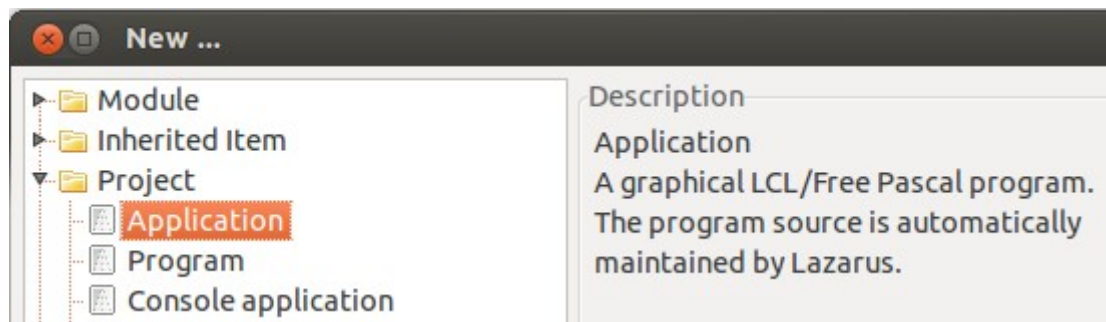


Objetivos

- Introdução à programação orientada a eventos
- Apanhar o evento de click num botão
- Alterar as propriedades de controlos
- ShowMessage e InputBox

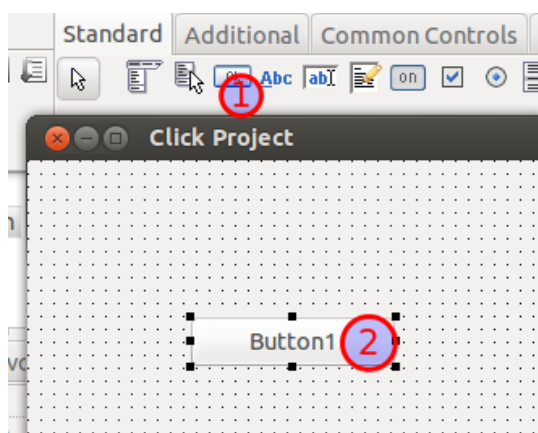
Tarefa 1

1. Crie um novo projeto no lazarus do tipo "Application";



2. Grave o projeto como "clickMe";
nota: atribua o nome "clickMe" ao projeto e "clickMeUnit" à unit;

3. No *Form1* adicione um botão;



4. Mude a propriedade *caption* do botão para "Click Me!";

5. Apanhe o evento de “click” do botão e faça aparecer a seguinte mensagem: “Who clicked me?”

nota: no editor do *form* clique duas vezes no botão para editar o evento de click.

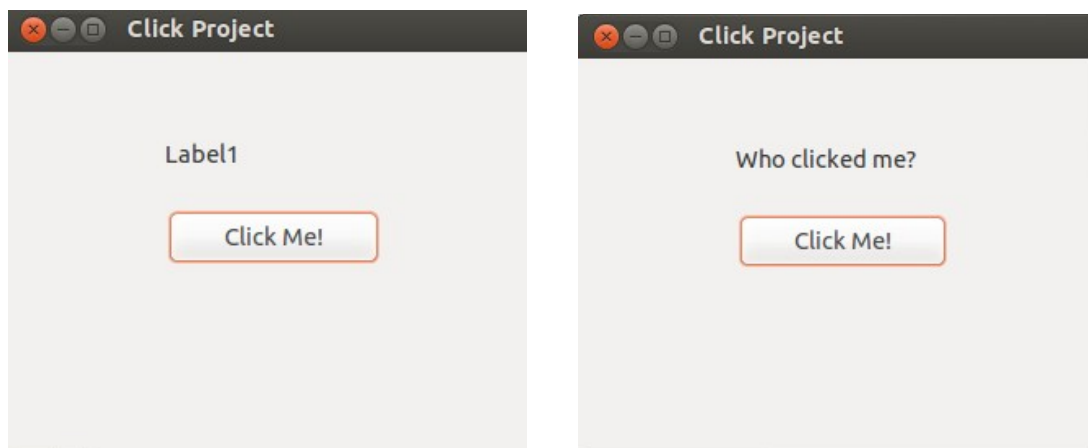
Escreva o seguinte código:

```
ShowMessage("Who clicked Me?");
```

6. Insira uma **Label** no **Form** e altere a propriedade *caption* dela, para o texto “Who clicked me?” quando o botão for clicado.

```
Label1.caption := 'Who clicked me?';
```

Resultado a obter:

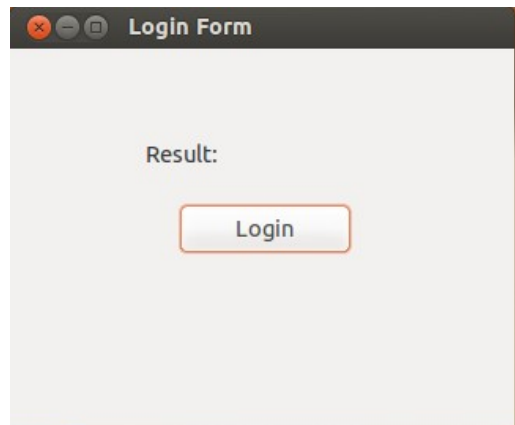


7. Altere a cor da **label** e a cor da letra da **label** utilizando a janela **object inspector**.
8. Altere a cor da **label** e a cor da letra da **label**, programaticamente no evento de *click* do botão.
9. Indique qual a diferença entre **Label1.color** e **Label1.font.color**?

Resposta:

Tarefa 2

1. À semelhança do projeto anterior, crie um formulário com um *button* e uma *label*;



2. Analise o código seguinte:
 - interprete o código;
 - copie o código para o local certo.

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  userName, userPassword: string;
  loginSuccess: boolean;
begin
  loginSuccess := false;
  if inputQuery('Login', 'User:', FALSE, userName)
  then
    begin
      if inputQuery('Login', 'Password:', TRUE, userPassword)
      then
        begin
          loginSuccess := (userName = 'user1') and (userPassword = 'pass')
        end
      end
    end
  else
    begin
      showMessage('Cannot cancel login...');
    end;
  if loginSuccess then
    Label1.caption := 'Welcome, '+userName
  else
    Label1.caption := 'Login failed';
  end;
end;
```

3. O que faz o código que copiou na alínea anterior? Descreva o algoritmo utilizando linguagem natural.

Resposta:

4. Para que serve o 3.º parâmetro da função InputQuery?

Resposta:

5. Em que caso é que a função inputQuery retorna o booleano **false** e em que caso retorna **true**?

Resposta:

Explore mais exemplos em http://wiki.lazarus.freepascal.org/Dialog_Examples