

# ОСНОВЫ объектно-ориентированного программирования в среде



# LAZARUS

# Повторение

✓ Генератор случайных чисел

```
randomize;
```

```
chislo:=random(100);
```

✓ Проверка условия в Pascal

```
ЕСЛИ число = 1 ТОГДА печатай «Орел»  
                  ИНАЧЕ печатай «Решка»;
```

```
if chislo = 1 then write ('Орел')  
          else write ('Решка');
```

```
var a: integer;
begin
  randomize;
  a:=random(9)+1;
  If a = 1 Then write('ОДИН')
    Else If a = 2 Then write('Два')
    Else If a = 3 Then write('Три')
    Else If a = 4 Then write('Четыре')
    Else If a = 5 Then write('Пять')
    Else If a = 6 Then write('Шесть')
    Else If a = 7 Then write('Семь')
    Else If a = 8 Then write('Восемь')
    Else write('Девять');
end.
```

# Оператор выбора в Pascal

```
var a: integer;  
begin  
  randomize;  
  a:=random(9)+1;  
  Case a of  
    1: write('Один');  
    2: write('Два');  
    3: write('Три');  
    4: write('Четыре');  
    5: write('Пять');  
    6: write('Шесть');  
    7: write('Семь');  
    8: write('Восемь');  
    9: write('Девять');  
  end;  
end;
```

# Тренажер «Английский счет» в Lazarus



# Тренажер «Английский счет» в Lazarus

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var a: integer;
begin
  randomize;
  a:=random(9)+1;
  edit2.text:=""; edit1.text:="";
  case a of
    1: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/1.jpg'); ответ:='one'; end;
    ...
    9: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/9.jpg'); ответ:='nine'; end;
  end;
end;
```

# Тренажер «Английский счет» в Lazarus

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var a: integer;
begin
  randomize;
  a:=random(9)+1;
  edit2.text:=''; edit1.text:='';
  case a of
    1: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/1.jpg'); otvet:='one'; end;
    2: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/2.jpg'); otvet:='two'; end;
    3: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/3.jpg'); otvet:='three'; end;
    4: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/4.jpg'); otvet:='four'; end;
    5: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/5.jpg'); otvet:='five'; end;
    6: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/6.jpg'); otvet:='sixe'; end;
    7: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/7.jpg'); otvet:='seven'; end;
    8: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/8.jpg'); otvet:='eight'; end;
    9: begin Image1.Picture.LoadFromFile('images/9.jpg'); otvet:='nine'; end;
  end;
end;
```

T

type

irus

```
type
  { TForm1 }

  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    Edit1: TEdit;
    Edit2: TEdit;
    Image1: TImage;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
    procedure Edit1Change(Sender: TObject);
  private
  public
  end;
```

```
var
  Form1: TForm1;
  otvet:string;
```

implementation

```
{ $R *.lfm }
```

# Тренажер «Английский счет» в Lazarus

```
procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);  
begin  
    if otvet=edit1.text then edit2.text:='Правильно, молодец!' else edit2.text:='Подумай еще!';  
end;
```

```
procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);  
begin  
    if otvet=edit1.text then edit2.text:='Правильно,  
молодец!' else edit2.text:='Подумай еще!';  
end;
```