

1. Виконайте пробний проект

До складу програми входить три форми:

- на першій формі розміщено дві кнопки 1) при натисненні програма завершує роботу 2) при натисненні відкривається форма №2;
- на другій формі розміщено одну кнопку — при її натисненні відкривається форма №3 без закриття форми №2;
- на третій формі розміщено одну кнопку — при її натисненні закриваються форми №2 та №3.

2. Виконайте пробний проект: розмістіть на формі довільну кількість різних компонентів (серед них обов'язково мають зустрічатися компоненти класу Label). Після цього реалізуйте код, який руйнує на формі всі компоненти, які відносяться до класу Label.

3. Розробити програму, яка використовує клас Shape і зафарбовує прямокутник в зелений колір, якщо курсор мишки не знаходиться в області прямокутника, а якщо знаходиться, то зафарбовує в червоний, жовтий або синій колір. Вибрати колір можна за допомогою компоненту типу ListBox, причому зафарбовування певним кольором оброблювати "своїм" обробником події OnMouseMove .

4. Розробити програму, яка складається з форми і розміщеної на ній кнопки. При натисненні на кнопку динамічно створюється мітка (Label), причому при кожному натисненні кнопки – нова, яка розміщується нижче від попередньої мітки, але вирівняна з попередньою по лівому краю. Властивість Caption відображує назву створеної Label та порядковий номер створеної мітки, причому відображує шрифтом Arial розміру 10 напівжирного нахиленого. Крім того на формі розміщена інформаційна мітка, яка служить для виведення номеру мітки на якій користувач клацнув мишкою (тобто, кожній створеній динамічно мітці потрібно присвоїти свій обробник подій OnClick).