|  |  |
| --- | --- |
| 1. Podesiti svojstva forme-

Caption: EUREKA\_1Color: clLimeWidth: 400Height: 500Top: 99Left:180Border Icons-biSystemMenu: True, sve ostalo false | Na kartici Events naći događaj ***OnClick***( klik naformu),i kliknuti dva puta u prazno polje pored. Otvara se kostur procedure za obradu događaja.procedure TForm1.**FormClick**(Sender: TObject);begin**form1.color:=clyellow;****form1.top:=22;****form1.left:=22**;end;Dodati deo koda ( podebljana slova ) kojim se menjaju neka od svojstava forme. |
| 1. Podesiti svojstva forme-

Caption: EUREKA\_2AColor: clWhitePotom, ubaciti komponentu tipa Label i podesiti njena svojstvaCaption: HELLO WORLDHeight: 30Color: clAquaFont: Castellar, size:16, color: clblueHint: Klikni na mene!Show Hint: True | Na kartici Events, **za formu**, naći događaj ***OnDblClick*** (dupli klik na formu ). procedure TForm1.**FormDblClick**(Sender: TObject);begin**form1.caption:=’eureka\_2b’;****form1.width:=500;****form1.height:=500;**end;Zatim na kartici Events, **za labelu**, naći događaj ***OnClick***( klik na labelu)*.*  procedure TForm1.**Label1Click**(Sender: TObject);begin**label1.color:=clFuchsia;****label1.caption:=’ ZDRAVO SVETE!’;****label1.font.size:=22;****label1.font.name:=’Verdana’;**end; |
| 1. Podesiti svojstva forme-

Caption: EUREKA\_3Color: clBlueHeight: 550Width: 525 | Programirati događaje ***OnClick***za formu:**form1.color:=clSkyBlue;****label1.color:=clGreen;*****OnClick*** za labelu:**form1.color:=clred;****Label1.color:=clSilver;*****OnDblClick*** za labelu:**label1.font.color:=claqua;** |
| 1. Podesiti svojstva forme-

u naslovu forme neka piše EUREKA\_4, boja forme neka bude plava, visina 300, a širina 400. Udaljenost forme od gornje ivice ekrana 110, a od leve ivice 50. Na formu dodati komponentu tipa label. U nju upisati **Ucim da programiram.** Programirati događaje OnClick, OnDblClick za formu i OnDblClick za labelu po svom izboru. |
| 1. Svojstva forme neka budu podešena kao u prethodnom zadatku. Na formu ubaciti labelu. Menjati svojstvo Alignment i Align.
 | Programirati događaj ***OnClick*** za labelu:label1.align:=alTop;label1.alignment:=taCenter; |
| 1. Prethodnu aplikaciju dopuniti komponentama tipa Button i Edit ( polje za unos teksta ). Promeniti boju i veličinu edita.
 | Programirati događaje ***OnClick*** za button:form1. Caption:=edit1.text;***OnClick*** za editEdit1.text:=edit1.text +’\*\*’;***OnDblClick*** za editEdit1.height:=edit1.height+5; |
| 1. Kreirati novu aplikaciju. Svojstva forme podesiti po izboru. Na formu dodati 3 komponente tipa Button i dve komponente tipa edit.
 | Programirati događaje***OnClick*** za button1:edit2.text:=edit1.text;***OnClick*** za button2:Form1.height:=150;Form1.width:=150;***OnClick*** za button3:form1.height:=form1.height+3;form1.width:=form1.width+3; |

Ime i prezime:

1. Kojom opcijom se čuva ceo projekat?
2. Inspektor bjekata ( Object Inspector) ima dve kartice \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ i \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .
3. Svojstva neke komponente podešavamo pomoću kartice \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.
4. Svojstvo forme Caption je \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.
5. Pomoću kojih svojstava menjamo udaljenost forme od leve i gornje ivice ekrana?
6. Svojstvo BorderIcons je složeno, sastoji se od podsvojstava: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.
7. Nabroj bar 5 svojstava labele.
8. Objasni čemu služi kartica Events.
9. Zadatak je da se klikom na formu menja njena boja i veličina. Dopuni kod.

procedure TForm1.Form………(Sender: TObject);

begin

\_\_\_\_\_\_ .color:=\_\_Red;

Form1.\_\_\_\_\_:=\_\_\_\_

Form1.\_\_\_\_\_\_\_300;

end;

1. Zadatak je da se klikom na labelu u njoj ispisuje LALALA, a svakim klikom na dugme doda još jedno LA u labeli. Dopuni kod.

procedure TForm1.Label1Click(Sender: TObject);

begin

label1.\_\_\_\_\_\_\_:=’LALALA \_\_

end;

procedure TForm1.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(Sender: TObject);

begin

label1.\_\_\_\_\_\_\_:=\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_+’LA’;

end;

1. Zadatak je da se duplim klikom na formu menja font u labeli i boja edita. Dopuni kod.

procedure TForm1.Form\_\_\_\_\_\_\_(Sender: TObject);

begin

label1.\_\_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_\_:=’Verdana’;

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

end;

1. Objasni naredbu label1.caption:=edit1.text.