Лабораторная работа №1

По предмету «Визуальные среды программирования»

Гальмак Дмитрий Андреевич

Группа 3002 подгруппа 1

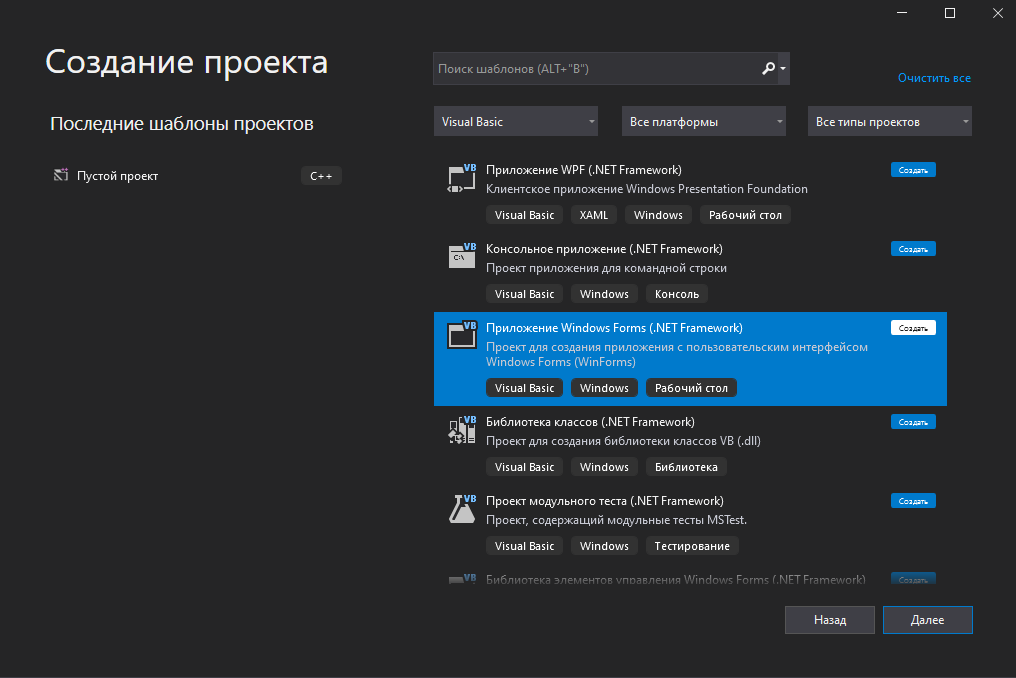
Преподаватель:

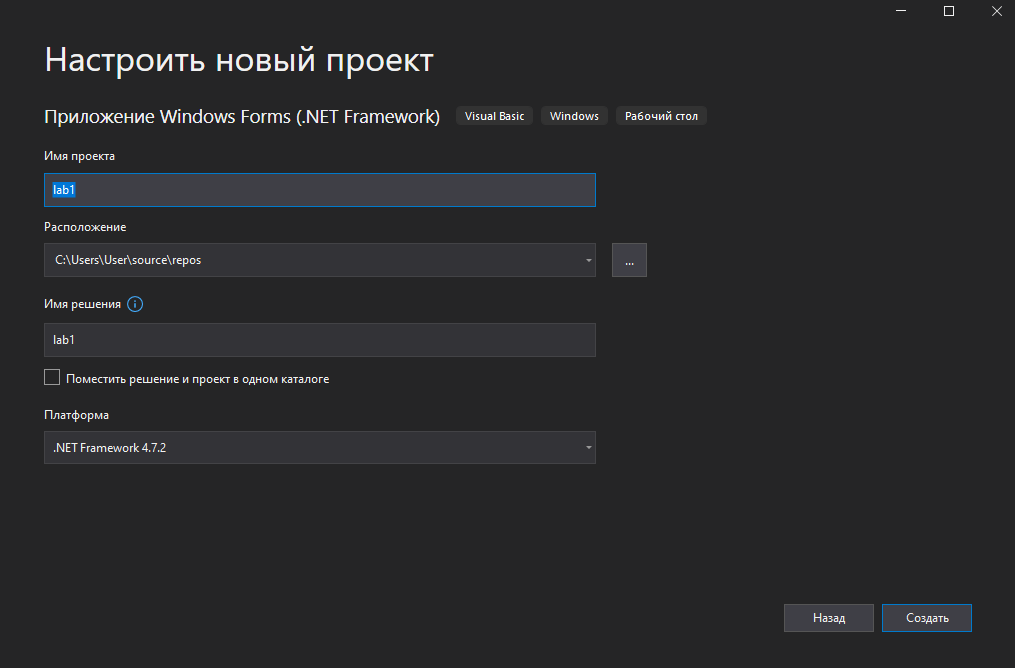
Брыль Сергей Иванович

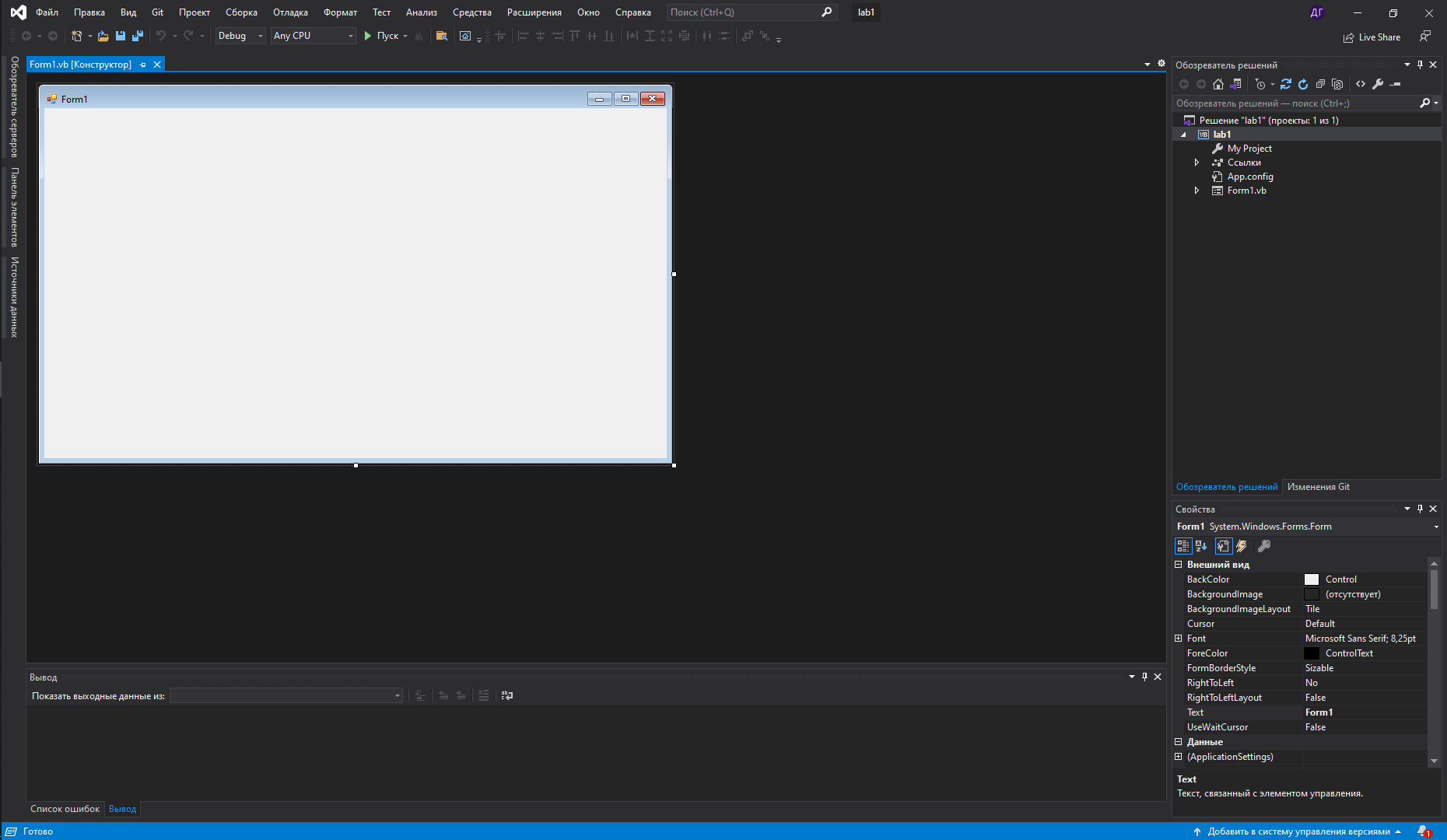
Ход работы:

Задание 1:

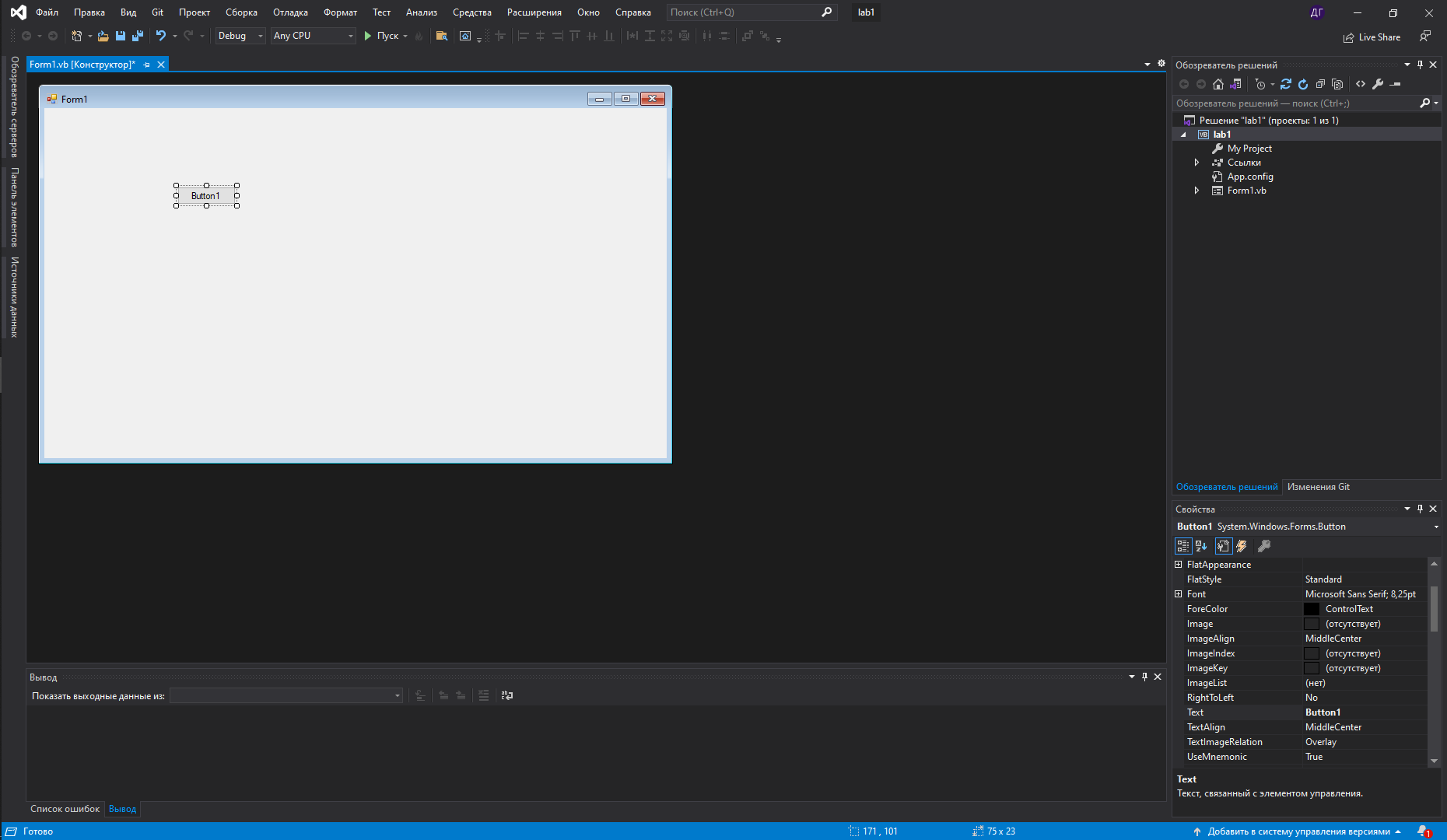
1.1

Создаём проект  


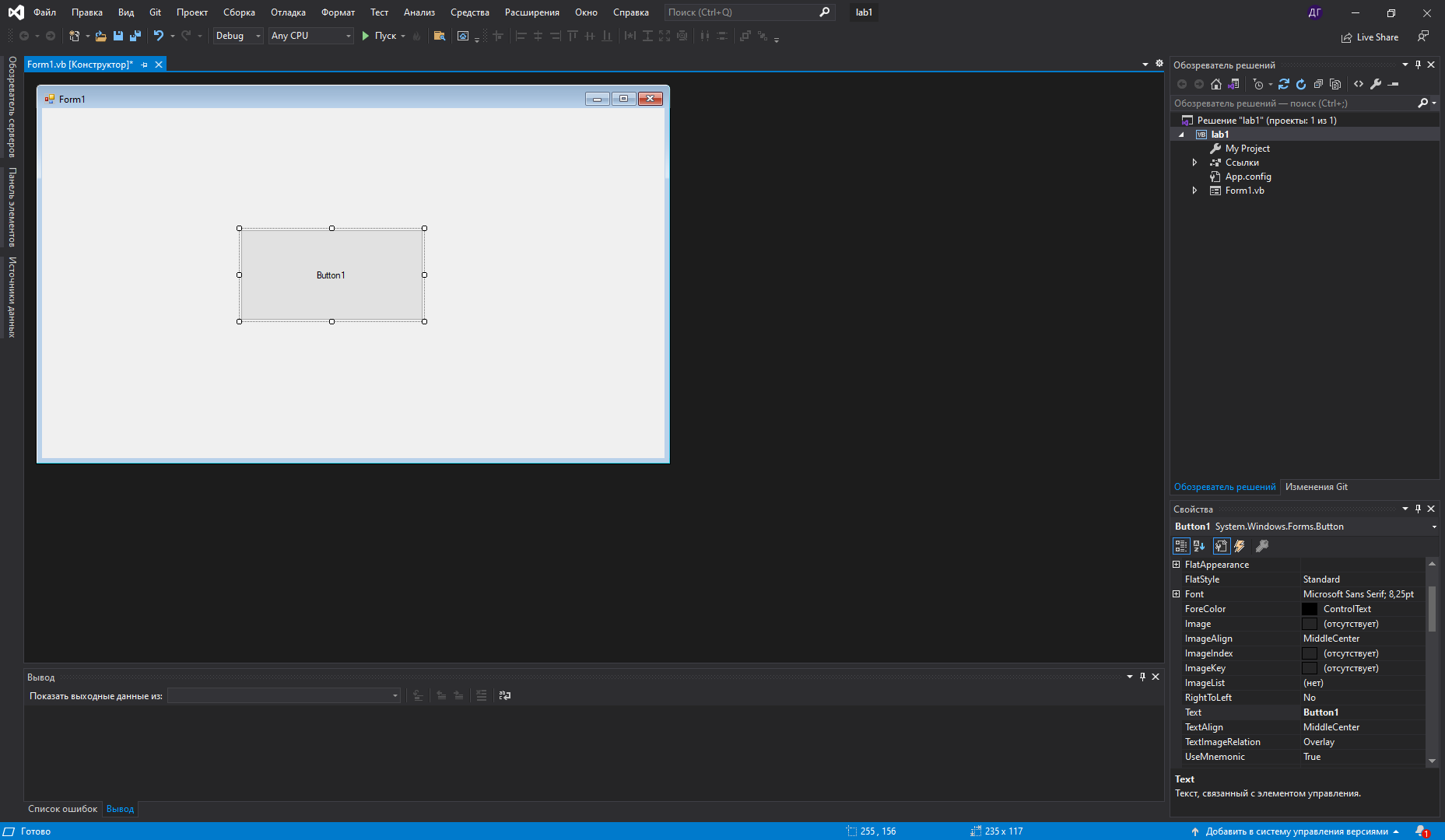




Добавляем элемент кнопку

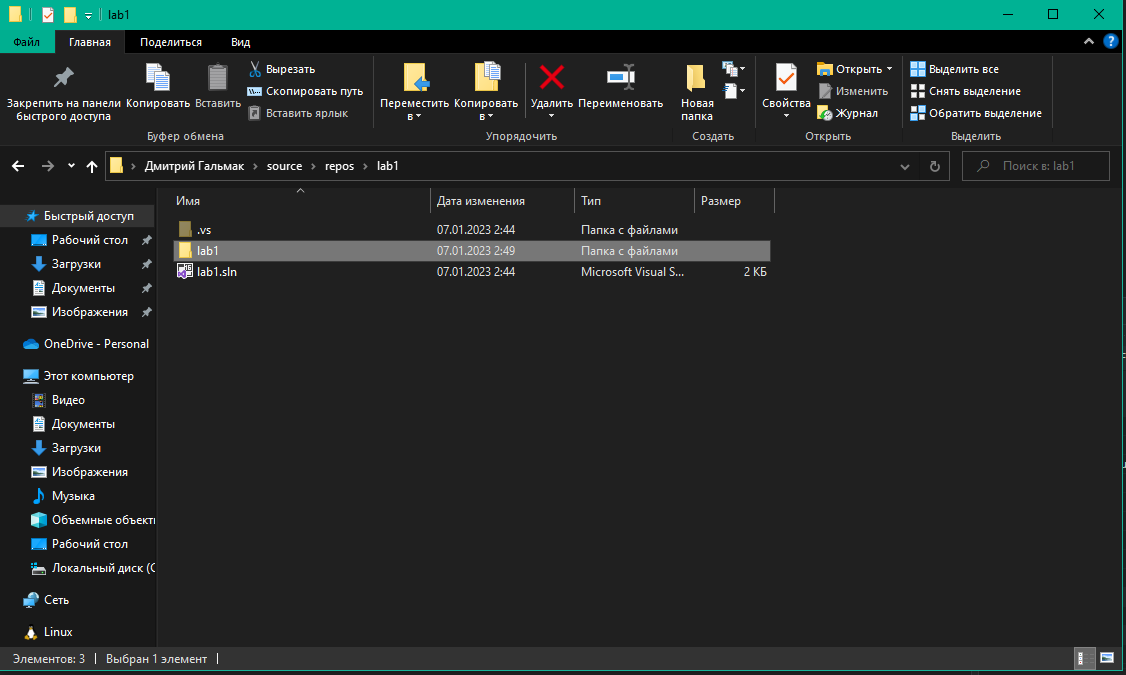


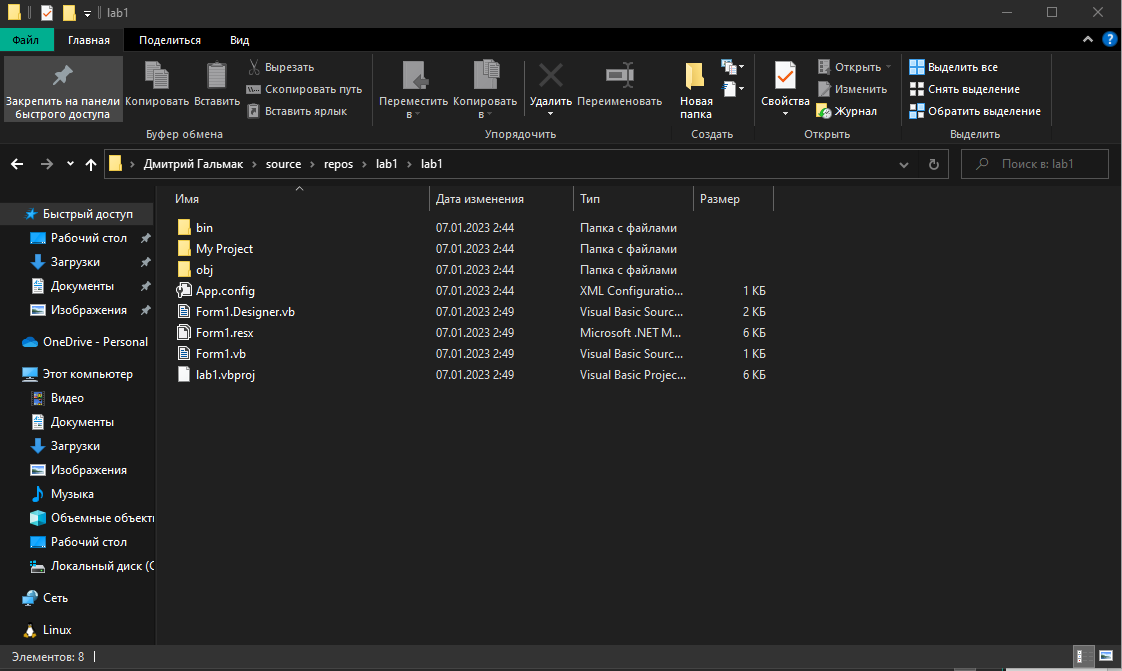
Изменили размер кнопки и ее положение в форме



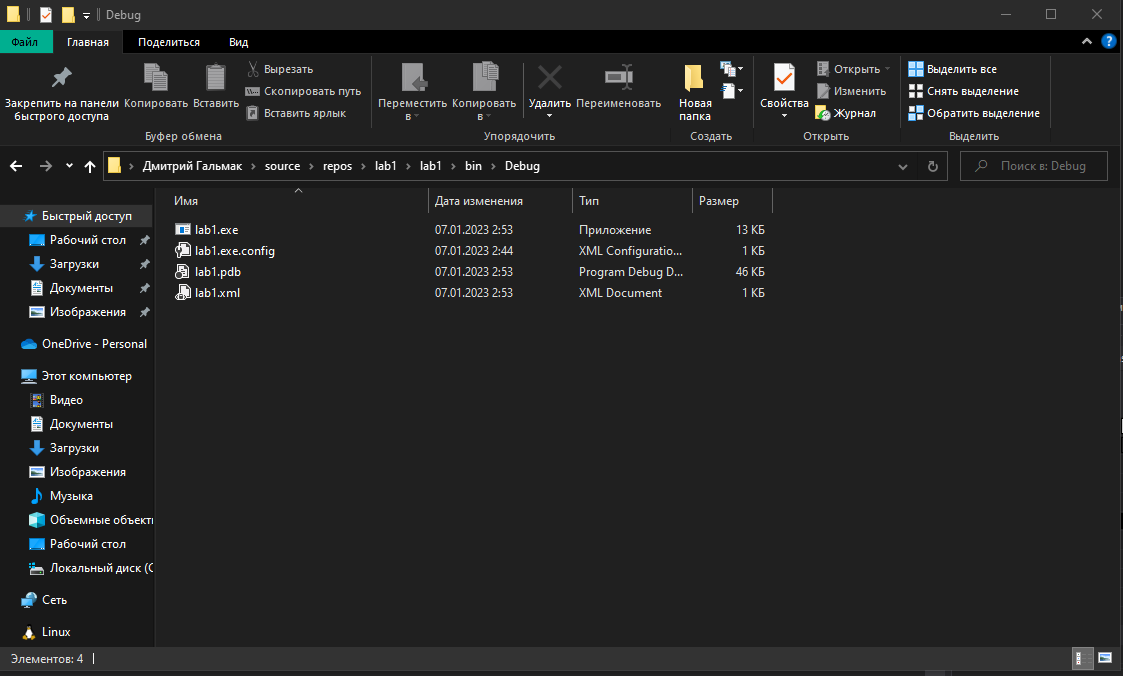
1.2

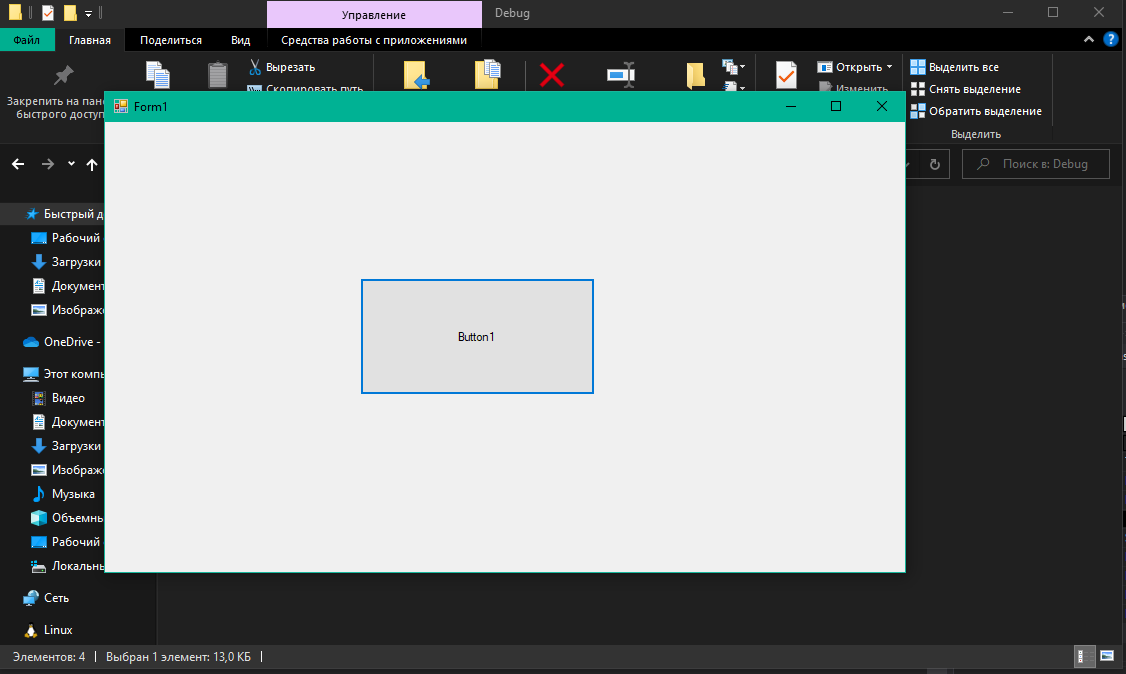
Расположение сохранённого проекта в его папке





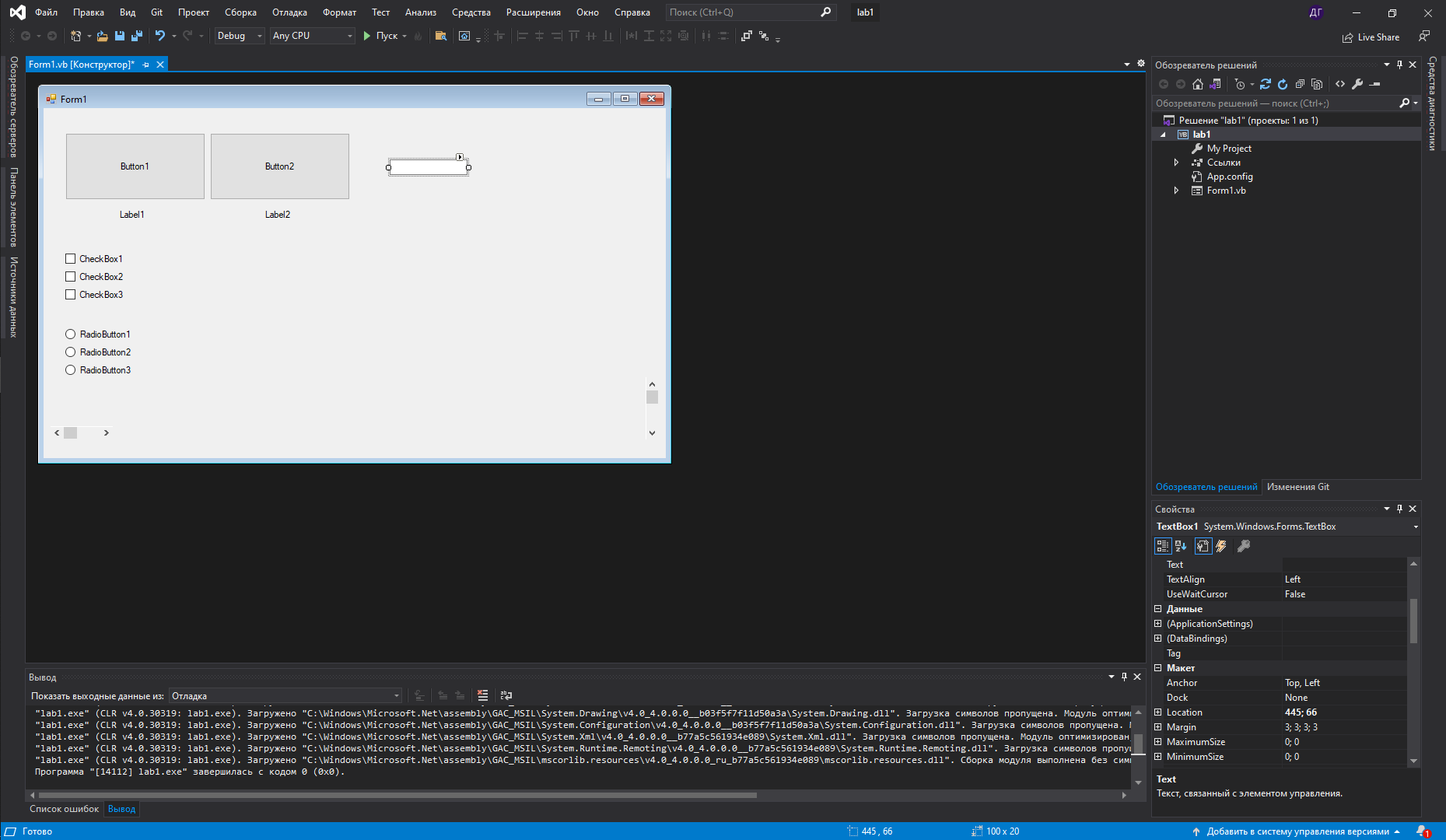
Находим .exe файл и запускаем его



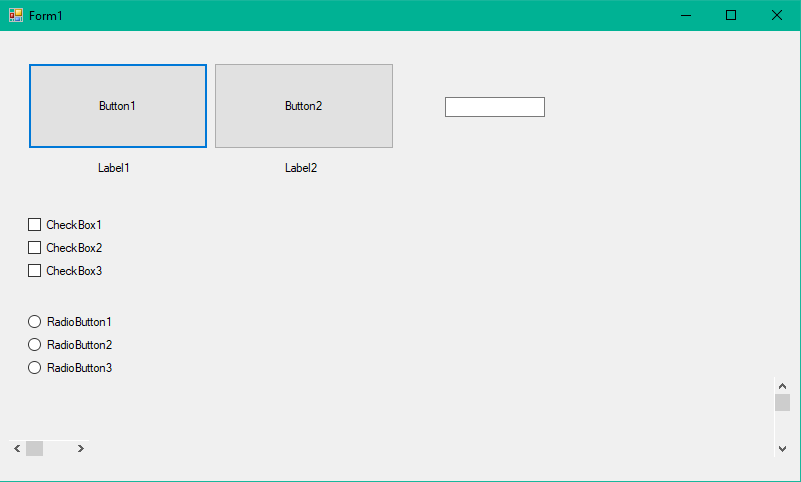


1.3

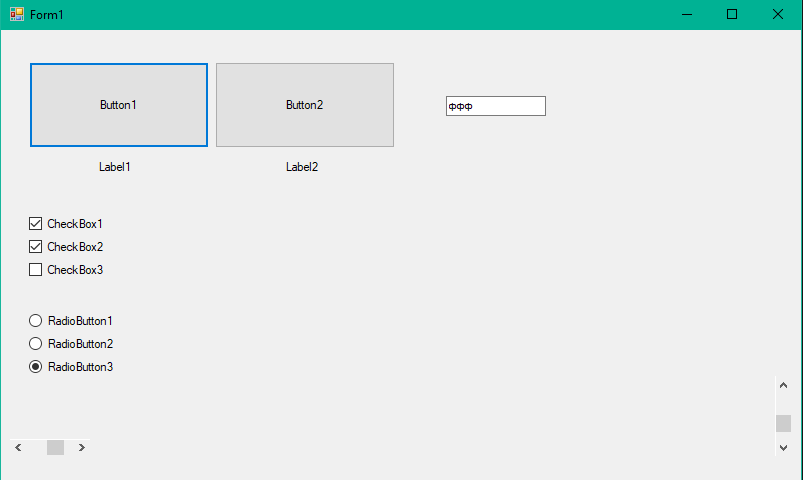
Создаем новые элементы:



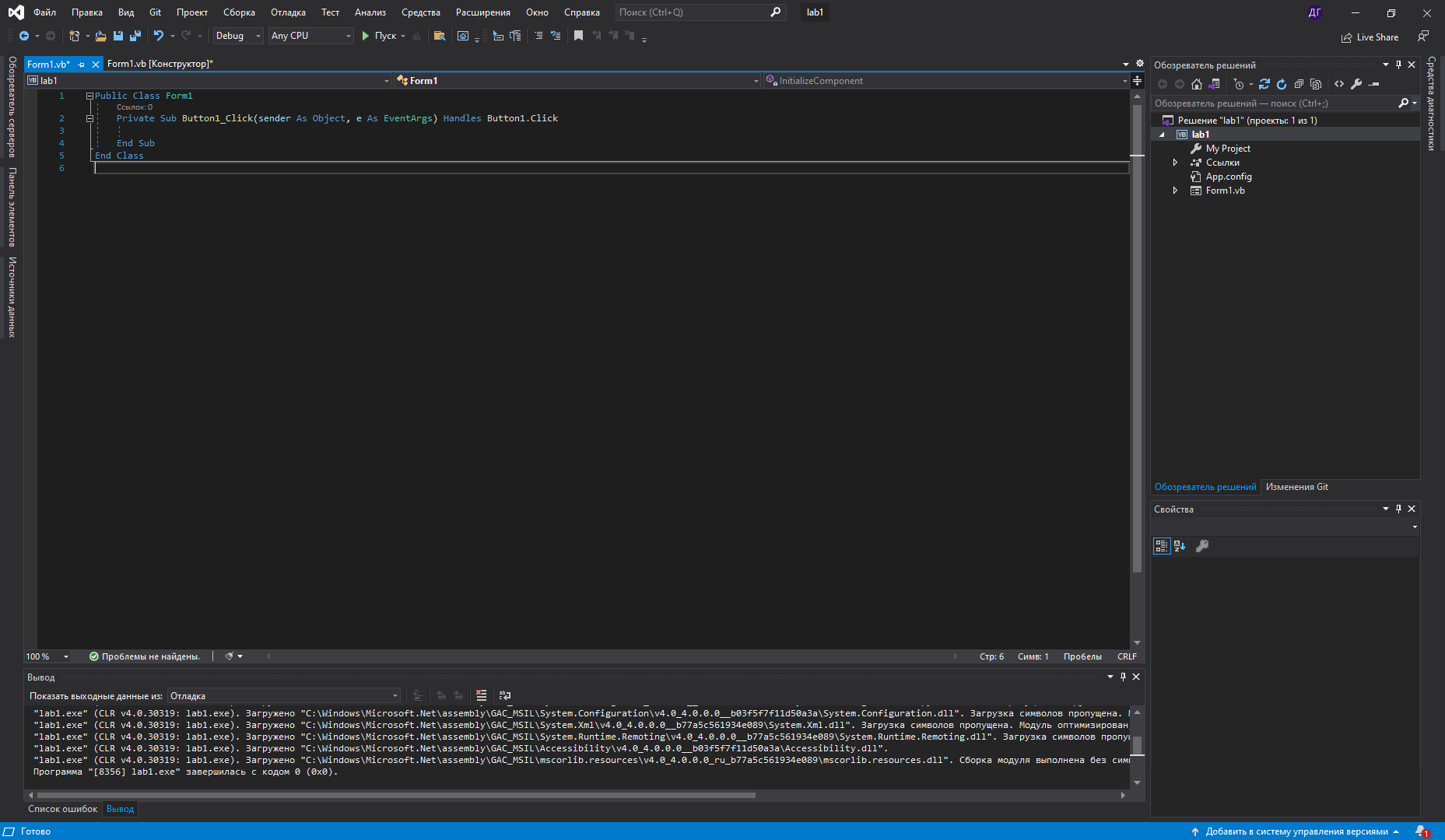
И запускаем:



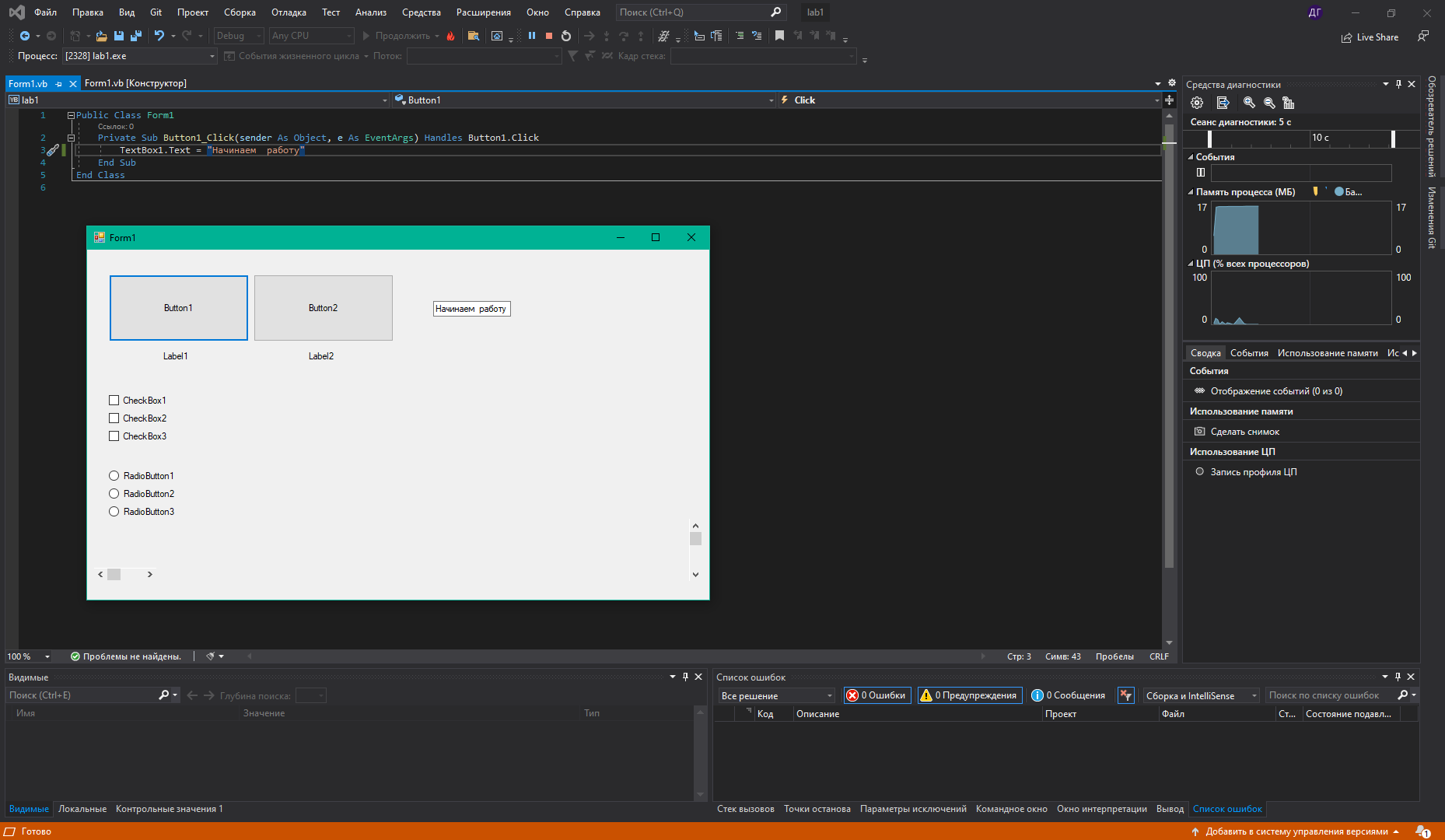
Провзаимодействовали с элементами:



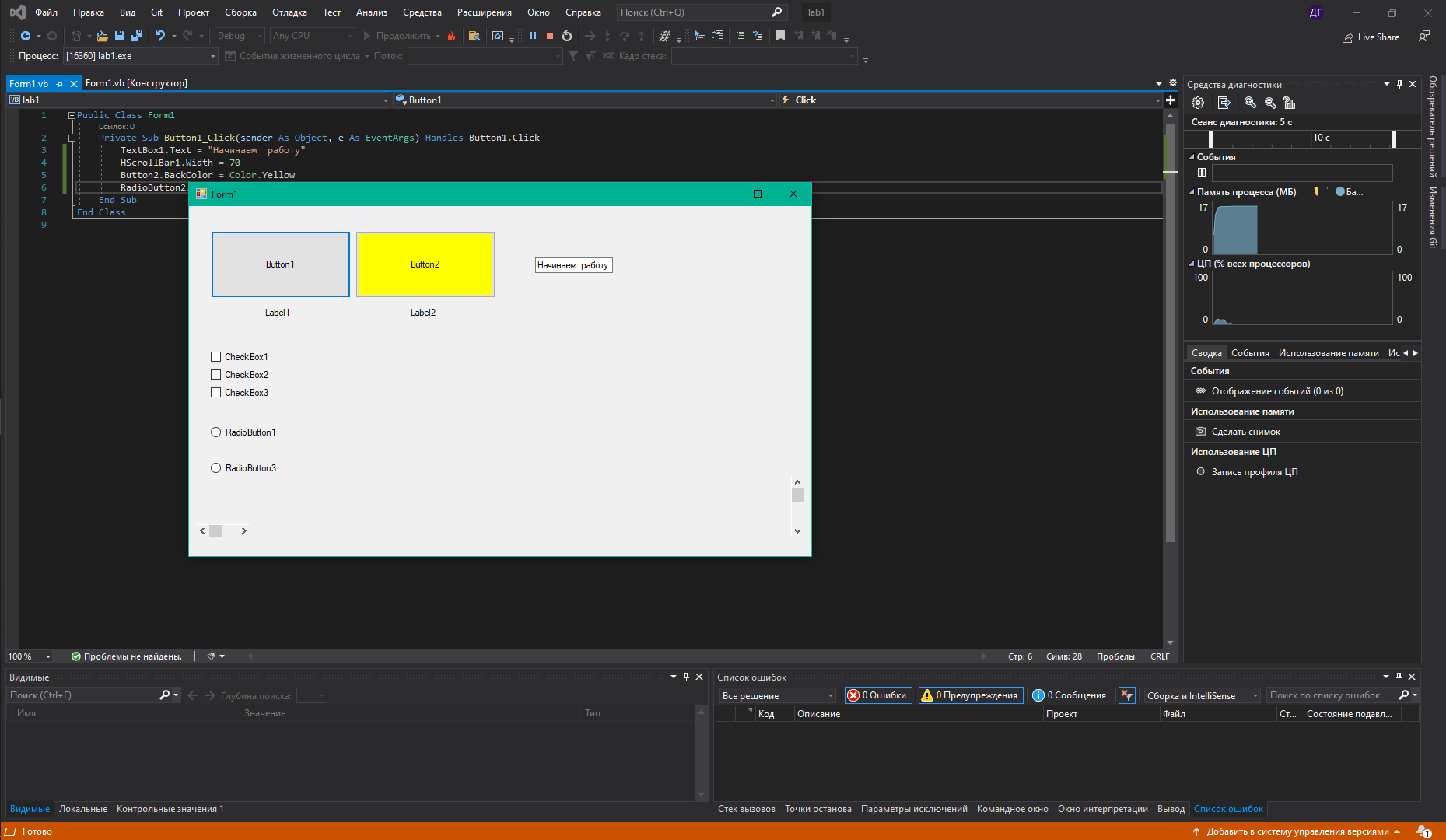
Создаем шаблон процедуры-обработчика события Click:



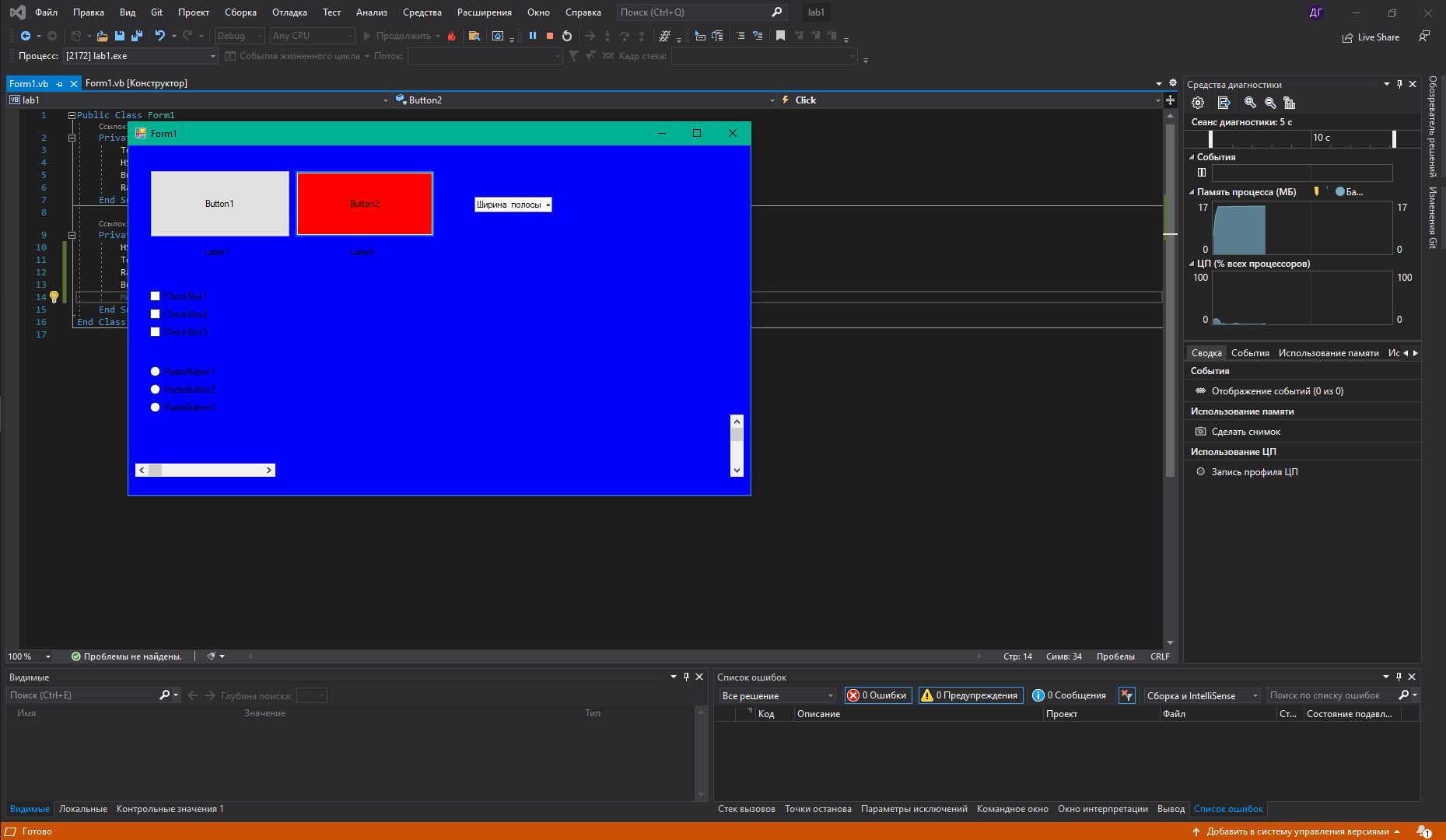
Делаем так, чтобы при нажатии кнопки в текстовом поле появился текст, запускаем и проверяем:



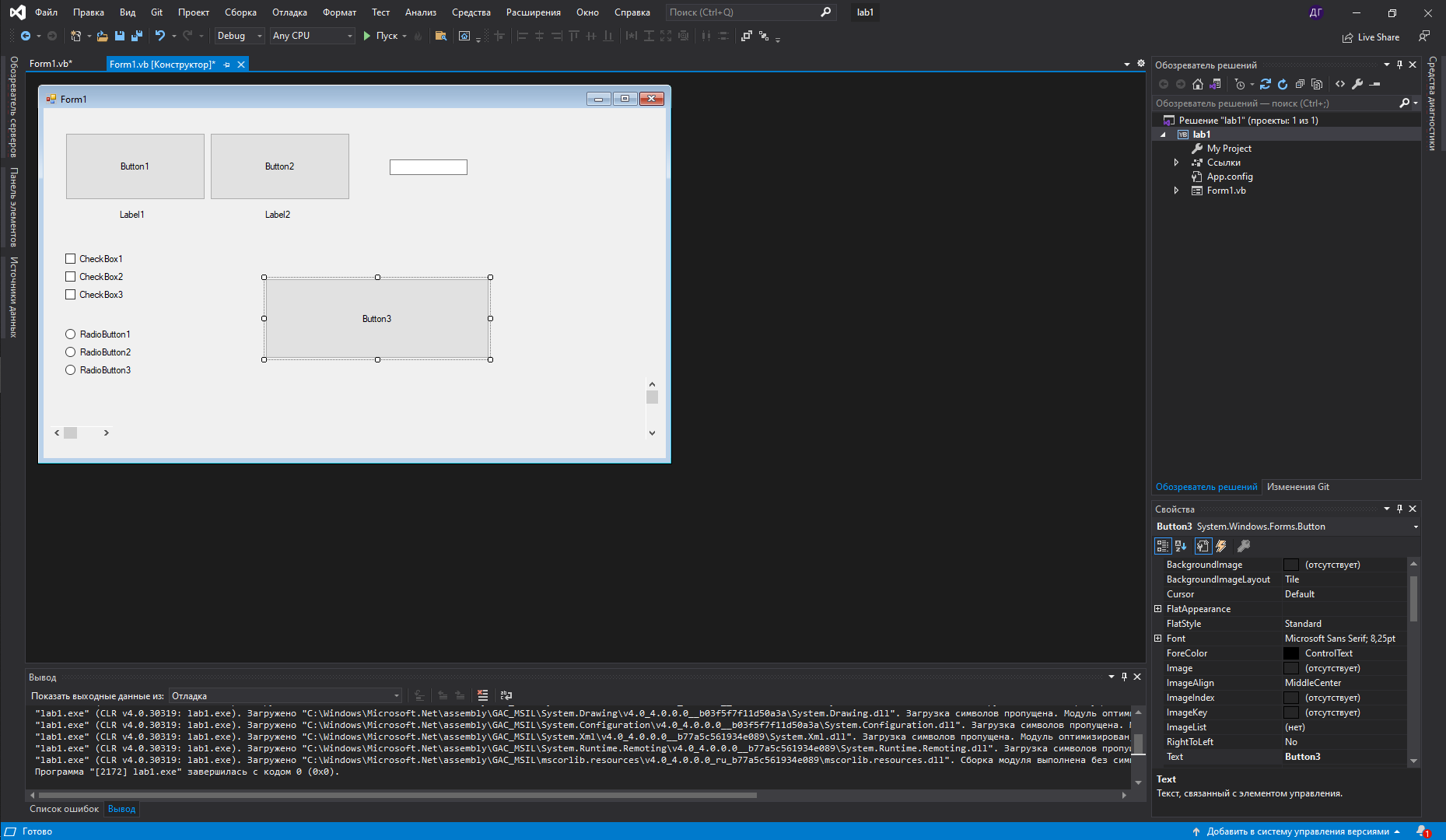
Добавляем еще возможностей при нажатии первой кнопки и проверяем:



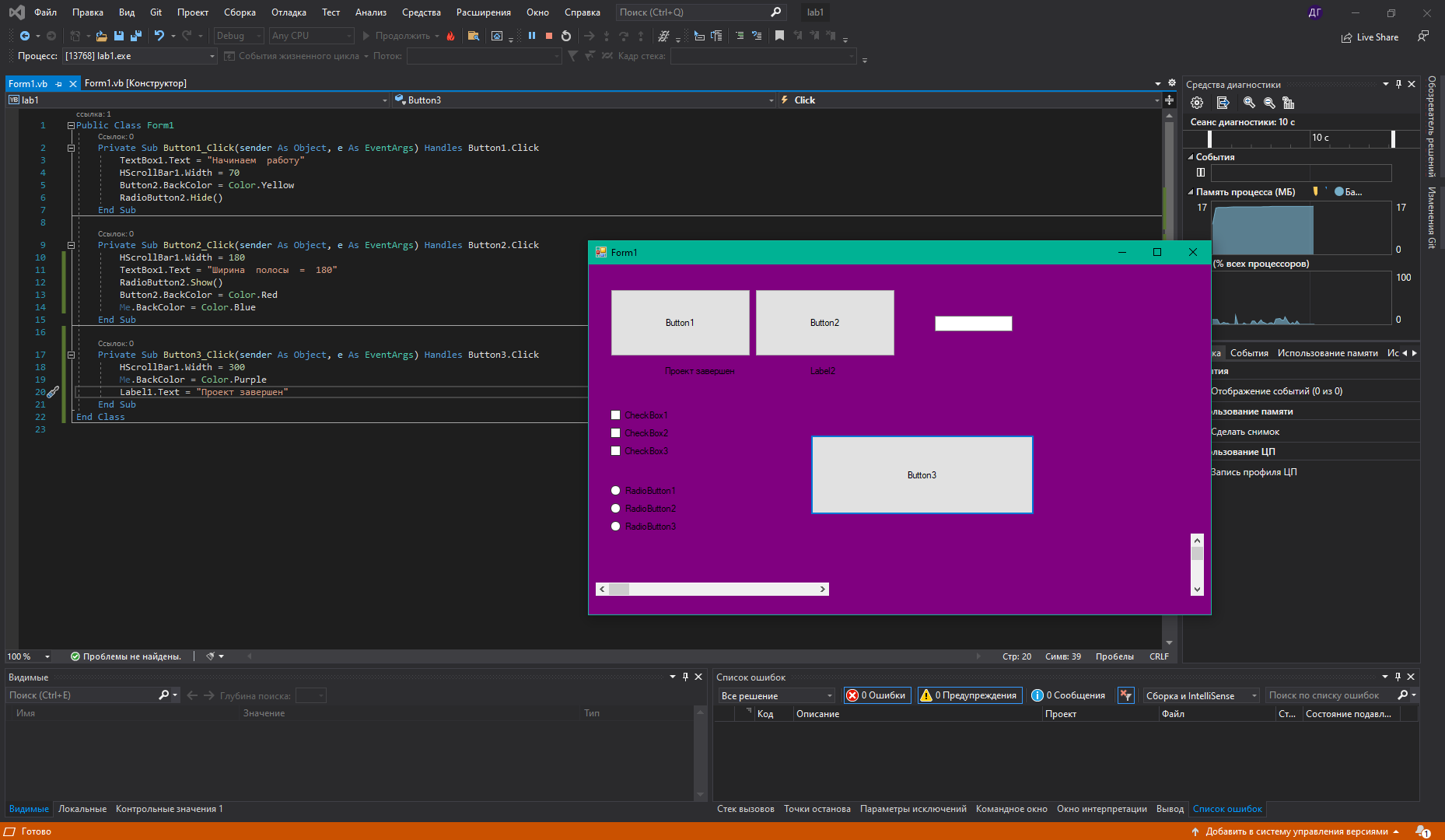
Добавляем обработчик для второй кнопки, задаем ему процедуры и проверяем:



Создаем 3 кнопку:

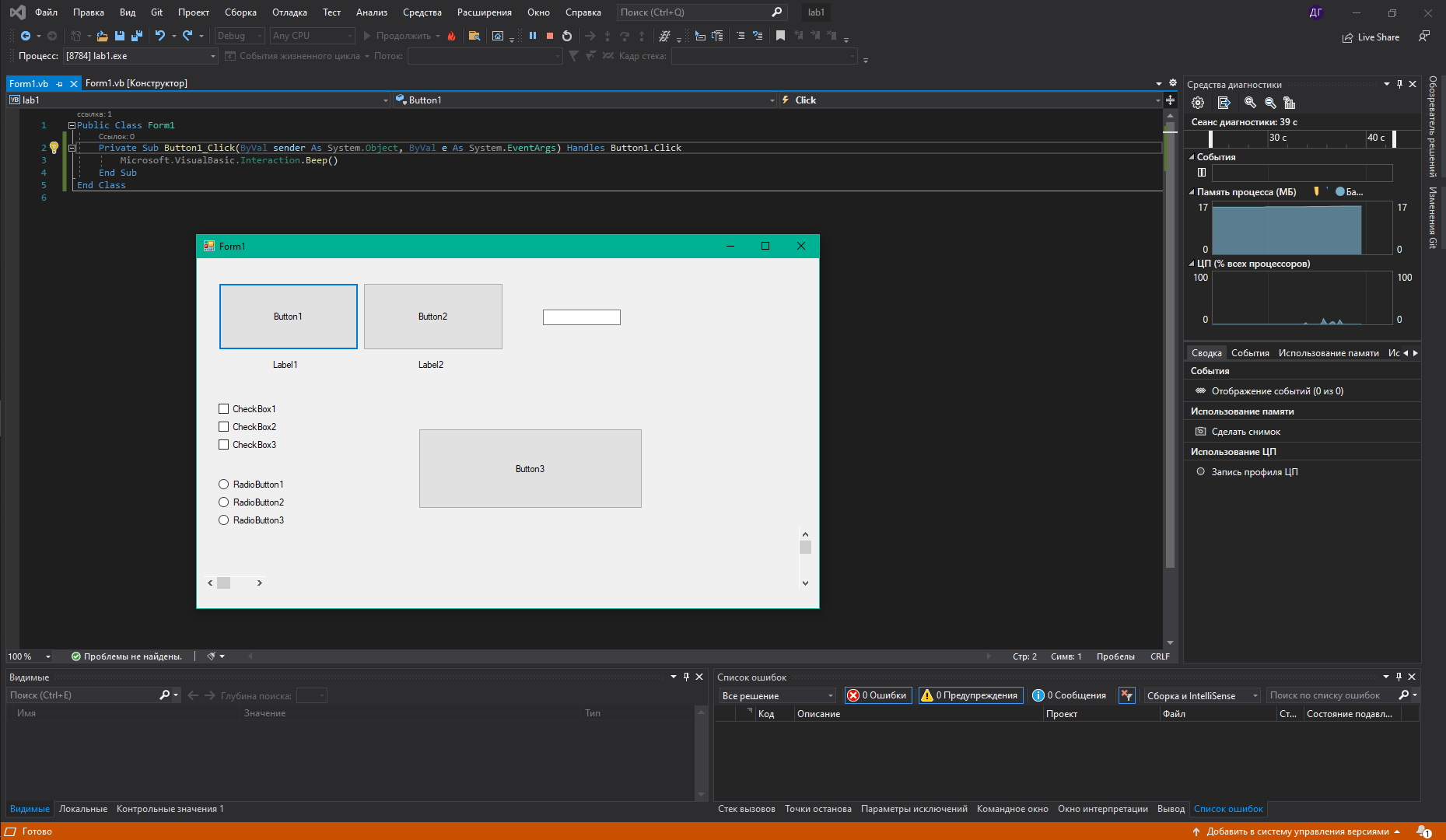


Добавляем ей обработчик событий, задаём процедуры при нажатии и проверяем:

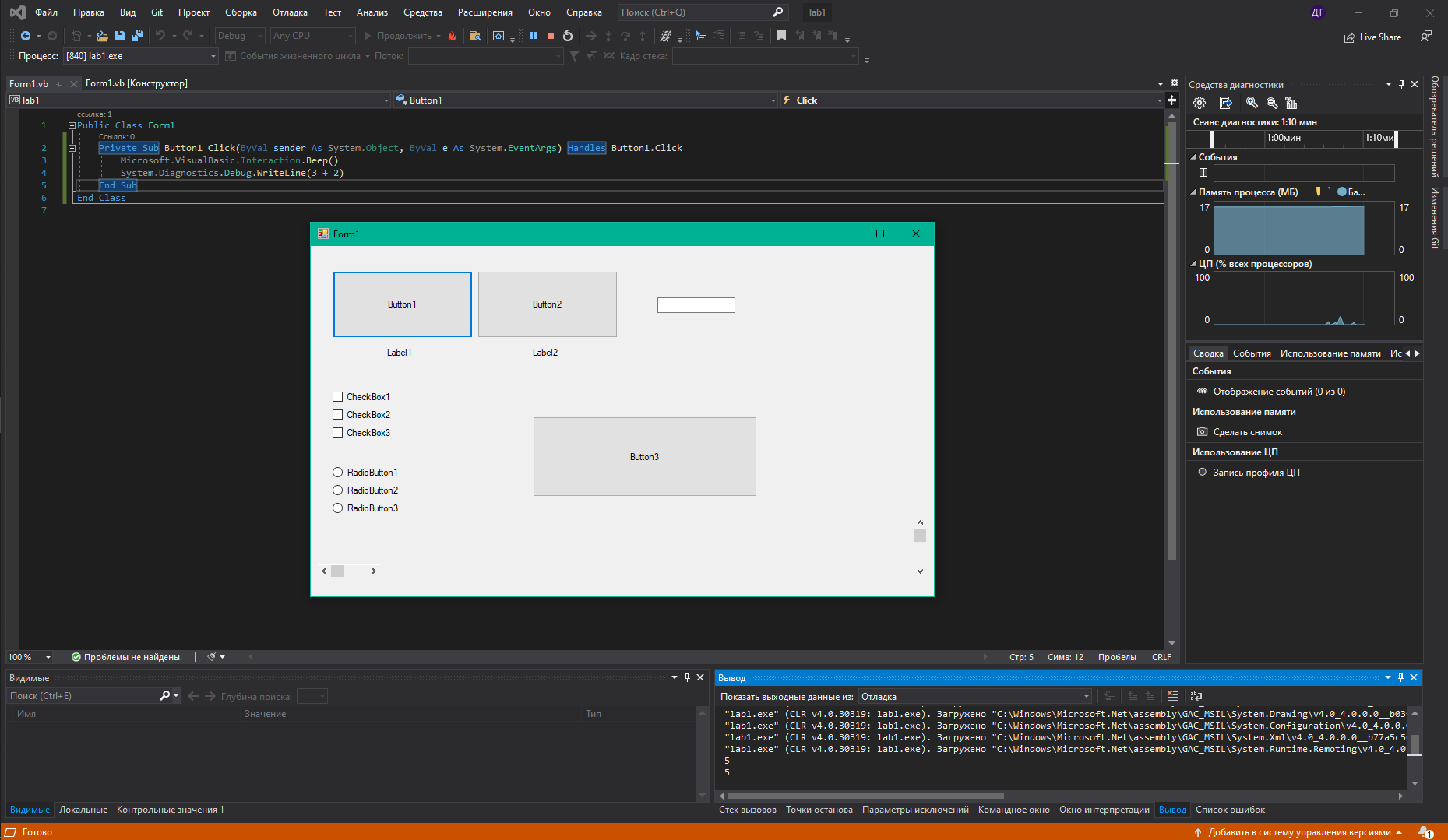


Задание 2:

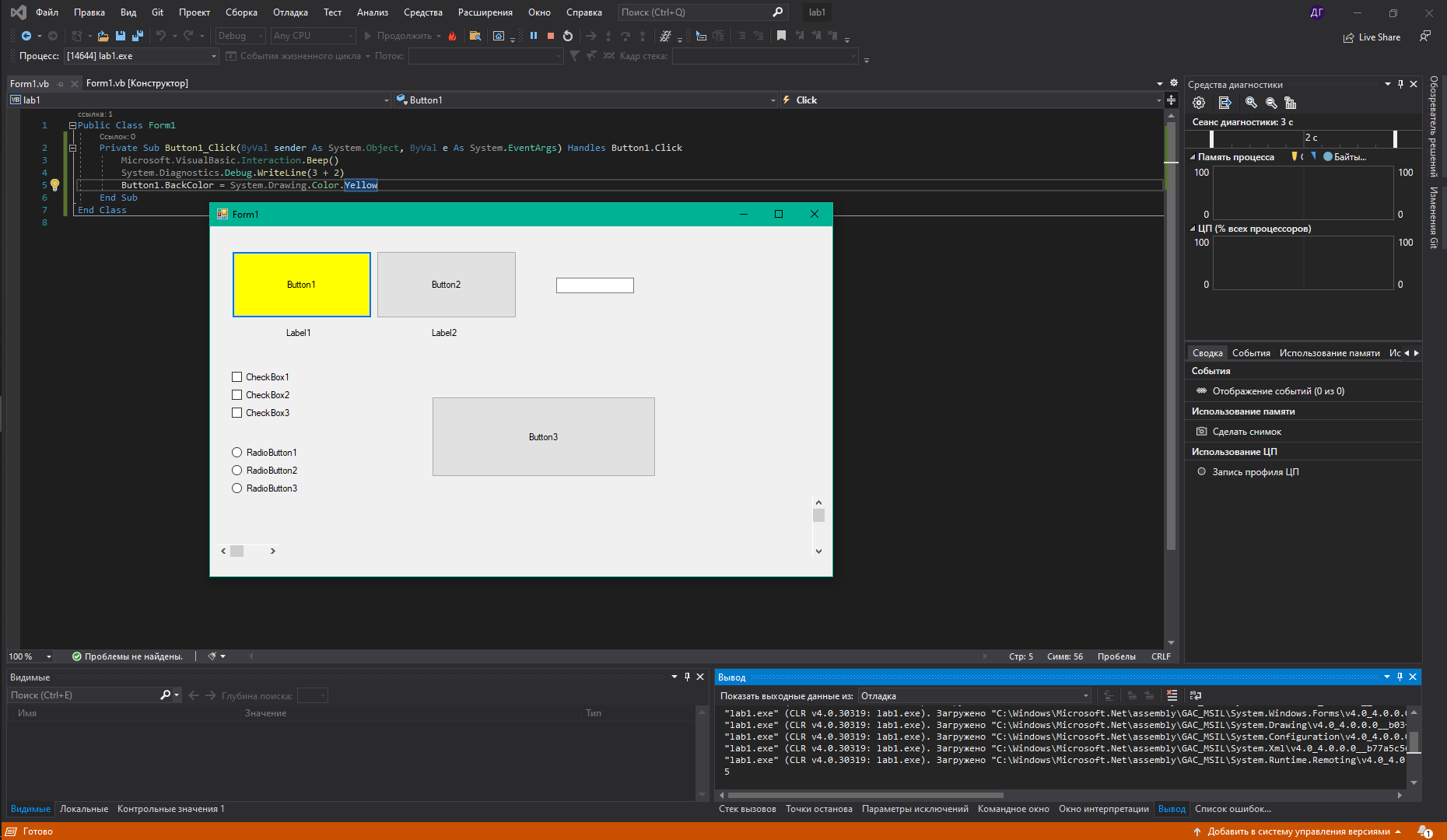
Добавляем первой кнопке возможность издавать звук при нажатии на неё с помощью обработчика:



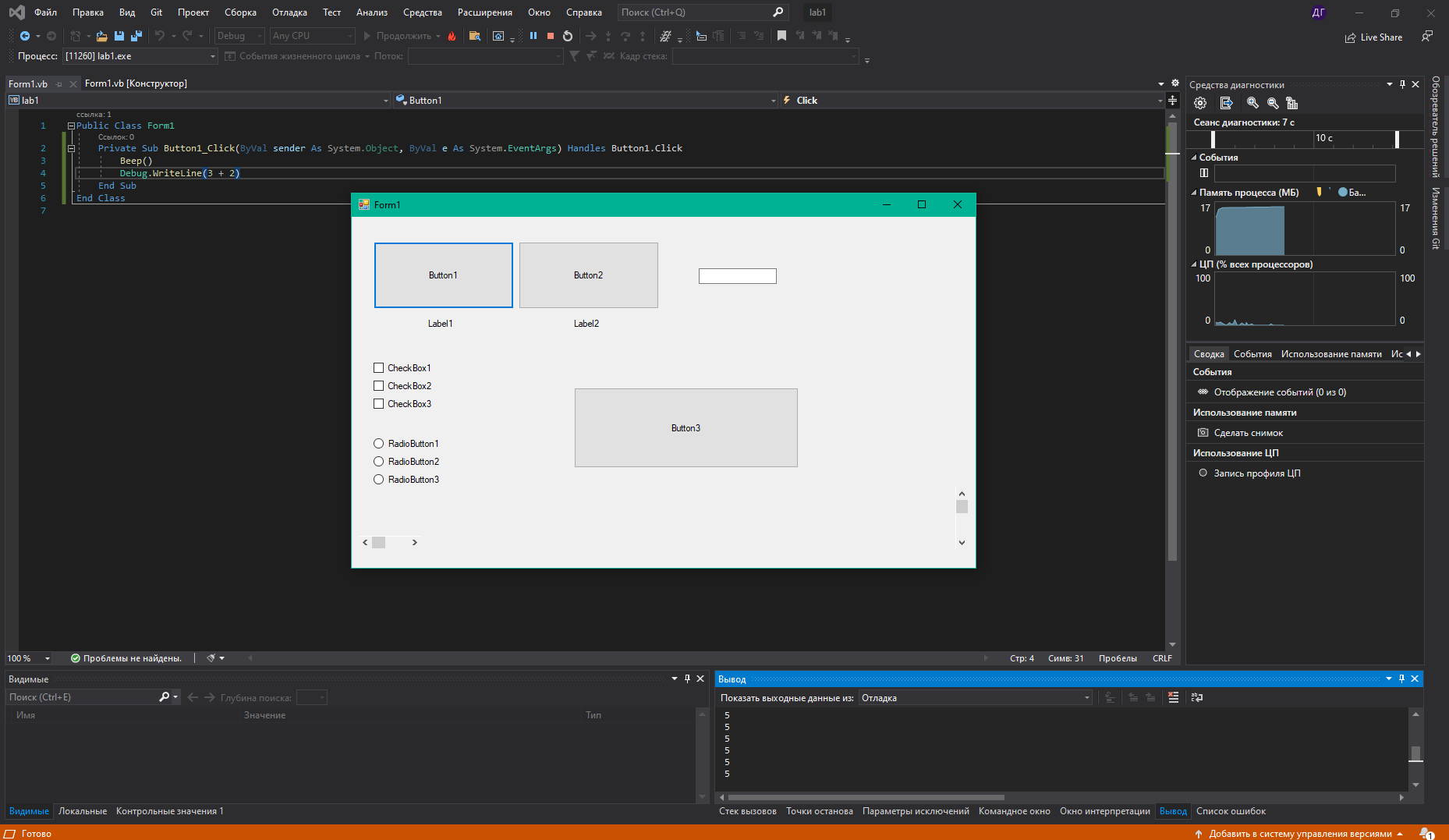
Добавляем кнопке возможность вывода в консоль:



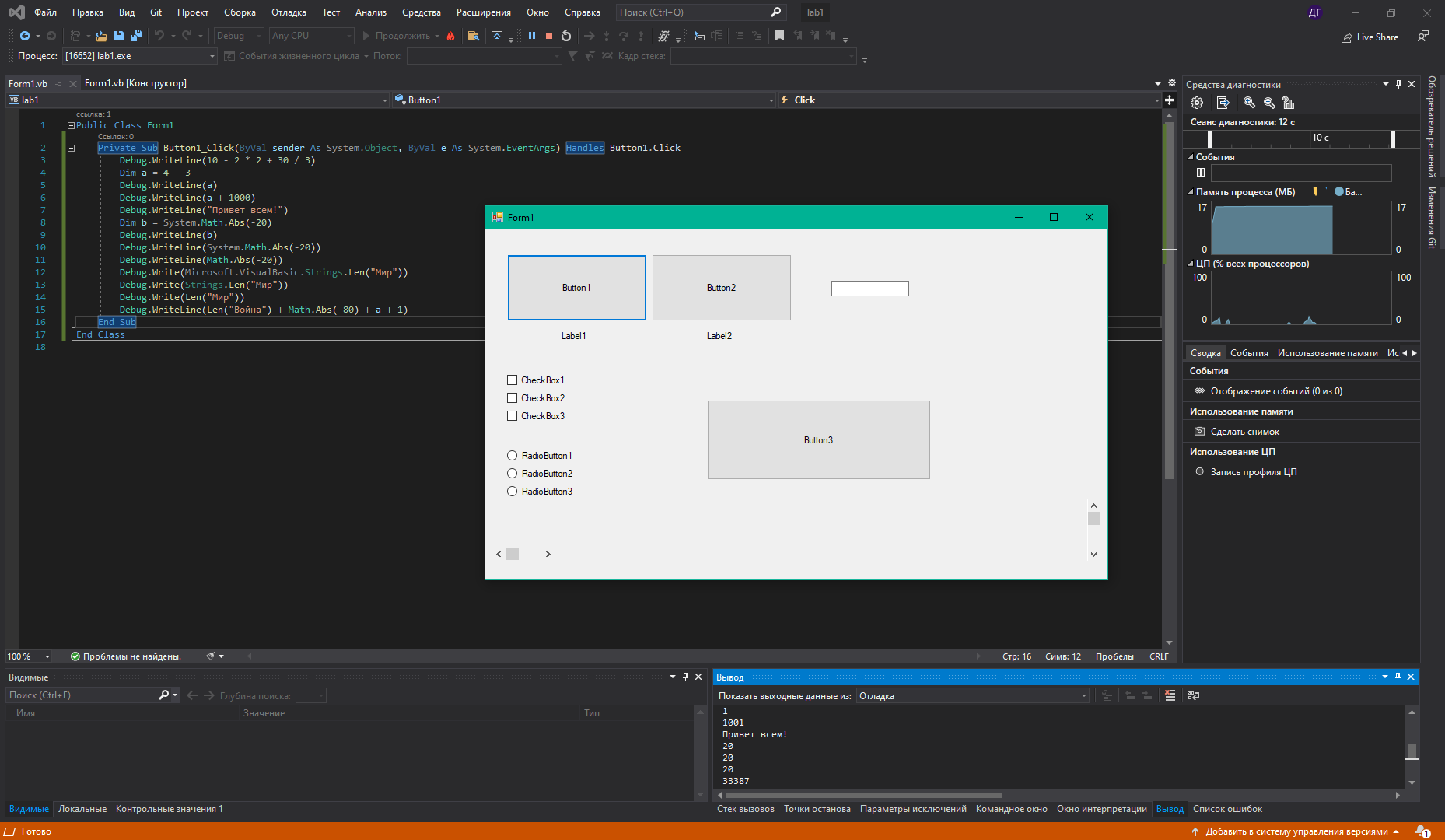
Добавляем кнопке возможность менять свой цвет:



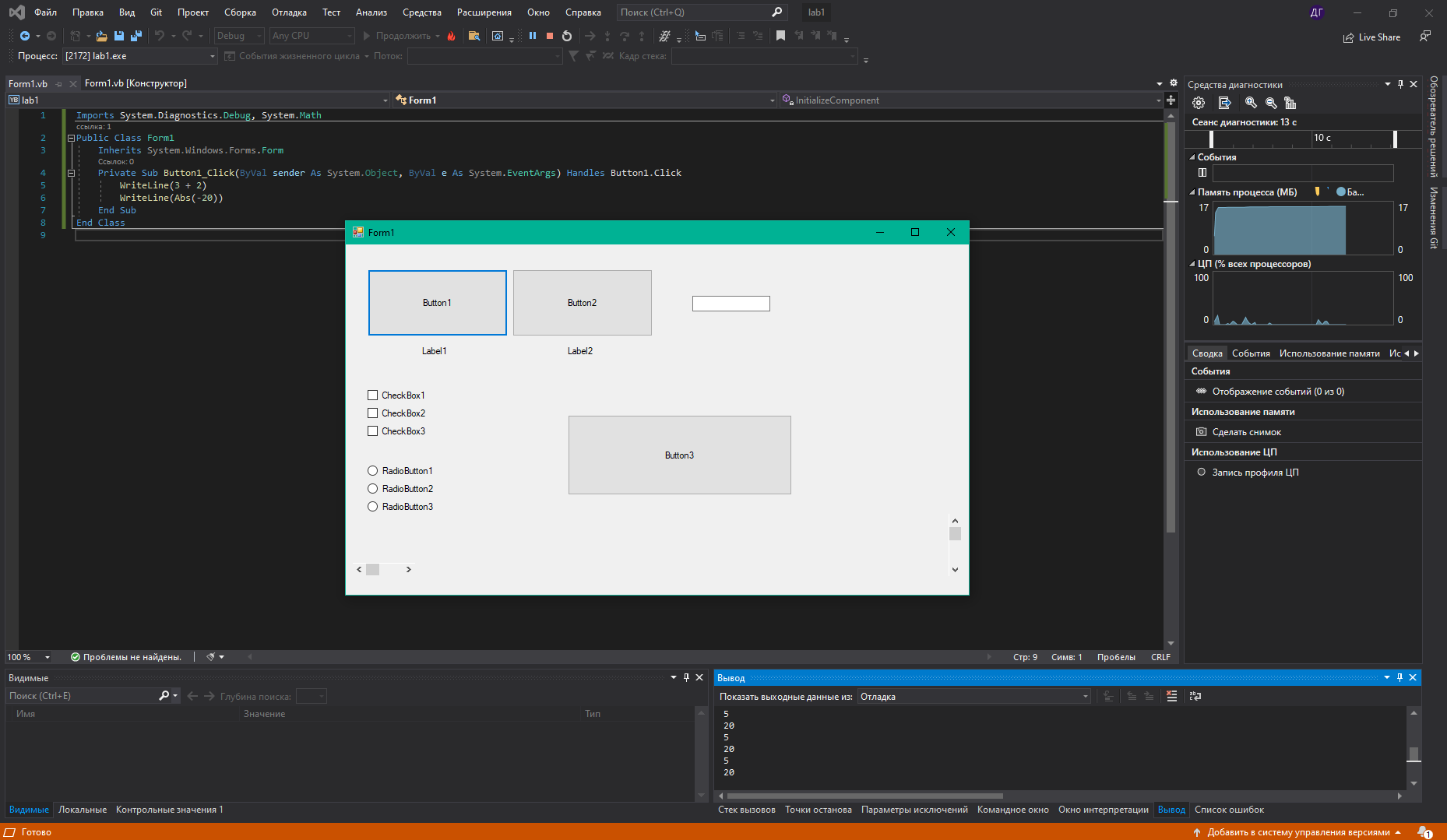
Сокращаем текст кода:



Разбираем что делают прописанные в коде процедуры:

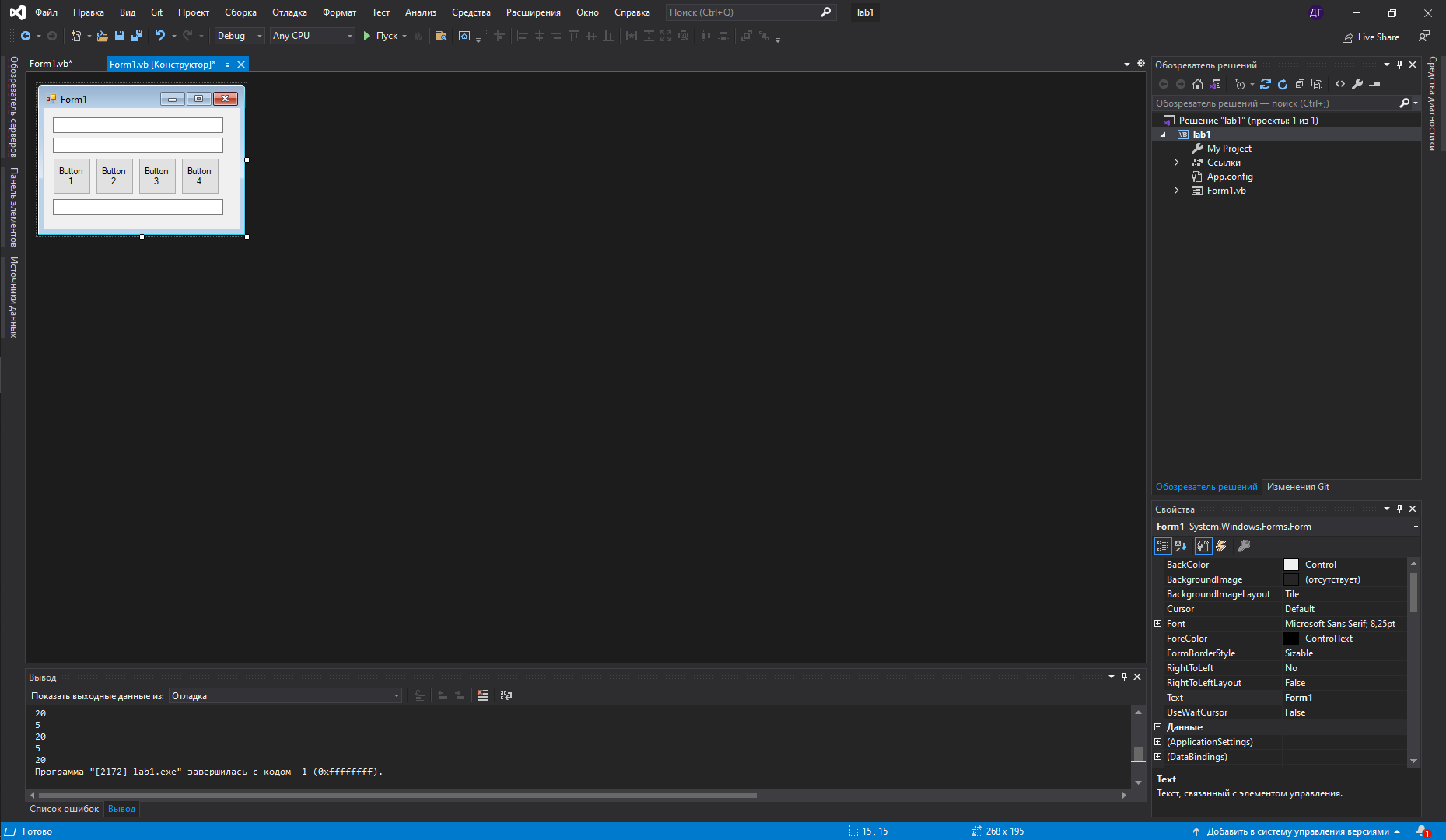


Импортируем библиотеки:

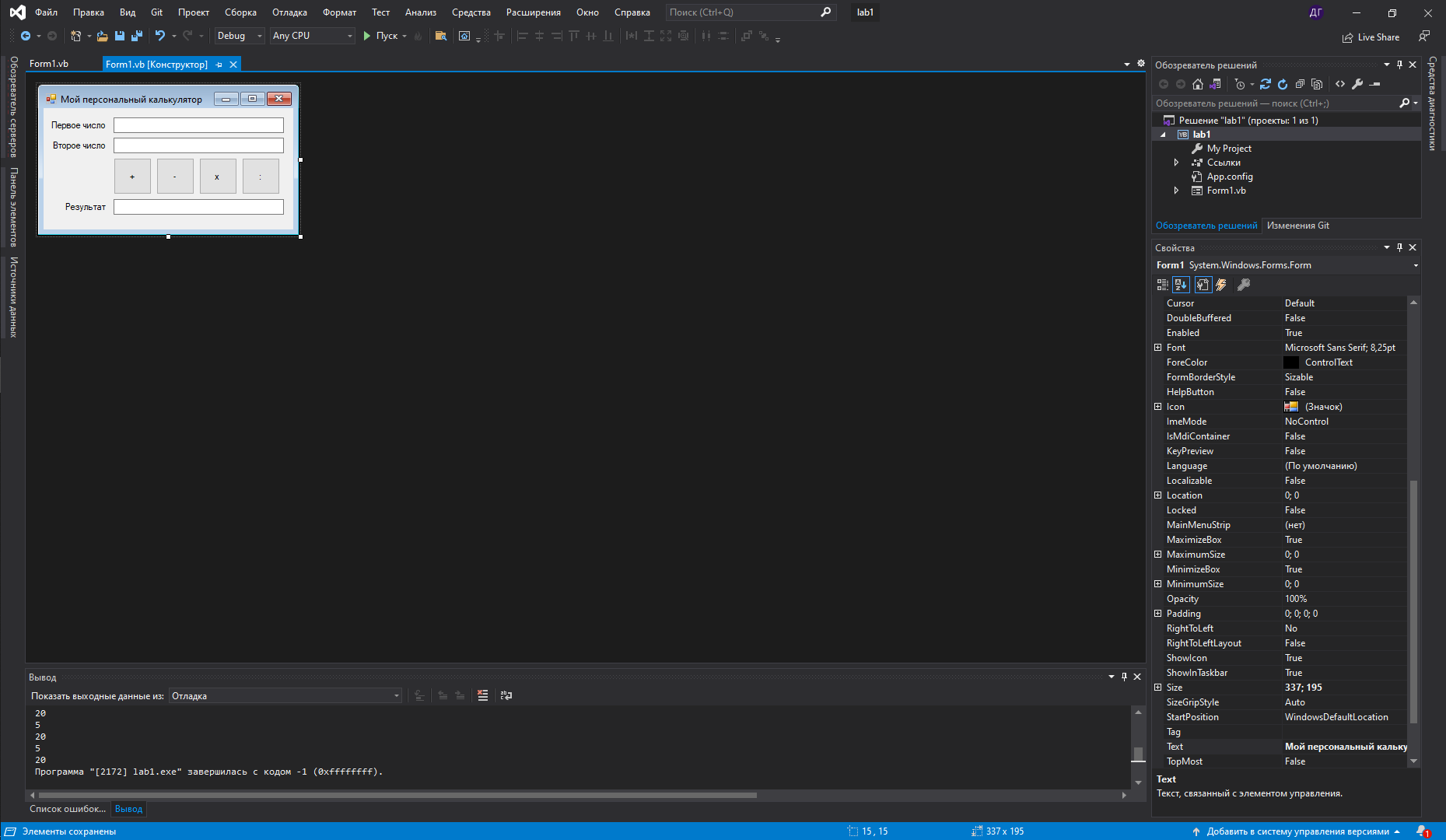


Задание 3:

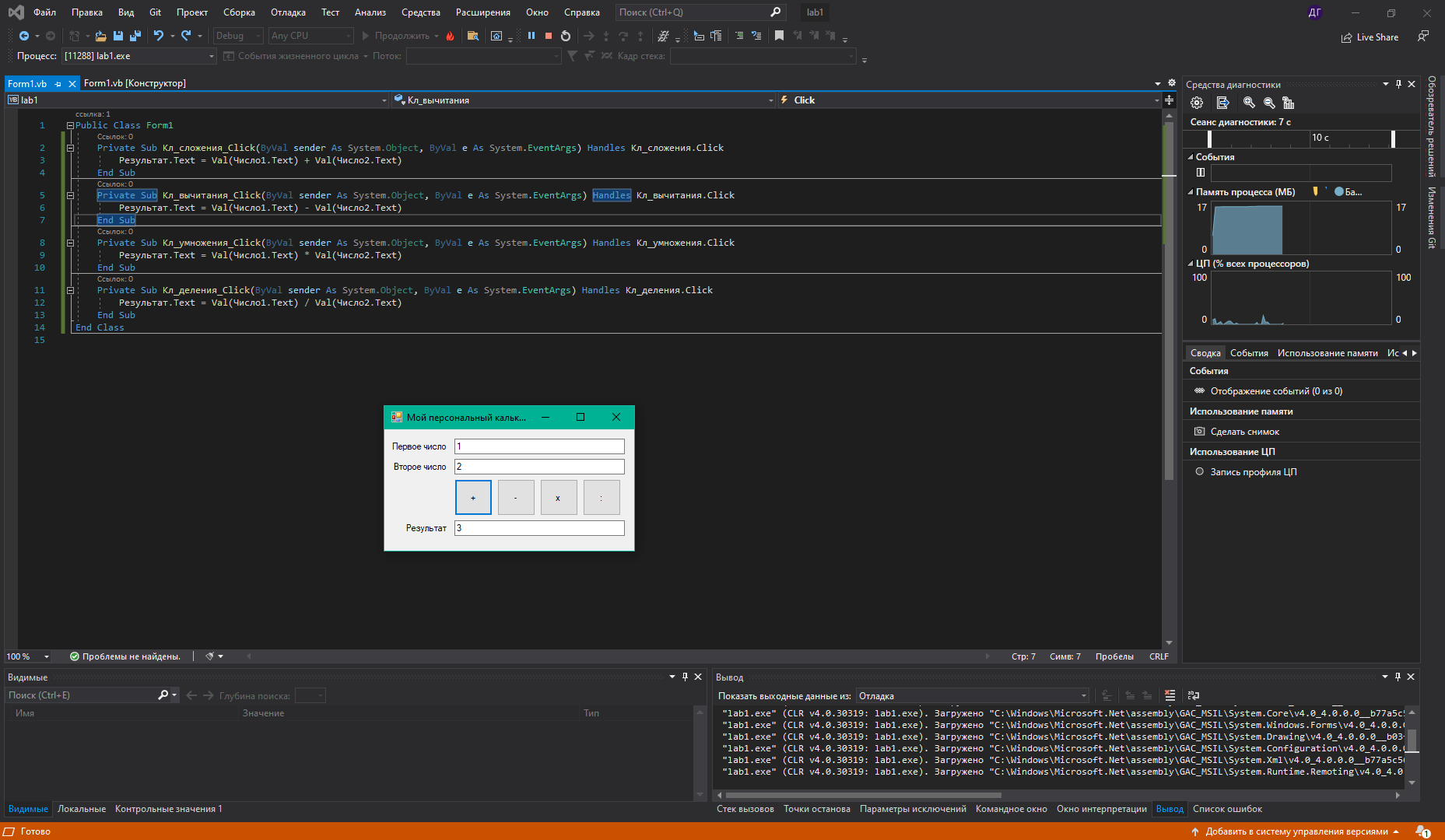
Создаём форму для калькулятора:



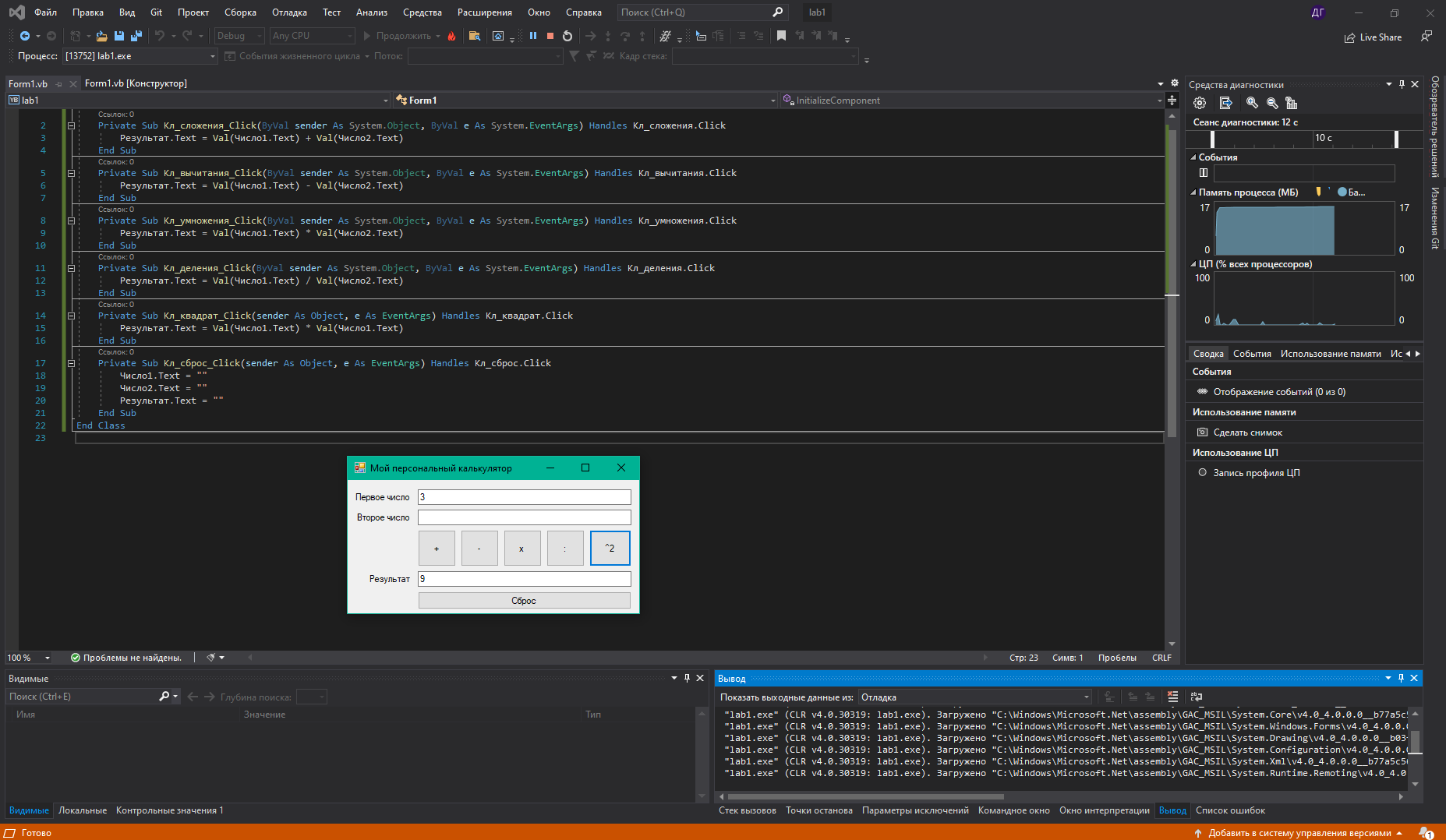
Совершенствуем форму, меняем имена и текст элементов:



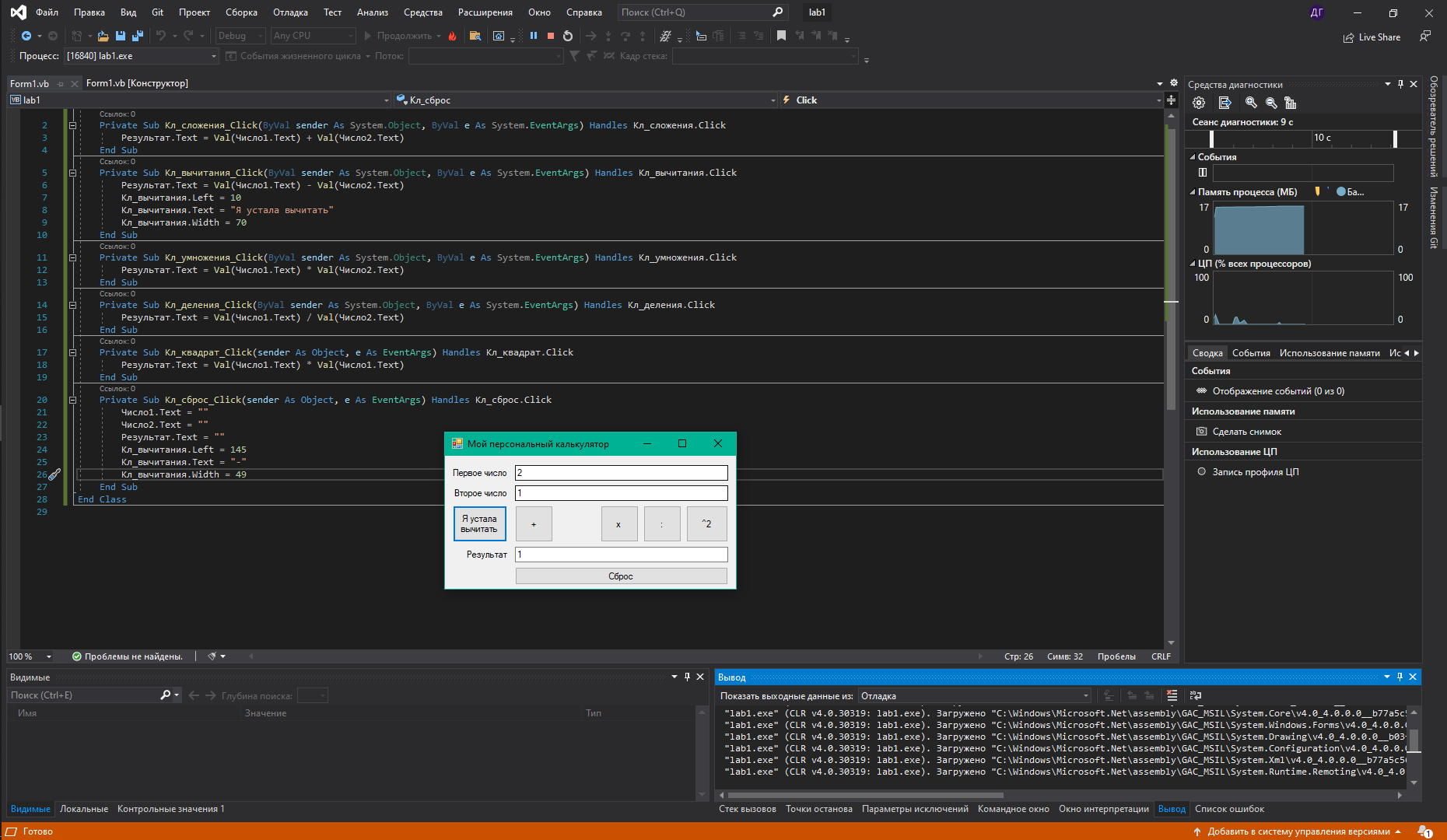
Пишем код калькулятора в процедуре и проверяем:



Добавляем в калькулятор новые функции:



Добавляем клавише “-“ в обработчик смену текста, положения и размера при нажатии, а при нажатии на сброс она примет вид по умолчанию:



Создаем меню у программы, в котором можно настроить прозрачность программы, цвет полей текстбоксов и вывести данные о программе при помощи мэсэджбокса:

