

Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
ГБПОУ РО «Вёшенский педагогический колледж им. М.А. Шолохова»

**Методическая разработка мастер-класса
на тему**

***Проект на PascalABC.NET
в приложении Windows Forms***

Разработчик:
преподаватель информатики
Козырева А.Б.

ст-ца *Вёшенская*

2019г.

Цель: познакомить студентов со средой программирования и встроенным дизайнером форм на примере PascalABC.NET

Краткие сведения

PascalABC.NET – это:

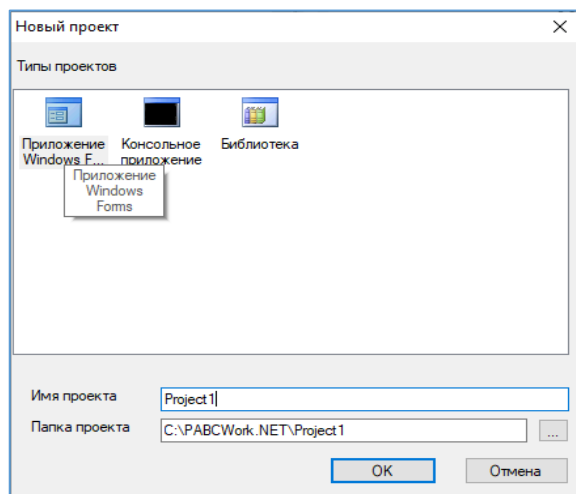
- а) Язык программирования Pascal нового поколения.
- б) Бесплатная, простая и мощная среда разработки.
- в) Встроенный дизайнер форм, позволяет быстро создавать оконные приложения.
- г) Свободная лицензия.

Система PascalABC.NET является совместной разработкой российских и немецких программистов. В России центр разработки находится в институте математики, механики и компьютерных наук Южного федерального университета

Простота, современные возможности, свободный код — вот главные достоинства PascalABC.NET!

Ход работы

1. Для создания проекта необходимо открыть программу PascalABC.NET, ярлык которой расположен на рабочем столе.
2. После запуска программы необходимо выбрать в верхней части вкладку **ФАЙЛ** → **НОВЫЙ ПРОЕКТ...**



3. В появившемся окне выбрать тип проекта – **Приложение Windows Forms**, также можно ввести имя проекта и его расположение, либо оставить по умолчанию (Рис. 1).
4. Появится окно работы с формой (Рис. 2), в которой и будут происходить все изменения и настройки как кода программы, так и проекта.

Рис. 1

5. В начале поработаем с графическим оформлением будущего проекта. По умолчанию данной форме дано имя Form1, заменим его. Справа имеются свойства формы из них нам нужно следующее:

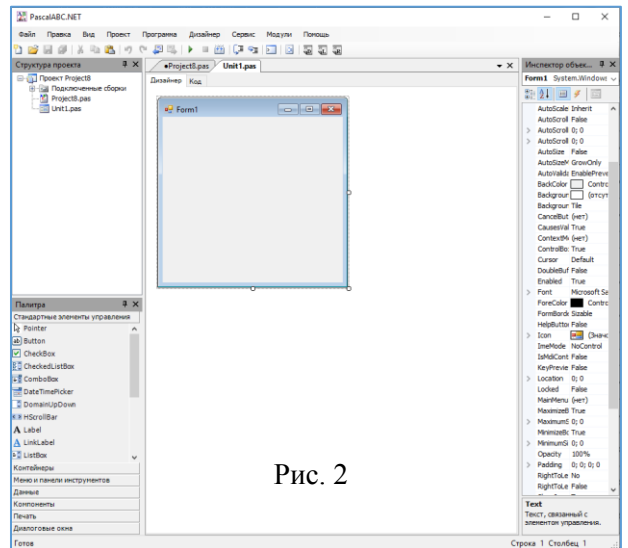


Рис. 2

- a.

Text	Form1
------	-------

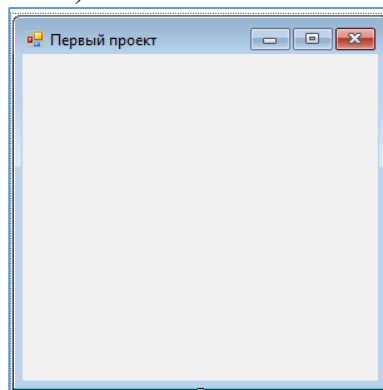
 - позволяет задать имя формы.

Внесем изменения ...

- b.

Text	Первый проект
------	---------------

И получим следующее (Рис. 3).



6. Добавим на форму текст. Для этого воспользуемся стандартными элементами управления, которые расположены в левой части окна программы, а именно нам нужно:

- a.

A Label

 - метка для добавления текста.

Выберем этот элемент в списке и нажмем на нашу форму и вот что должно получиться, (Рис. 4).

При добавлении любого объекта на форму его свойства можно изменять предварительно, выделив его. Изменим следующее:

- b.

Text	ПРОЕКТ ПРОГРАММИСТА
------	---------------------

 c.

Font	Microsoft Sans Serif; 8,25pt
------	------------------------------

поля выберите кнопку с изображением многоточия и выберите начертание текста в предложенном окне (Рис. 5).

- d.

BackColor	Control
-----------	---------

оформим фон за текстом, выбрав цвет из палитры нажав на данное свойство и при

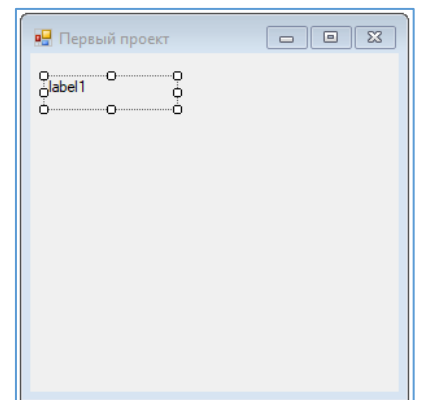
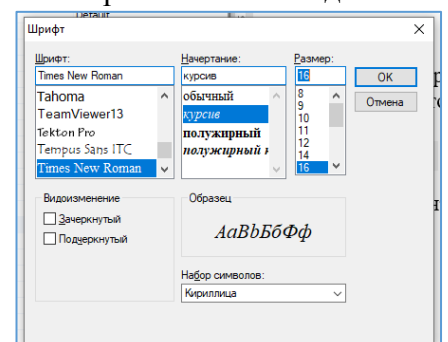


Рис. 4

- при изменении данного

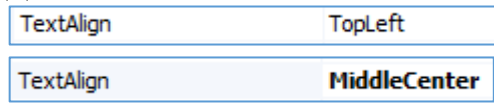


помощи стрелочки откроем меню палитры цветов.

7. Далее увеличим метку потянув за границы объекта.


Рис. 5

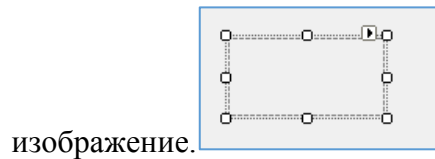
а. Добавим свойство расположения текста по центру



8. В итоге получим (рис. 6).

9. Добавим графический элемент на форму, который расположен в левой части окна программы.

а.  PictureBox - позволяет добавить



изображение.

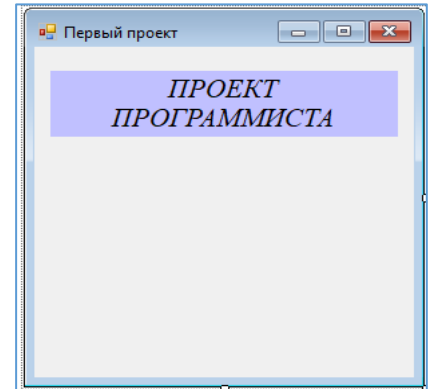
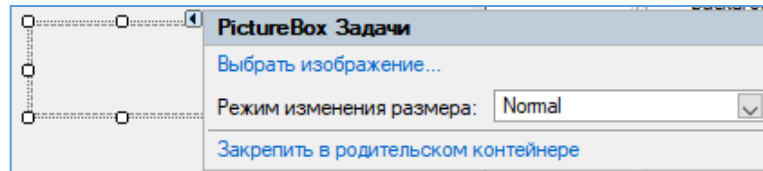


Рис. 6

б.



- необходимо выбрать изображение с компьютера с режимом изменения размера ZOOM (позволяет изменять размер самостоятельно).

с. Получится следующее (рис. 7).

10. Добавим кнопки управления рисунком и проектом (рис. 8).

а.  Button - позволяет добавить кнопку на форму.

б. Сделаем следующее, изменив свойство  Показать

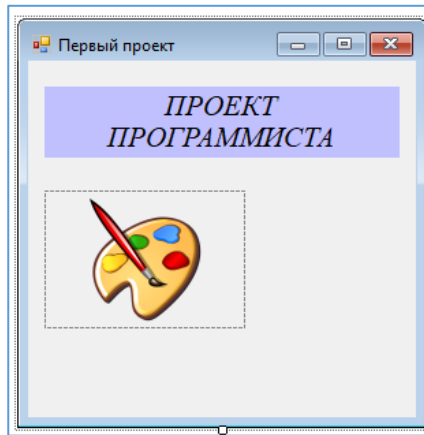


Рис. 7

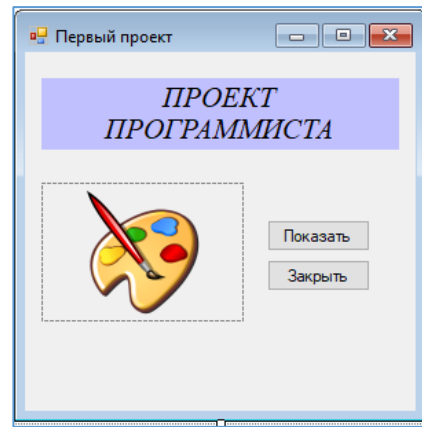
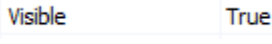
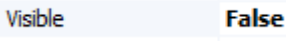


Рис. 8

11. После графического оформления формы, внесем изменения в код программы, т.е. пропишем команды на выполнение при нажатии кнопок **ПОКАЗАТЬ** и **ЗАКРЫТЬ**.

Перед началом необходимо задать следующее свойство для картинке, предварительно выделив его -  Visible True заменить на  Visible False .

И для первой кнопки – ПОКАЗАТЬ – необходимо два раза щелкнуть ЛКМ и перед вами появится окно кода программы (вкладка КОД).

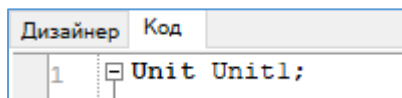
```
procedure Form1.button1_Click(sender: Object; e: EventArgs);  
begin  
  
end;
```

В данный внесите следующие изменения:

```
procedure Form1.button1_Click(sender: Object; e: EventArgs);  
begin  
    pictureBox1.Visible:=True;  
end;
```

Данная команда означает, что при нажатии на кнопку наша картинка должна появиться.

И для второй кнопки – ЗАКРЫТЬ – необходимо вернуться на вкладку ДИЗАЙНЕР,



два раза щелкнуть ЛКМ и перед вами снова появится окно кода программы, добавив команду CLOSE.

```
procedure Form1.button2_Click(sender: Object; e: EventArgs);  
begin  
    close;  
end;
```

Теперь можно запустить программу на выполнение.



Если вы ввели всё правильно у Вас появится данное окно (Рис. 9).

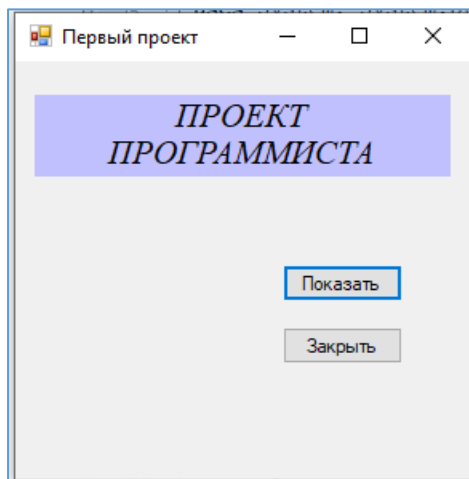


Рис. 9

Проверьте правильность работы кнопок и можете сохранить свой проект.