Ovladanie objektov pomocou misi

Udalost „MouseDown“

Po kliknuti zistit, aky utvar je vybrany

TPoint – premenna „zaznam“ s x a y suradnicami

TRect - bud 4 suradnice(vlavo hore vpravo dole) alebo 2 suradnice (topLeft, BottomRight)

TeeProcs – pridat do „uses“

PointInPolygon – funkcia „boolean“ – zisti, ci sa bod nachadza v polygone

PointInEllipse - funkcia Boolean - zisti, ci sa bod nachadza v elipse

If PointInEllipse(P, vypisat body) then

Label 1.Caption := ‘Elipsa‘;

Else

If PointInEllipse ...

Pridat do uses polozku Types

Definovat do public premennych funkciu „PointInTvar(P: TPoint) : Boolean; virtual; abstract;

(abstract znamena, ze funkciu zatial nemusim definovat v implementacii)

Kazdy tvar bude mat funkciu PointInTvar

V ZoznamTvarov si pridame funkciu GetTvarPoint(P: TPoint)

V implementacii

Function GetTvarPoint(P: TPoint)

Var

I: Integer;

Tvar:TTvar;

Begin

Tvar := FList.Items.Count

Result :=

End;