Основы объектно-ориентированного программирования в среде

LAZARUS

Повторение

- Генератор случайных чисел

```
ramdomize;
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'); otvet:='one'; end;

   ...

   9: begin Image1.Picture.LoadfromFile('images/9.jpg'); otvet:='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;
```

```
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;
```