

LAZARUS



Задание № 5. Изменение свойств объектов

1. Запустите Lazarus.
2. Закройте свой последний проект. Создайте новый.
3. Задайте размер формы 500x400, заголовок на форме – **Новый год**.
4. Сохраните всё в папку Проект4 в своей рабочей папке с именем project4.
5. Расположите на форме надпись «Ура! Новый год!», для которой установите вид шрифта – **Arial**, размер шрифта – **20**; тип – **жирный курсив**, цвет шрифта на Ваше усмотрение.
6. Поместите готовую картинку ёлочки на форму – объект *TImage* из вкладки *Data Controls* Палитры элементов, не забывая про свойство *Stretch*.
7. Поместите на ёлочку кружочки-фонарики – несколько объектов *TShape* из вкладки *Additional Палитры элементов* (значение свойства *Shape* - *stCircle*). В группе свойств *Pen* подберите по своему усмотрению значения свойств *Color* и *Width*.
9. Поместите на форму объект *TDBCalendar* (календарь) из вкладки *Data Controls* Палитры элементов.
10. Разместите на форме кнопку с текстом «Ёлочка, зажгись!»
11. У надписи и фонариков для свойства *Visible* (видимый) установите значение *False* (ложь).
12. Для того, чтобы при нажатии на кнопку фонарики и надпись стали видимыми, откройте редактор кода для кнопки и запишите изменение значения свойства *visible* на *True* (истина) для каждого фонарика и для надписи:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Label1.Visible:=True;  
    Shape1.Visible:=True;  
    Shape2.Visible:=True;  
    Shape3.Visible:=True;  
    Shape4.Visible:=True;  
    Shape5.Visible:=True;  
    Shape6.Visible:=True;  
end;
```

Используйте возможность IntelliSense (быстрое автоматическое завершение набора): после имени объекта (свойство *Name*) поставьте точку и для ускорения поиска нажмите букву *v*. Строчки можно копировать.

13. Постройте решение и запустите скомпилированный проект.
14. Проверьте работу кнопки.
15. Сохраните проект.

