## **Оглавление**

Задача………………………………………………………………………. 2

Постановка задачи………………………………………………………… 3

Введение…………………………………………………………………… 4

Общие сведения…………………………………………………………… 5

Функциональное назначение……………………………………………... 6

Описание логической структуры………………………………………… 7

Используемые технические средства……………………………………. 8

Вызов и загрузка…………………………………………………………... 9

Входные данные…………………………………………………………... 10

Выходные данные………………………………………………………… 11

Список файлов……………………………………………………………. 12

Листинг программы и листинг используемых модулей………………. 13

Список используемой литературы………………………………………. 52

### Задача

Создать программное средство для использования в творческой сфере при создании произведений искусства. Программа должна наглядно представлять цвета видимого спектра в условной форме, обозначающей конкретную цветовую модель, быть простой в использовании, иметь контролирующую часть для проверки знаний учащихся, а также содержать теоритический справочник для начинающих художников или рядовых пользователей.

Кроме того, в программе должна присутствовать игра, развивающая цветовое восприятие и скорость реакции пользователя.

Программа должна излагать суть теории цвета в кратком содержании,

определяя такие понятия, как цвет, его характеристики, цветовые круги и их предназначение, классификация цветовых систем, цветовые модели и их разновидности, психологическое воздействие цвета, а также цветовые ассоциации.

###### **Постановка задачи**

Создать программное средство, включающее в себя следующие основные части:

1. форму с главным меню и заставкой, наглядно демонстрирующей тему реферата с использованием графики;
2. формы для отображения обучающего текстового и графического материала из файлов на экран;
3. тестирующая подсистема, обеспечивающая ввод данных о пользователе, его тестирование на знание темы определённым набором заданий в конкретном количестве, вывод данных о пользователе и полученной им оценки на экран;
4. форму с мини-игрой, предназначенной для развития скорости реакции и цветовосприятия пользователя.

###### **Введение**

Всё многообразие наблюдаемых в природе цветов художники и ученые издавна стремились привести в систему — расположить их в определенном порядке, выделить основные и производные цвета. Для выполнения поставленной цели был создан цветовой круг. В данной программе генерируется определённый цветовой круг, в котором цвета расположены (от центра к краям) от светлых (пастельных) оттенков к более тёмным.

Художники применяют цветовой круг для гармоничного сочетания цветов в своих работах. Безусловно, это можно делать и интуитивно, хорошо чувствуя цветовые гармонии, однако умело сочетая интуицию с правильными комбинациями, предлагаемыми на цветовом круге, можно достичь невероятных сочетаний. Именно поэтому данная программа будет полезна как начинающим художникам, так и имеющим большой стаж в этой деятельности.

###### **Функциональное назначение**

Данная программа представляет собой базовый инструмент цветового конструирования с дидактическим материалом и развивающей игрой, предназначенный решить ряд задач:

1. Визуальное представление видимого спектра в условной форме, обозначающей конкретную цветовую модель;
2. Контроль знаний пользователя по теме «Теория цвета»;
3. Тренировка скорости реакции пользователя и развитие его чувства цветоощущения.

###### **Общие сведения**

Обозначение программы: Color Wheel

Полное наименование программы: Базовый инструмент цветового конструирования с дидактическим материалом и развивающей игрой.

Для работы программы необходима операционная система Windows XP и выше, манипулятор (мышь), устройство ввода данных (клавиатура).

Программа написана на алгоритмическом языке Object Pascal (Delphi) в интегрированной среде Embarcadero RAD Studio XE8.

**Структура программы**

Вывод результата

Главное меню

с заставкой

Вывод обучающего материала

Мини-игра

Тестирующий модуль

Вывод текстов из файлов

Вывод графики из файлов

###### **Используемые технические средства**

Для правильного функционирования программы необходим компьютер с ОС Windows XP и выше, монитор с разрешением 1024х768 и выше, около 40 МБ свободного места на жёстком диске, манипулятор (мышь), средство ввода (клавиатура).

### Вызов и загрузка

Программа запускается из рабочего каталога с помощью файла ColorWheel.exe. В этом каталоге должны находиться каталоги с файлами, содержащими изображения, которые используются в процессе работы программы.

### Входные данные

### Входными данными являются сведения о пользователе (его nickname), которые он вводит в соответствующее окно перед началом игры.

Кроме того, пользователь отмечает выбранные им варианты ответов во время прохождения теста, что также является входными данными.

Выбор конкретного цвета посредством манипуляций «мышью» пользователем, аналогично предыдущему пункту, является входными данными программы.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название поля | Тип поля | Описание |
| CheckBox | Boolean | Выбранный вариант ответа |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название поля | Тип поля | Описание |
| Edit | String | Имя пользователя |

### 

### Выходные данные

Выходными данными являются следующие отчёты:

1. Имя (nickname) пользователя;
2. Результат теста, который прошёл пользователь;
3. Счёт, с которым пользователь завершил игру;
4. Конкретная визуально отображённая на цветовом круге комбинация оттенков;
5. Теоритическая информация.

**Список файлов**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № пп. | Название файла и путь к нему | Описание файла |
| 1. | IMAGES\0000.bmp | Картинка. Используется для визуализации кнопки перехода к сл. странице |
| 2. | IMAGES\000.bmp | Картинка. Используется для визуализации кнопки перехода к сл. странице |
| 3. | IMAGES\001.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 4. | IMAGES\002.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 5. | IMAGES\003.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 6. | IMAGES\004.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 7. | IMAGES\005.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 8. | IMAGES\006.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 9. | IMAGES\007.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 10. | IMAGES\008.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 11. | IMAGES\009.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 12. | IMAGES\010.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 13. | IMAGES\011.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 14. | IMAGES\012.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 15. | IMAGES\013.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 16. | IMAGES\014.bmp | Картинка. Используется для визуализации теоритического материала |
| 17. | IMAGES0\3.bmp | Картинка. Используется для визуализации пункта меню |
| 18. | IMAGES0\4.bmp | Картинка. Используется для визуализации пункта меню |
| 19. | IMAGES0\5.bmp | Картинка. Используется для визуализации пункта меню |

**Листинг программы и листинг используемых модулей**

unit Unit1; {модуль создания цветового круга и последующей работы с ним}

…

var

Form1: TForm1;

i:boolean; //i показывает статус программы - вкл. или выкл.

a,b,c,d,e,f:integer; // отвечают за количество перемещений отдельного кольца.

implementation

…

uses Unit2, Unit3, Unit4, Unit5;

…

procedure TForm1.SpeedButton10Click(Sender: TObject);

begin

// вращаем самое большое кольцо против часовой

if i=True then // проверяем статус программы

begin

inc(b);

if (b=1) or (b=-11) then // следим за количеством нажатий на данную кнопку

//при достижении максимума нажатий(12), счётчик обнуляем

begin

// красный(1)->красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)->оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)->оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)->жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый->зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)->зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)->голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой->синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)->синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)->фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)->фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

//фиолетовый(2)->красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=2)or(b=-10) then

begin

// красный(1)->оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)->оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)->жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)->зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый->зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)->голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)->синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой->синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)->фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)->фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)->красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)->красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=3)or(b=-9) then

begin

// красный(1)->оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=4)or(b=-8) then

begin

// красный(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=5)or(b=-7) then

begin

// красный(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=6)or(b=-6) then

begin

// красный(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=7)or(b=-5) then

begin

// красный(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

//оранжевый(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=8)or(b=-4) then

begin

// красный(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=9)or(b=-3) then

begin

// красный(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=10)or(b=-2) then

begin

// красный(1)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=11)or(b=-1) then

begin

// красный(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (b=12)or(b=-12)or(b=0) then

begin

// красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

b:=0; // обнуляем счётчик

//количество нажатий =0

end;

end else b:=0;

//i:=True;

end;

procedure TForm1.SpeedButton11Click(Sender: TObject);

begin

// вращаем третье по величине кольцо против часовой

if i=True then // проверяем статус программы

begin

inc(c);

if (c=11) or (c=-1) then // следим за количеством нажатий на данную кнопку

//при достижении максимума нажатий(12), счётчик обнуляем

begin

// красный(1)->красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// красный(2)->оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)->оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)->жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый->зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)->зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)->голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// голубой->синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)->синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)->фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)->фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

//фиолетовый(2)->красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=10)or(c=-2) then

begin

// красный(1)->оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// красный(2)->оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)->жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)->зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// жёлтый->зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)->голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)->синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// голубой->синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)->фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// синий(2)->фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)->красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)->красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=9)or(c=-3) then

begin

// красный(1)->оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// голубой-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=8)or(c=-4) then

begin

// красный(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// голубой-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=7)or(c=-5) then

begin

// красный(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=6)or(c=-6) then

begin

// красный(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

// голубой-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=5)or(c=-7) then

begin

// красный(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

//оранжевый(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// голубой-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=4)or(c=-8) then

begin

// красный(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// голубой-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=3)or(c=-9) then

begin

// красный(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// голубой-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=2)or(c=-10) then

begin

// красный(1)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// голубой-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=1)or(c=-11) then

begin

// красный(1)-фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)-красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)-красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)-оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый-оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)-жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)-зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// голубой-зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// синий(1)-голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)-синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)-синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)-фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

end;

if (c=12)or(c=-12)or(c=0) then

begin

// красный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// красный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// оранжевый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clWhite,fsBorder);

// жёлтый

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clWhite,fsBorder);

// зелёный(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clWhite,fsBorder);

// зелёный(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

// голубой

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// синий(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(1)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clWhite,fsBorder);

// фиолетовый(2)

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clWhite,fsBorder);

c:=0; // обнуляем счётчик

//количество нажатий =0

end;

end else c:=0;

end;

...

procedure TForm1.SpeedButton3Click(Sender: TObject);

begin

Form5.Showmodal;

end;

procedure TForm1.SpeedButton4Click(Sender: TObject);

begin

Form4.Showmodal;

end;

procedure TForm1.SpeedButton5Click(Sender: TObject);

begin

Form2.Showmodal;

end;

{рисуем основу цветового круга}

procedure TForm1.SpeedButton6Click(Sender: TObject);

begin

if ((i=False)) then

begin

//закрашиваем фон Image1 в чёрный

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.FillRect(rect(0,0,420,420));

//рисуем основу - секторы

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.Pen.Width:=2;

//рисуем окружности

Image1.Canvas.Ellipse(10,10,410,410);

Image1.Canvas.Pen.Width:=1;

Image1.Canvas.Ellipse(40,40,380,380);

Image1.Canvas.Ellipse(70,70,350,350);

Image1.Canvas.Ellipse(100,100,320,320);

Image1.Canvas.Ellipse(130,130,290,290);

Image1.Canvas.Ellipse(160,160,260,260);

Image1.Canvas.Ellipse(190,190,230,230);

//закрашиваем центральную область белым

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.Brush.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.FloodFill(200,200,clBlack,fsSurface);

//рисуем отрезки

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+30)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+30)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+60)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+60)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+90)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+90)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+120)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+120)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+150)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+150)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+180)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+180)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+210)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+210)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+240)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+240)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+270)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+270)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+300)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+300)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+330)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+330)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(210,210);

Image1.Canvas.LineTo(

round(210+200\*cos(((0+360)\*pi)/180)),

round(210-200\*sin(((0+360)\*pi)/180))

);

//i:=True;

//закрашиваем каждый сектор своим цветом

// нумерация от края (в центре сектор с номером 6)

// красный(1)

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,0,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,38,77);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,128);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,140,179);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+4\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,191,191);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+5\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

// фиолетовый(2)

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(163,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+0\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(194,0,97);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,87,150);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(232,122,173);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(242,181,240);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+4\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,209,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+5\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

// зелёный(1)

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(230,255,204);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+0\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(191,255,153);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+1\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,255,102);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+2\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(108,217,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+5\*30,10+200-2-1,clBlack,fsSurface);

// зелёный(2)

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(201,255,224);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+0\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(163,255,186);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+1\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(112,255,143);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+2\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,219,114);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+3\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,186,67);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+4\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,145,49);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1+5\*30,10+200+2+1,clBlack,fsSurface);

// оранжевый(2)

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,130,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+0\*30,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+1\*30,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,179,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+2\*30,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,191,102);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+3\*30,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,217,153);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+4\*30,clBlack,fsSurface);

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,230,204);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200,10+2+1+5\*30,clBlack,fsSurface);

// оранжевый(1)

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,76,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+0\*30,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,89,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+1\*30,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,128,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+2\*30,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,102);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+3\*30,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,191,153);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+4\*30,clBlack,fsSurface);

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,191,179);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200-2-1,10+2+1+5\*30,clBlack,fsSurface);

// синий(1)

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(179,191,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+20,10+200+20+2+1+0\*30,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(128,191,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+1\*30,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(89,153,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+2\*30,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,128,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+3\*30,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+4\*30,clBlack,fsSurface);

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,87,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+200+20+1,10+200+20+2+1+5\*30,clBlack,fsSurface);

// синий(2)

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(140,153,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+0\*30,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(102,115,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+1\*30,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(64,89,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+2\*30,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(38,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+3\*30,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,25,255);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+4\*30,clBlack,fsSurface);

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,22,217);

Image1.Canvas.FloodFill(200+10-1-2,10+200+20+1+5\*30,clBlack,fsSurface);

// голубой

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(209,224,207);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+20+2+1+0\*30,10+200+20+2+1+0\*30,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(186,224,224);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+20+2+1+1\*30,10+200+20+2+1+1\*30,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(145,212,224);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+2\*30,10+200+2+1+2\*30,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(51,212,224);

Image1.Canvas.FloodFill(10+200+2+1+3\*30,10+200+2+1+3\*30,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,179,217);

Image1.Canvas.FloodFill(200+2+1+4\*30,200+2+1+4\*30,clBlack,fsSurface);

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(0,153,153);

Image1.Canvas.FloodFill(-2+200+5\*30,-2+200+5\*30,clBlack,fsSurface);

// фиолетовый(1)

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(130,0,217);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+0\*30,400-80-0\*30,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(153,0,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+40+2+1+1\*30,400-80-1\*30,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(166,51,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200+2+1+80,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(191,102,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+4\*30,10+200+2+1+60,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(204,153,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+5\*30,10+200+2+1+40,clBlack,fsSurface);

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(230,204,255);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+6\*30,10+200+2+1+20,clBlack,fsSurface);

// желтый

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,217,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+100,10+2+1+1\*30,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,0);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+120,10+2+1+3\*30,clBlack,fsSurface);

//Image1.Canvas.Pixels[10+2+1+200+40,10+2+1+5\*30]:=clAqua;

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+90,10+2+1+4\*30,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,102);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+60,10+2+1+4\*35,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,153);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+40,10+2+1+5\*30,clBlack,fsSurface);

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,255,204);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+200+20,10+2+1+6\*30,clBlack,fsSurface);

// красный(2)

{1}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(217,22,43);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+1\*30,10+200-2-1-3\*30-10,clBlack,fsSurface);

{2}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,25,51);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+2\*30,10+200-2-1-2\*30-20,clBlack,fsSurface);

{3}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,77,89);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+3\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clBlack,fsSurface);

{4}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,115,128);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+4\*30,10+200-2-1-1\*30-30,clBlack,fsSurface);

{5}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,153,166);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+5\*30,10+200-2-1-1\*30,clBlack,fsSurface);

{6}

Image1.Canvas.Brush.Color:=RGB(255,204,204);

Image1.Canvas.FloodFill(10+2+1+6\*30,10+200-2-1-1\*15,clBlack,fsSurface);

//Image1.Canvas.Pixels[10+2+1+6\*30,10+200-2-1-1\*15]:=clAqua;

i:=True;

end

else

if i=True then

begin

//закрашиваем фон Image1 в чёрный

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlack;

//Image1.Canvas.Rectangle(0,0,420,420);

//Image1.Canvas.FloodFill(1,1,clBlack,fsSurface);

Image1.Canvas.FillRect(rect(0,0,420,420));

i:=False;

a:=0;

b:=0;

c:=0;

d:=0;

e:=0;

end;

end;

…

unit Unit2; {модуль создания, обработки игры}

…{создаём массив цветов}

const ColorArray:array[0..3] of Tcolor=(clred, clyellow, clblue, clgreen);

var

Form2: TForm2;

x:boolean;

i,a,b,j,k,l:integer;

implementation

…

uses Unit3;

procedure TForm2.Button1Click(Sender: TObject);

begin

if x=false then

begin

Form3.Showmodal;

Timer1.Enabled:=True;

Timer2.Enabled:=True;

Timer3.Enabled:=True;

Timer4.Enabled:=True;

x:=true;

//Очищаем экран

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Rectangle(0,0,380,380);

a:=0;

b:=0;

k:=0;

end

else

begin

//Очищаем экран

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Rectangle(0,0,380,380);

Timer1.Enabled:=False;

Timer1.Interval:=100;

Timer2.Enabled:=False;

Timer3.Enabled:=False;

Timer3.Interval:=100;

Timer4.Enabled:=False;

x:=false;

ShowMessage('You Lose');

ShowMessage('You Result - '+IntToStr(k));

Memo1.Lines.Add(Form3.Edit1.Text+'==='+LabeledEdit1.Text);

LabeledEdit1.Text:='0';

a:=0;

b:=0;

k:=0;

end;

end;

procedure TForm2.Button2Click(Sender: TObject);

//меняем цвет палки, если пользователь попадает на соответствующий цвет

begin

if x=true then

begin

l:=1;

end;

end;

procedure TForm2.FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);

begin

//Очищаем экран

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Rectangle(0,0,380,380);

Timer1.Enabled:=False;

Timer1.Interval:=100;

Timer2.Enabled:=False;

Timer3.Enabled:=False;

Timer3.Interval:=100;

Timer4.Enabled:=False;

x:=false;

a:=0;

b:=0;

k:=0;

end;

procedure TForm2.Timer1Timer(Sender: TObject);

begin

if l=1 then

begin

l:=0;

if Image1.Picture.Bitmap.Canvas.Pixels

[round(190+120\*cos(((b)\*pi)/180)),//сравниваем цвета палки и части кольца

round(190-120\*sin(((b)\*pi)/180))

] =

Image1.Picture.Bitmap.Canvas.Pixels

[round(190+10\*cos(((b)\*pi)/180)),

round(190-10\*sin(((b)\*pi)/180))

]

then

begin

inc(k);

LabeledEdit1.Text:=IntToStr(k);

Image1.Canvas.Pen.Width:=9;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

j:=i;

i:=random(3);

if i<>j then

begin

Image1.Canvas.Pen.Color:=ColorArray[i]; //меняем цвет палки

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+80\*cos(((b)\*pi)/180)),

round(190-80\*sin(((b)\*pi)/180))

);

end else if ((i<>0)and(i<>1)and(i<>2)) then i:=0

else if ((i<>0)and(i<>1)and(i<>3)) then i:=1

else if ((i<>0)and(i<>2)and(i<>3)) then i:=2

else if ((i<>1)and(i<>2)and(i<>3)) then i:=3;

end

else

begin

ShowMessage('You Lose');

ShowMessage('You Result - '+IntToStr(k));

Memo1.Lines.Add(Form3.Edit1.Text+'==='+LabeledEdit1.Text);

LabeledEdit1.Text:='0';

//Очищаем экран

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Rectangle(0,0,380,380);

Timer1.Enabled:=False;

Timer1.Interval:=100;

Timer2.Enabled:=False;

Timer3.Enabled:=False;

Timer3.Interval:=100;

Timer4.Enabled:=False;

x:=false;

a:=0;

b:=0;

k:=0;

end;

end;

//Перекрашиваем части

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((45+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((45+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((135+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((135+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((225+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((225+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((315+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((315+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

//Стираем круг

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.Pen.Width:=3;

Image1.Canvas.Ellipse(60,60,320,320);

//Cтираем подвижный "крестик"

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a+180)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a+180)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a+90)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a+90)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a+270)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a+270)\*pi)/180))

);

//ИЗМЕНЯЕМ КООРДИНАТЫ

a:=a+5;

//Рисуем круг

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.Pen.Width:=3;

Image1.Canvas.Ellipse(60,60,320,320);

//РИСУЕМ ПОДВИЖНЫЙ "КРЕСТИК"

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a)\*pi)/180))

);

//стираем лишнее

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+88\*cos(((a)\*pi)/180)),

round(190-88\*sin(((a)\*pi)/180))

);

//рисуем дальше

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a+180)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a+180)\*pi)/180))

);

//стираем лишнее

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+88\*cos(((a+180)\*pi)/180)),

round(190-88\*sin(((a+180)\*pi)/180))

);

//рисуем дальше

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a+90)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a+90)\*pi)/180))

);

//стираем лишнее

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+88\*cos(((90+a)\*pi)/180)),

round(190-88\*sin(((a+90)\*pi)/180))

);

//рисуем дальше

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+130\*cos(((a+270)\*pi)/180)),

round(190-130\*sin(((a+270)\*pi)/180))

);

//стираем лишнее

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+88\*cos(((270+a)\*pi)/180)),

round(190-88\*sin(((270+a)\*pi)/180))

);

//РИСУЕМ ВТОРОЙ КРУГ

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.Ellipse(100,100,280,280);

//заполняем цветом кольцо

Image1.Canvas.Brush.Color:=clGreen;

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((45+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((45+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

Image1.Canvas.Brush.Color:=clYellow;

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((135+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((135+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

Image1.Canvas.Brush.Color:=clBlue;

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((225+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((225+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

Image1.Canvas.Brush.Color:=clRed;

Image1.Canvas.FloodFill(round(190+100\*cos(((315+a)\*pi)/180)),

round(190-100\*sin(((315+a)\*pi)/180)),clWhite,fsBorder);

end;

procedure TForm2.Timer2Timer(Sender: TObject);//ускоряем кольцо

begin

if Timer1.Interval>=50 then Timer1.Interval:=Timer1.Interval-5

else

begin

Timer2.Enabled:=False;

Timer1.Enabled:=True;

Timer3.Enabled:=True;

x:=true;

end;

end;

procedure TForm2.Timer3Timer(Sender: TObject);

begin

//стираем палку

Image1.Canvas.Pen.Width:=11;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlack;

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+81\*cos(((b)\*pi)/180)),

round(190-81\*sin(((b)\*pi)/180))

);

//изменяем координаты

b:=b-5;

//рисуем палку

Image1.Canvas.Pen.Width:=11;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+81\*cos(((b)\*pi)/180)),

round(190-81\*sin(((b)\*pi)/180))

);

Image1.Canvas.Pen.Width:=9;

Image1.Canvas.MoveTo(190,190);

Image1.Canvas.Pen.Color:=ColorArray[i];

Image1.Canvas.LineTo(

round(190+80\*cos(((b)\*pi)/180)),

round(190-80\*sin(((b)\*pi)/180))

);

end;

procedure TForm2.Timer4Timer(Sender: TObject);//ускоряем палку

begin

if Timer3.Interval>=20 then Timer3.Interval:=Timer3.Interval-5

else

begin

Timer4.Enabled:=False;

Timer3.Enabled:=True;

Timer1.Enabled:=True;

end;

end;

end.

unit Unit3; {Модуль регистрации для игры}

interface

…

var

Form3: TForm3;

implementation

…

end.

unit Unit4;{Модуль обработки выбранных вариантов ответов теста}

interface

…

var

Form4: TForm4;

b:boolean; //показывает отмечены ли правильные ответы

implementation

{$R \*.dfm}

procedure TForm4.Button1Click(Sender: TObject);

var k:integer;

begin

if b=false then

begin

k:=0;

if ((CheckBox1.Checked) and

(not CheckBox2.Checked) and

(CheckBox3.Checked))

then k:=k+1;

if ((not CheckBox4.Checked) and

(CheckBox5.Checked) and

(CheckBox6.Checked))

then k:=k+1;

if ((CheckBox7.Checked) and

(CheckBox8.Checked) and

(not CheckBox9.Checked))

then k:=k+1;

if ((CheckBox10.Checked) and

(not CheckBox11.Checked) and

(not CheckBox12.Checked))

then k:=k+1;

if ((CheckBox13.Checked) and

(not CheckBox14.Checked) and

(not CheckBox15.Checked))

then k:=k+1;

if ((not CheckBox16.Checked) and

(not CheckBox17.Checked) and

(CheckBox18.Checked))

then k:=k+1;

if ((CheckBox19.Checked) and

(not CheckBox20.Checked) and

(not CheckBox21.Checked))

then k:=k+1;

Edit1.Text:=IntToStr(k);

ShowMessage('Ваш результат: '+IntToStr(k)+' правильных ответов из 7');

CheckBox1.Checked:=False;

CheckBox2.Checked:=False;

CheckBox3.Checked:=False;

CheckBox4.Checked:=False;

CheckBox5.Checked:=False;

CheckBox6.Checked:=False;

CheckBox7.Checked:=False;

CheckBox8.Checked:=False;

CheckBox9.Checked:=False;

CheckBox10.Checked:=False;

CheckBox11.Checked:=False;

CheckBox12.Checked:=False;

CheckBox13.Checked:=False;

CheckBox14.Checked:=False;

CheckBox15.Checked:=False;

CheckBox16.Checked:=False;

CheckBox17.Checked:=False;

CheckBox18.Checked:=False;

CheckBox19.Checked:=False;

CheckBox20.Checked:=False;

CheckBox21.Checked:=False;

end

else

begin

CheckBox1.Checked:=False;

CheckBox2.Checked:=False;

CheckBox3.Checked:=False;

CheckBox4.Checked:=False;

CheckBox5.Checked:=False;

CheckBox6.Checked:=False;

CheckBox7.Checked:=False;

CheckBox8.Checked:=False;

CheckBox9.Checked:=False;

CheckBox10.Checked:=False;

CheckBox11.Checked:=False;

CheckBox12.Checked:=False;

CheckBox13.Checked:=False;

CheckBox14.Checked:=False;

CheckBox15.Checked:=False;

CheckBox16.Checked:=False;

CheckBox17.Checked:=False;

CheckBox18.Checked:=False;

CheckBox19.Checked:=False;

CheckBox20.Checked:=False;

CheckBox21.Checked:=False;

b:=false;

end;

end;

procedure TForm4.Button2Click(Sender: TObject);

begin

b:=true;

CheckBox1.Checked:=True;

CheckBox2.Checked:=False;

CheckBox3.Checked:=True;

CheckBox4.Checked:=False;

CheckBox5.Checked:=True;

CheckBox6.Checked:=True;

CheckBox7.Checked:=True;

CheckBox8.Checked:=True;

CheckBox9.Checked:=False;

CheckBox10.Checked:=True;

CheckBox11.Checked:=False;

CheckBox12.Checked:=False;

CheckBox13.Checked:=True;

CheckBox14.Checked:=False;

CheckBox15.Checked:=False;

CheckBox16.Checked:=False;

CheckBox17.Checked:=False;

CheckBox18.Checked:=True;

CheckBox19.Checked:=True;

CheckBox20.Checked:=False;

CheckBox21.Checked:=False;

end;

procedure TForm4.FormCreate(Sender: TObject);

begin

CheckBox1.Checked:=False;

CheckBox2.Checked:=False;

CheckBox3.Checked:=False;

CheckBox4.Checked:=False;

CheckBox5.Checked:=False;

CheckBox6.Checked:=False;

CheckBox7.Checked:=False;

CheckBox8.Checked:=False;

CheckBox9.Checked:=False;

CheckBox10.Checked:=False;

CheckBox11.Checked:=False;

CheckBox12.Checked:=False;

CheckBox13.Checked:=False;

CheckBox14.Checked:=False;

CheckBox15.Checked:=False;

CheckBox16.Checked:=False;

CheckBox17.Checked:=False;

CheckBox18.Checked:=False;

CheckBox19.Checked:=False;

CheckBox20.Checked:=False;

CheckBox21.Checked:=False;

End;

end.

unit Unit5;{модуль заполнения формы текстовыми и графическими теоритическими данными}

interface

…

var

Form5: TForm5;

implementation

…

uses Unit6;

procedure TForm5.FormCreate(Sender: TObject);

begin

Image1.Picture.LoadFromFile('IMAGES\001.bmp');

Image2.Picture.LoadFromFile('IMAGES\002.bmp');

Image3.Picture.LoadFromFile('IMAGES\003.bmp');

Image4.Picture.LoadFromFile('IMAGES\004.bmp');

Image5.Picture.LoadFromFile('IMAGES\005.bmp');

end;

procedure TForm5.SpeedButton1Click(Sender: TObject);

begin

Form6.Show;

Form5.Close;

end;

end.

unit Unit6;{ модуль заполнения формы текстовыми и графическими теоритическими данными }

interface

…

var

Form6: TForm6;

implementation

…

uses Unit5, Unit7;

procedure TForm6.FormCreate(Sender: TObject);

begin

Image1.Picture.LoadFromFile('IMAGES\006.bmp');

Image2.Picture.LoadFromFile('IMAGES\007.bmp');

Image3.Picture.LoadFromFile('IMAGES\008.bmp');

end;

procedure TForm6.SpeedButton1Click(Sender: TObject);

begin

Form7.Show;

Form6.Close;

end;

procedure TForm6.SpeedButton2Click(Sender: TObject);

begin

Form5.Show;

Form6.Close;

end;

end.

unit Unit7;{ модуль заполнения формы текстовыми и графическими теоритическими данными }

interface

…

var

Form7: TForm7;

implementation

…

uses Unit8, Unit6;

procedure TForm7.FormCreate(Sender: TObject);

begin

Image1.Picture.LoadFromFile('IMAGES\009.bmp');

Image2.Picture.LoadFromFile('IMAGES\010.bmp');

end;

procedure TForm7.SpeedButton1Click(Sender: TObject);

begin

Form8.Show;

Form7.Close;

end;

procedure TForm7.SpeedButton2Click(Sender: TObject);

begin

Form6.Show;

Form7.Close;

end;

end.

unit Unit8;{ модуль заполнения формы текстовыми и графическими теоритическими данными }

interface

…

var

Form8: TForm8;

implementation

…

uses Unit9, Unit7;

procedure TForm8.FormCreate(Sender: TObject);

begin

Image1.Picture.LoadFromFile('IMAGES\011.bmp');

Image2.Picture.LoadFromFile('IMAGES\012.bmp');

end;

procedure TForm8.SpeedButton1Click(Sender: TObject);

begin

Form9.Show;

Form8.Close;

end;

procedure TForm8.SpeedButton2Click(Sender: TObject);

begin

Form7.Show;

Form8.Close;

end;

end.

unit Unit9;{ модуль заполнения формы текстовыми и графическими теоритическими данными }

interface

…

var

Form9: TForm9;

implementation

…

uses Unit8;

procedure TForm9.FormCreate(Sender: TObject);

begin

Image1.Picture.LoadFromFile('IMAGES\013.bmp');

Image2.Picture.LoadFromFile('IMAGES\014.bmp');

end;

procedure TForm9.SpeedButton2Click(Sender: TObject);

begin

Form8.Show;

Form9.Close;

end;

end.

**Список используемой литературы**

1. Справочник по процедурам и функциям Borland Pascal with Objects 7.0 / Сост.: И. И. Дериев, С. В. Токарь. – Киев: «Диалектика», 1993.
2. Статья «Теория Цвета» с сайта www.postnauka.ru/

Автор: кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Дизайн архитектурной среды» Московского архитектурного института, член Союза художников РФ Наталья Панова, 2017.

1. Учебник физики 11 класс издательство МНЭМОЗИНА/Сост: С.А. Тихомирова, Б.М. Яворский, 2013.
2. Статья «Цветовой круг» с сайта Википедия, 2016.
3. Статья «Теория цвета. Цветовой круг» с сайта www.lookcolor.ru