

Практична робота “Більше із двох”.

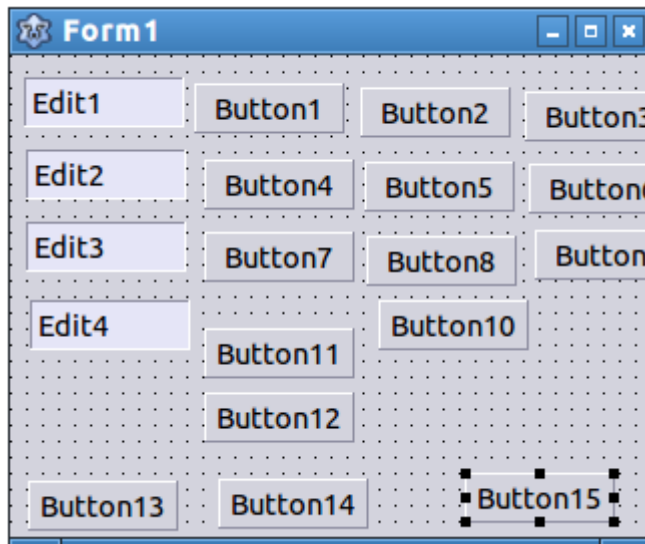
Тема. Створення проекту “Більше із двох” в об’єктноорієнтованому середовищі.

Мета. Навчитись створювати, налагоджувати, тестувати та зберігати програму знаходження більшого із двох даних чисел.

Елементи керування: Form, Edit, Button, Label.

Виконання роботи.

1. Розмістити на формі (екземпляр Form1 елемента керування **Form**) чотири екземпляра елемента керування **Edit** та 15 екземплярів елемента керування **Button** так, як на малюнку1.



Малюнок 1

2. Змінити відповідні властивості встановлених екземплярів елементів керування згідно Малюнка 2.



Малюнок 2

3. Запрограмувати дію натискання кожної кнопки так, як показано у програмному кодї нижче.

Програмний код
та зазначення відповідних його частин пов'язаних із відповідними екземплярами
елементів керування.

```
unit Unit1;

{$mode objfpc} {$H+}

interface

uses
  Classes, SysUtils, FileUtil, Forms, Controls, Graphics, Dialogs, StdCtrls;

type

  { TForm1 }

TForm1 = class(TForm)
  Button1: TButton;
  Button10: TButton;
  Button11: TButton;
  Button12: TButton;
  Button13: TButton;
  Button14: TButton;
  Button15: TButton;
  Button2: TButton;
  Button3: TButton;
  Button4: TButton;
  Button5: TButton;
  Button6: TButton;
  Button7: TButton;
  Button8: TButton;
  Button9: TButton;
  Edit1: TEdit;
  Edit2: TEdit;
  Edit3: TEdit;
  Edit4: TEdit;
  procedure Button10Click(Sender: TObject);
  procedure Button11Click(Sender: TObject);
  procedure Button12Click(Sender: TObject);
  procedure Button13Click(Sender: TObject);
  procedure Button14Click(Sender: TObject);
  procedure Button15Click(Sender: TObject);
  procedure Button1Click(Sender: TObject);
  procedure Button2Click(Sender: TObject);
  procedure Button3Click(Sender: TObject);
  procedure Button4Click(Sender: TObject);
  procedure Button5Click(Sender: TObject);
  procedure Button6Click(Sender: TObject);
  procedure Button7Click(Sender: TObject);
  procedure Button8Click(Sender: TObject);
  procedure Button9Click(Sender: TObject);
  procedure FormShow(Sender: TObject);
```

```

private
  { private declarations }
public
  { public declarations }
end;

```

```

var
  Form1: TForm1;
  a,b,max:integer;

```

```

implementation

```

```

{$R *.lfm}

```

```

{ TForm1 }

```

```

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'1';
end;

```

```

procedure TForm1.Button10Click(Sender: TObject);

```

```

begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'0';
end;

```

```

procedure TForm1.Button11Click(Sender:
TObject);

```

```

begin
  Edit2.Text:=Edit1.Text;
  Edit1.Text:="";
end;

```

```

procedure TForm1.Button12Click(Sender:
TObject);

```

```

begin
  Edit3.Text:=Edit1.Text;
  Edit1.Text:="";
end;

```

```

procedure TForm1.Button13Click(Sender: TObject);
begin

```

```

  Edit1.Text:="";
  Edit2.Text:="";
  Edit3.Text:="";
  Edit4.Text:="";
end;

```

```

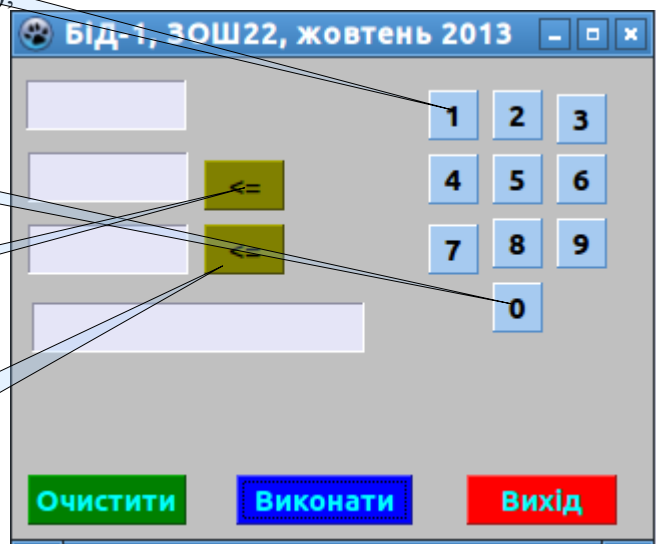
procedure TForm1.Button14Click(Sender: TObject);

```

```

begin

```



```

a:=StrToInt(Edit2.Text);
b:=StrToInt(Edit3.Text);
if a>b
  then max:=a
  else max:=b;
Edit4.Text:=IntToStr(max);
end;

```

```

procedure TForm1.Button15Click(Sender: TObject);
begin
  Close;
end;

```

```

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'2';
end;

```

```

procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'3';
end;

```

```

procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'4';
end;

```

```

procedure TForm1.Button5Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'5';
end;

```

```

procedure TForm1.Button6Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'6';
end;

```

```

procedure TForm1.Button7Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'7';
end;

```

```

procedure TForm1.Button8Click(Sender: TObject);
begin
  Edit1.Text:= Edit1.Text+'8';
end;

```

```

procedure TForm1.Button9Click(Sender: TObject);
begin

```



```
Edit1.Text:= Edit1.Text+'9';
```

```
end;
```

```
procedure TForm1.FormShow(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
  Edit1.Text:='';
```

```
  Edit2.Text:='';
```

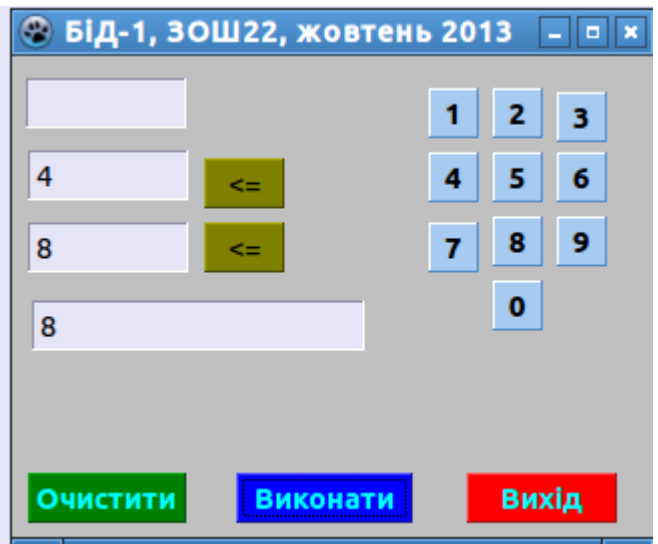
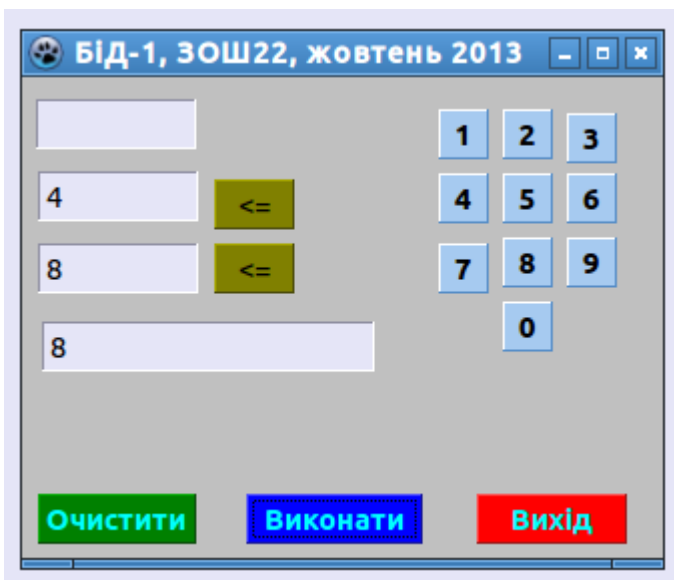
```
  Edit3.Text:='';
```

```
  Edit4.Text:='';
```

```
end;end.
```



4. Протестувати програму згідно малюнків 3, 4.



Малюнок 3.

Малюнок 4.

5. Зберегти прект з іменем **bid** у теку **Документи --> Прізвище -->ВІД**.

6. Самостійно змінити частини програмного коду таким чином, щоб результатом виконання програми стало менше із даних чисел.

7. Самостійно створити за малюнками - зразками нижче аналогічні нові програми.

