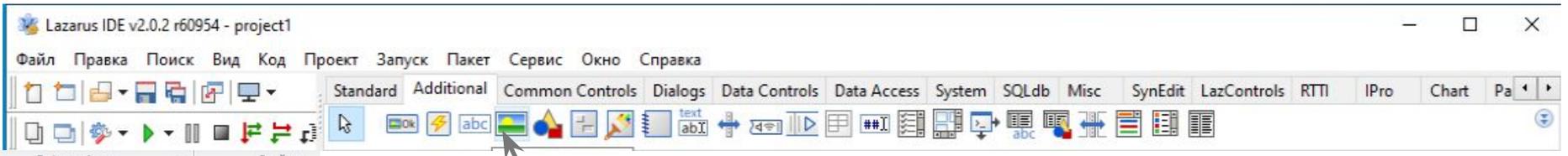


ИЗОБРАЖЕНИЯ В **LAZARUS**

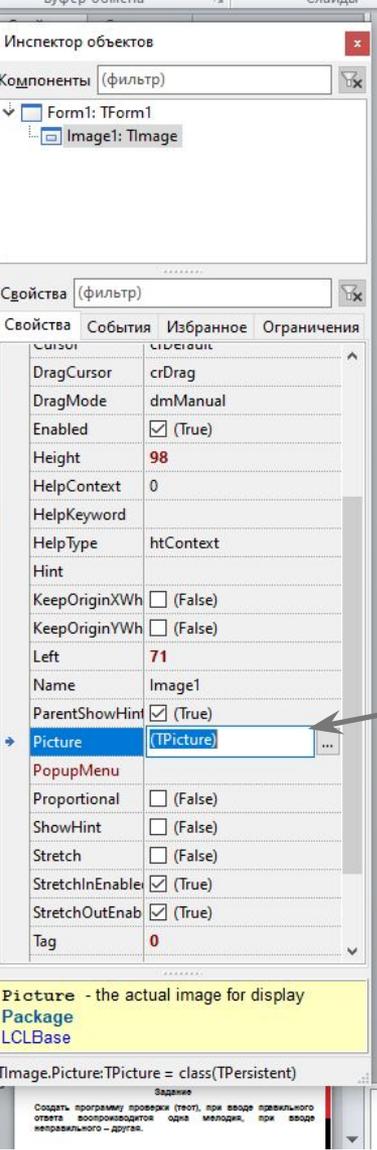
Чтобы получить изображение на форме, используем компонент Image (см. следующий слайд)

В соответствующем поле указываем изображение (из файла), также можем поэкспериментировать с размерами изображения.

Затем можно описать обработчик события, например, нажатие мышкой на изображение (картинку)

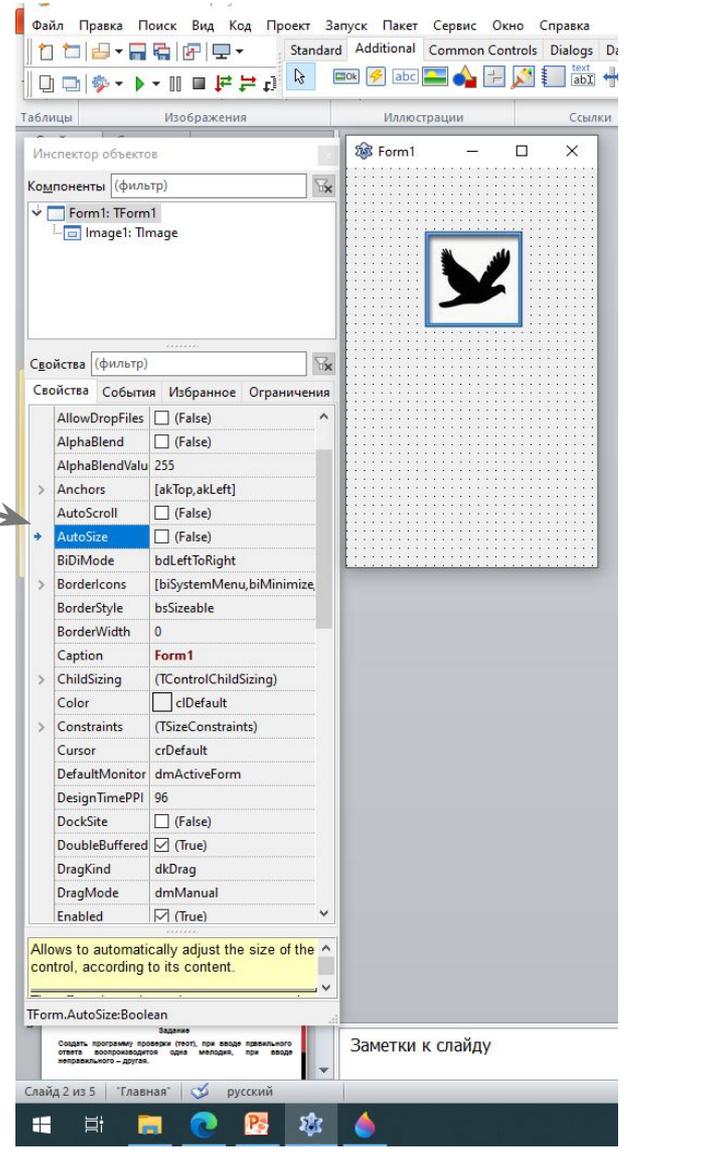


1. Image



2. Загрузка картинки

3. Авто размер



Заметки к слайду

The screenshot displays the Lazarus IDE interface. On the left, the Object Inspector shows the 'Form1: TForm1' component with its 'Image1: TImage' sub-component. The 'Events' tab is selected, showing a list of events with 'OnClick' and 'FormClick' highlighted. Two arrows point from the text 'События, обработчик' at the bottom to these two entries. The central Form Designer shows a form with a grid background and a bird icon. On the right, the Source Code Editor shows the following code:

```
*Unit1
Form1: TForm1;
implementation
{$R *.lfm}
30
35
40
44
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
end;
procedure TForm1.FormClick(Sender: TObject);
begin
|
end;
end.
```

At the bottom of the IDE, the status bar shows '40: 3 | Изменён | ВСТ | unit1.pas'.

События, обработчик

Загрузка (программно) картинки из файла:

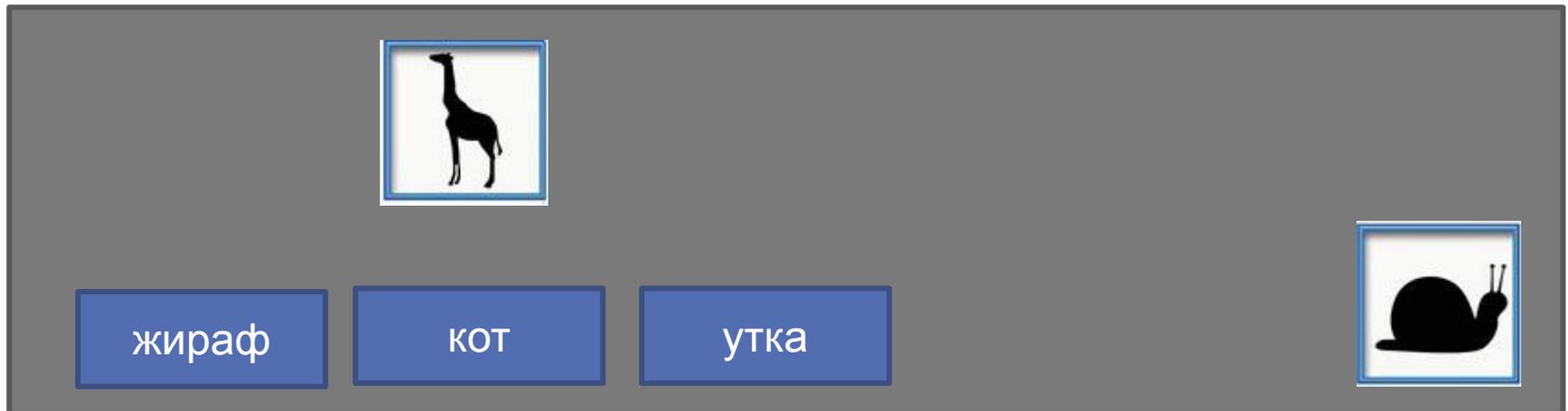
```
Image.Picture.LoadFromFile("");
```

Задание1: Создать программу с 2-мя картинками, одна из которых является кнопкой выхода.

Задание 2

Создать программу, в которой при запуске отображается картинка, которая является кнопкой выхода из программы.

Также имеется три кнопки с названиями, при нажатии на которые в одном и том же месте загружаются разные картинки.

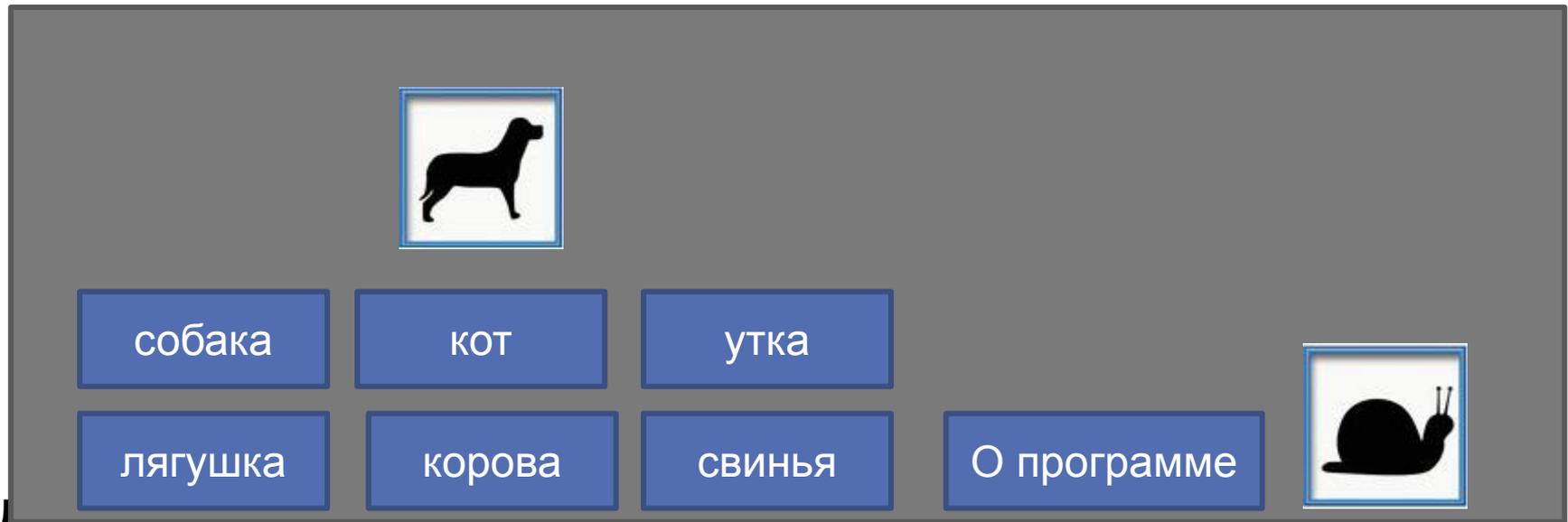


Добавить кнопку «О программе», при нажатии открывается окно с ФИО разработчика и его фото или картинкой.

Задание 3. Изображение и звук

Создать программу, в которой при запуске отображается картинка, которая является кнопкой выхода из программы.

Также имеется три кнопки с названиями, при нажатии на которые в одном и том же месте загружаются картинки с изображением животного и воспроизводится звук этого животного.



Добавить кнопку «О программе», при нажатии открывается окно с ФИО разработчика и его фото или картинкой и воспроизводится звук.