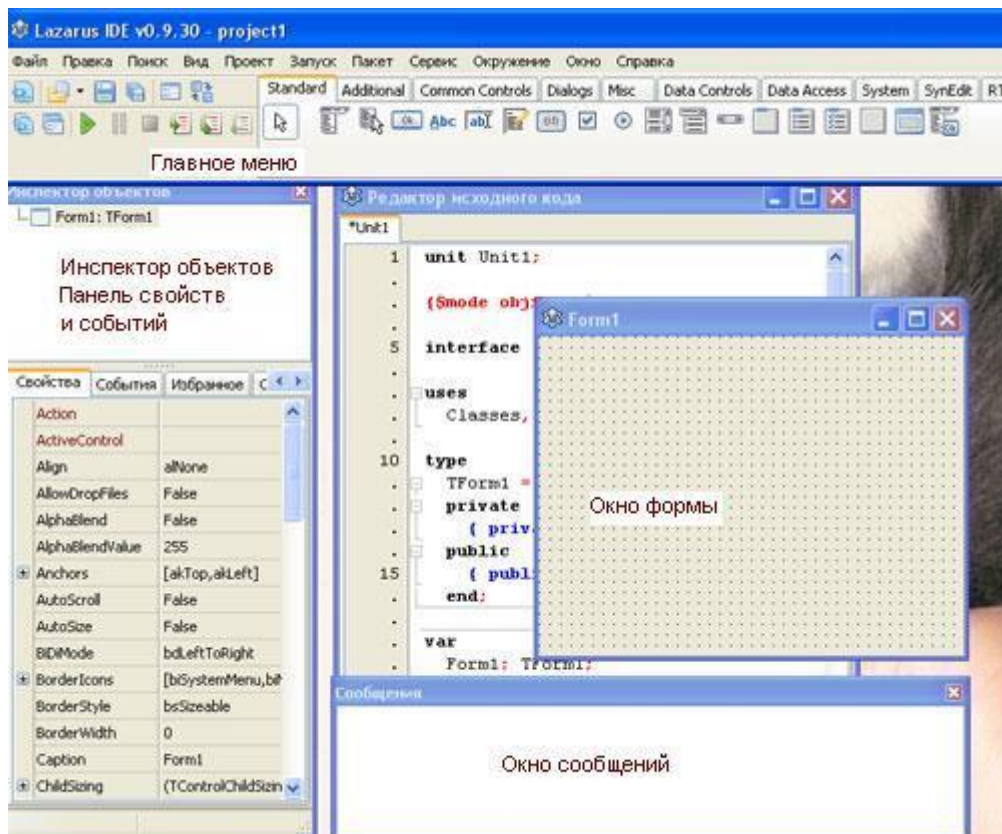


LAZARUS



Задание № 2. Создание и сохранение проекта

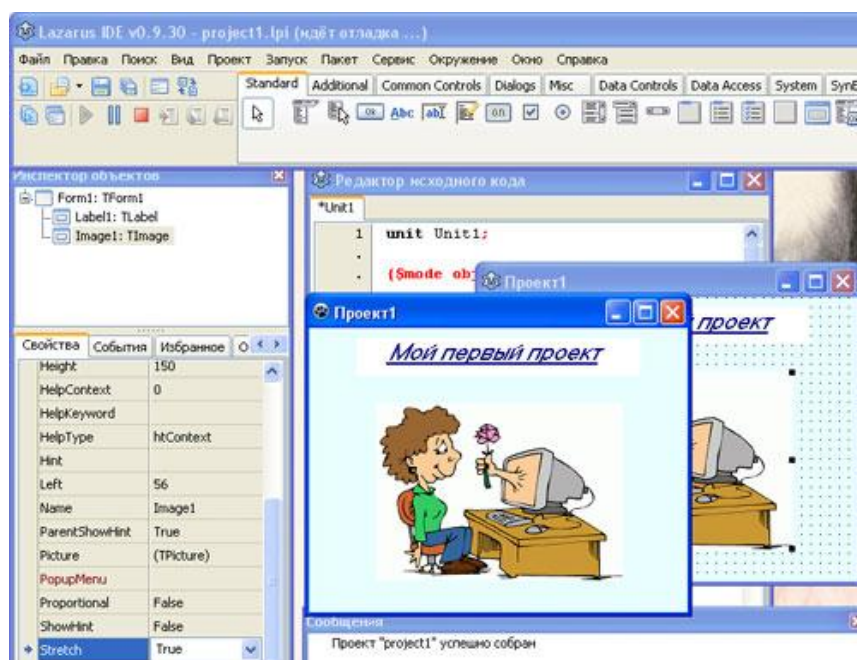
1. Запустите Lazarus:
Пуск/ Программы/ Lazarus/ Lazarus.
2. Если Вы первые работе в *Lazarus*, то откроется окно нового проекта:



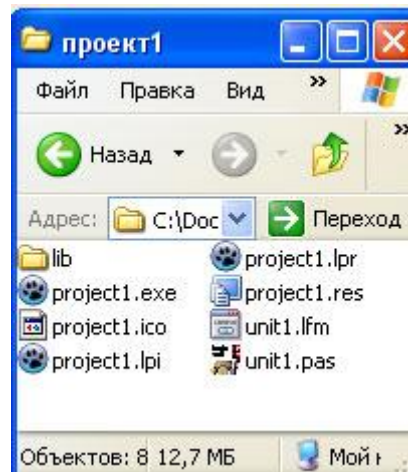
3. Если в *Lazarus* уже кто-то работал, то откроется последний проект. В этом случае:
 - В главном меню выполните **Проект\ Закрыть проект.**
 - В появившемся окне **Project Wizard** нажмите кнопку **Новый проект.**
 - В следующем окне выберите **Приложение** и нажмите OK.
4. В главном меню открыта стандартная палитра элементов, которые Вы можете располагать в окне Формы.
5. Щелчком на окне Формы сделайте её активной. В окне инспектора объектов появятся свойства объекта с именем **Form1** – свойство **Name**. (С помощью Инспектора объектов следите за тем, какой объект активен. Именно его свойства отображаются в Панели свойств).
6. В панели свойств объекта Вы можете
 - поменять цвет фона формы (свойство **Color**);
 - изменить размер (свойства **Width** и **Height**);
 - сменить заголовок на форме (свойство **Caption**).
7. Положение на экране - свойства **Top** и **Left**. Это расстояния в пикселах от верхней и левой границы экрана соответственно. Есть очень полезное свойство **Position**, с

помощью которого можно настроить автоматическое появление Формы в нужном месте. Разверните выпадающий список:

- При значении **poDesigned** Форма появится в том месте, где она находилась при проектировании. Это значение по умолчанию.
 - При значениях **poDesktopCenter** и **poScreenCenter** Форма появится в центре рабочего стола или центре экрана.
- В палитре элементов выберите элемент **TLabel** (надпись) и определите для него место вверху по центру формы, растянув маркерный прямоугольник с помощью нажатой левой клавиши «мыши».
 - Задайте текст надписи **Мой первый проект** для объекта с именем **Label1** с помощью свойства **Caption**.
 - Задайте для объекта **Label1** с помощью свойства **Font**:
 - вид шрифта – **MS Sans Serif**;
 - размер шрифта – **14**; тип – **курсив, подчёркнутый**;
 - цвет шрифта по своему усмотрению.
 - Задайте для объекта **Label1** с помощью свойства **Color** цвет фона по своему усмотрению. Учитывайте, что цвет фона и цвет шрифта должны быть контрастными.
 - Задайте для объекта **Label1** с помощью свойства **AutoSize** (значение False) отмену автоматического подбора размера надписи.
 - Растяните за маркеры размер надписи по своему усмотрению.
 - Задайте для объекта **Label1** с помощью свойства **Alignment** выравнивание текста по центру (значение taCenter).
 - Перейдите в палитре элементов на вкладку **Additional**.
 - Для размещения на форме картинки из файла служит элемент **TImage**. Выберите его в панели элементов и определите для него место на форме, растянув маркерный прямоугольник с помощью «мыши».
 - Значение True свойства **Stretch** объекта **Image1** позволяет подогнать размеры картинки под размер полученного прямоугольника.
 - В панели свойств объекта выберите **Picture**. В окне Диалог загрузки изображения нажмите кнопку загрузить, откройте какую-нибудь папку с картинками и выберите на своё усмотрение, нажмите OK.
 - Сохраните свою работу: **Главное меню\ Файл\ Сохранить все** и в окне диалога через кнопку обзора настройте сохранение в папке Проект1 в своей рабочей папке.
 - Для построения решения (компиляции) выберите **Запуск\ Запустить** в Главном меню (или F9, или зеленый треугольник в панели инструментов).
 - Если в программном коде не было сделано ошибок, после завершения построения в Окне сообщений будет выведено сообщение о том, что проект успешно собран.
 - На экране появится окно работающего проекта (найдите, в чем отличие от окна конструктора проекта).



Откройте папку, в которой вы сохранили проект. В ней будут следующие файлы:



Файл Вашего проекта — это **project1.lpr**. Его Вы будете открывать, если захотите отредактировать свой проект. Исполняемый файл проекта - **project1.exe**, который Вы можете запускать и на том компьютере, где Lazarus не установлен.