|  |  |
| --- | --- |
| 1. Podesiti svojstva forme-   Caption: EUREKA\_1  Color: clLime  Width: 400  Height: 500  Top: 99  Left:180  Border 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\_2A  Color: clWhite  Potom, ubaciti komponentu tipa Label i podesiti njena svojstva  Caption: HELLO WORLD  Height: 30  Color: clAqua  Font: Castellar, size:16, color: clblue  Hint: 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\_3  Color: clBlue  Height: 550  Width: 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 edit  Edit1.text:=edit1.text +’\*\*’;  ***OnDblClick*** za edit  Edit1.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.