Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Вятский государственный университет»

Колледж ВятГУ

**ОТЧЕТ**

**ПО ДОМАШНЕЙ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЕ №8**

**«ОСНОВЫ СОБЫТИЙНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

**ПО МДК 05.02 РАЗРАБОТКА КОДА ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ**

Выполнил: студент учебной группы

ИСПк-203-52-00

Тетерина Юлия Константиновна

Преподаватель:

Сергеева Елизавета Григорьевна

Киров

2023

**Цель работы:** получение базовых навыков реализации приложений с графическим интерфейсом пользователя на основе событийно-ориентированной парадигмы.

**Задание и вариант:**

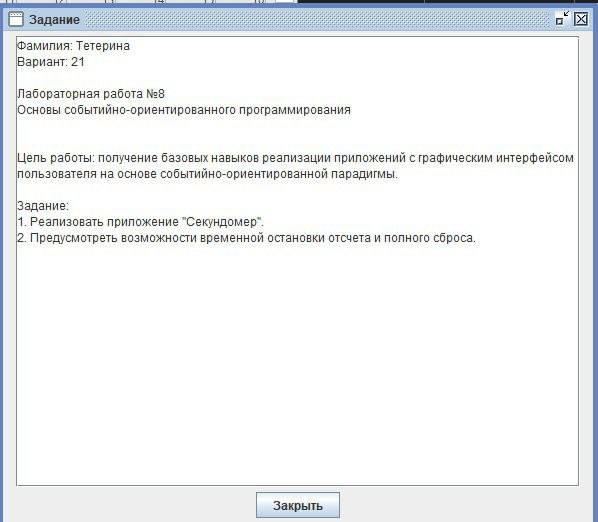


Рисунок 1. – Задание и вариант

**Код программы**:

unit Unit1;

{$mode objfpc}{$H+}

interface

uses

Classes, SysUtils, Forms, Controls, Graphics, Dialogs, StdCtrls, ExtCtrls;

type

{ TForm1 }

TForm1 = class(TForm)

Button1: TButton;

Button2: TButton;

Button3: TButton;

Image1: TImage;

Image2: TImage;

Label1: TLabel;

Label2: TLabel;

Timer1: TTimer;

procedure Button1Click(Sender: TObject);

procedure Button2Click(Sender: TObject);

procedure Button3Click(Sender: TObject);

procedure Timer1Timer(Sender: TObject);

private

public

end;

var

Form1: TForm1;

Start:Double;

b:boolean;

implementation

{$R \*.lfm}

{ TForm1 }

function GetTime:TDateTime;

var

s:TSystemTime;

begin

GetLocalTime(s);

Result:=SystemTimeToDateTime(s);

end;

procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);

begin

if not (b) then

Start:=GetTime;

b:=True;

Label1.Caption:=FormatDateTime('hh:nn:ss:zzz',GetTime-Start);

end;

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);

begin

b:=False;

Timer1.Enabled:=True;

end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);

begin

Timer1.Enabled:=not Timer1.Enabled;

end;

procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);

begin

Timer1.Enabled:=False;

Label1.Caption:=FormatDateTime('00:00:00:000',GetTime-Start);

end;

end.

**Результат выполнения программы:**

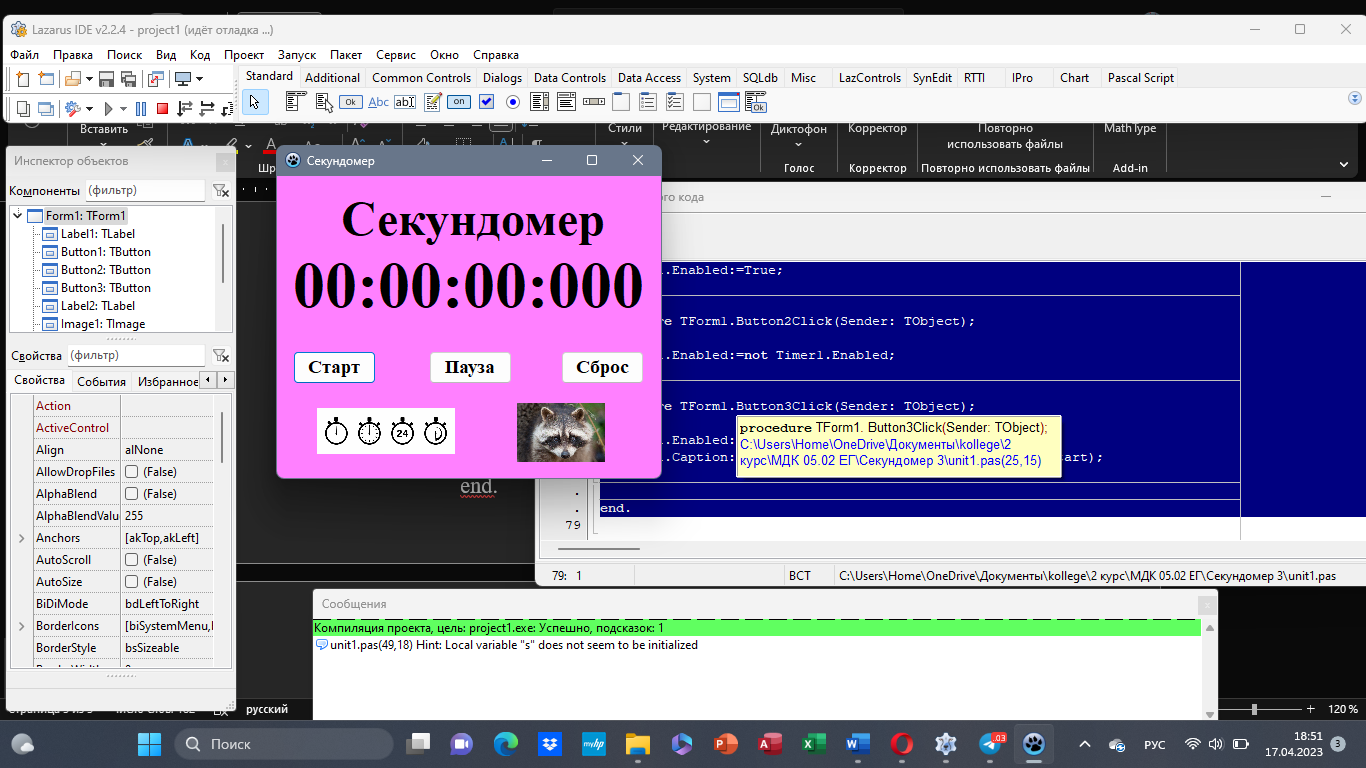


Рис. 2 – Приложение «Секундомер»

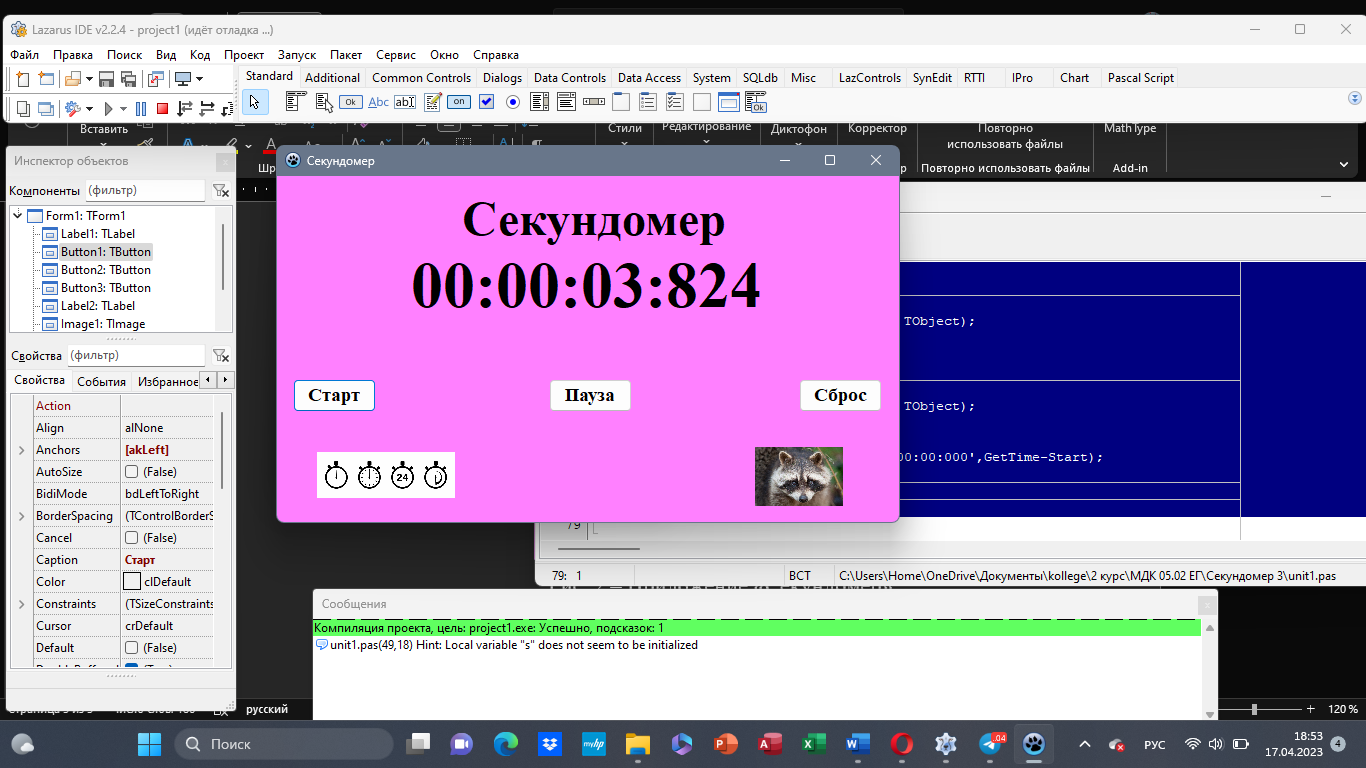


Рис. 3 – Масштабирование и работа приложения

**Вывод:** при выполнении данной контрольной домашней роботы, мы получили базовые навыки реализации приложений с графическим интерфейсом пользователя на основе событийно-ориентированной парадигмы. Новые навыки пригодятся нам в будущем. В итоге у нас получилось приложение, которое можно полноценно использовать.