

Gabarito da AP 1 de Programação I de 2007/02

1) Finalidade e exemplos de métodos dos seguintes componentes:

a) TMainMenu– Responsável pelo menu principal de opções utilizado na maioria dos aplicativos. Geralmente, fica na parte superior da janela com algumas opções, tais como: Arquivo | Editar | Ajuda. Possui o método *FindItem* para encontrar um item de menu específico e *Destroy* para apagar a instância e desaparecer com todo o menu.

b) TButton– Botão usado para executar ações selecionadas pelo usuário. Possui o método *Hide* para esconder o botão quando sua função não puder ser executada e *Show* para mostrar um botão escondido.

c) TLabel– Rótulo com texto informativo ao usuário. Possui o método *IsVisible* para descobrir se o rótulo no momento está sendo mostrado ou não, e *SendToBack* para mandar o rótulo para trás de todos os outros componentes da janela.

2) Ambos os componentes *TOpenDialog* e *TSaveDialog* possuem o método *Execute*, que deve ser chamado para abrir o diálogo de abrir/salvar arquivo. Caso o arquivo aberto/salvo tenha sido cancelado, o método *Execute* retorna falso. Caso contrário, verdadeiro. Após o *Execute* a instância do *TOpenDialog* e do *TSaveDialog* guardam na propriedade *FileName* o nome do arquivo a ser aberto/salvo.

3) Finalidade dos seguintes tipos de arquivos no Lazarus:

a) *.lpi– Arquivo principal com informações sobre o projeto, no formato **XML**.

b) *.lpr– Arquivo com código fonte do programa principal, escrito em **Pascal**.

4) Trecho de código de um procedimento em Lazarus:

```
{ campo 1 }  
procedure Nome1.Nome2 ( campo 2 );  
begin  
  campo 3  
end
```

No *campo 1* o desenvolvedor pode colocar comentários explicando o procedimento. No *campo 2* o desenvolvedor deve listar os argumentos (ou parâmetros) a serem passados para o procedimento. Finalmente, no *campo 3* o desenvolvedor escreve o código a ser executado, quando o procedimento for chamado. O Nome1 é o nome da classe que contém o procedimento de nome: Nome2.

5) Finalidade dos seguintes eventos:

a) OnClick– Evento chamado quando o usuário clica com o mouse no componente. Por exemplo, o botão (*TButton*) possui este evento, que é chamado quando clicado.

b) OnKeyPress– Evento chamado quando alguma tecla é pressionada. Por exemplo, o formulário (*TForm*) possui este evento, que é acionado quando alguma tecla do teclado é pressionada.

c) OnClose– Evento chamado quando o componente é fechado. Por exemplo, quando o formulário (*TForm*) é fechado, o seu evento é chamado.