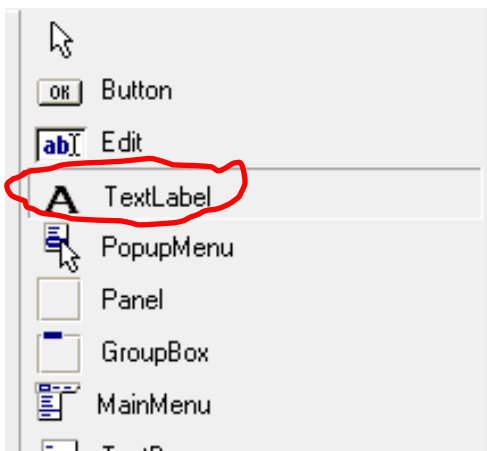
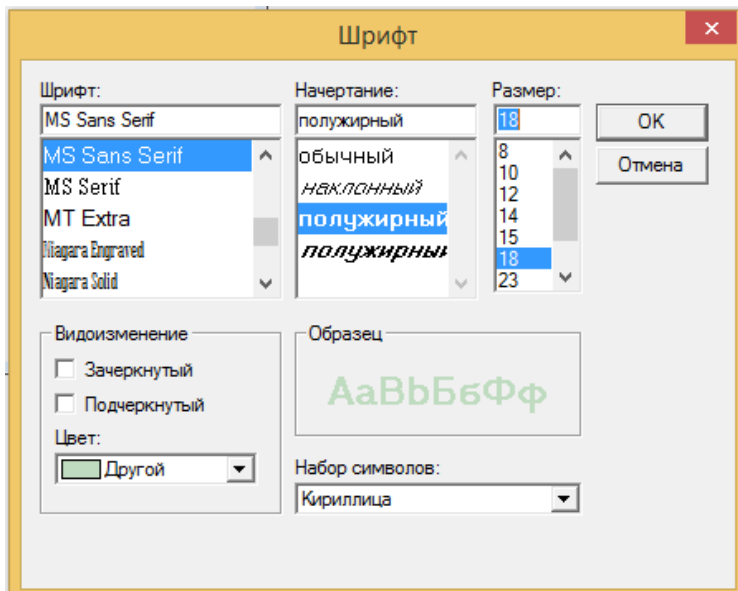


Тестирование в программе Pascal ABC

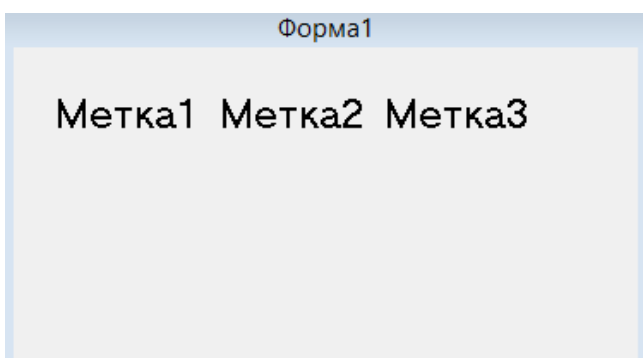
1. Создайте пустую форму.
2. Добавьте на форму объект TextLabel



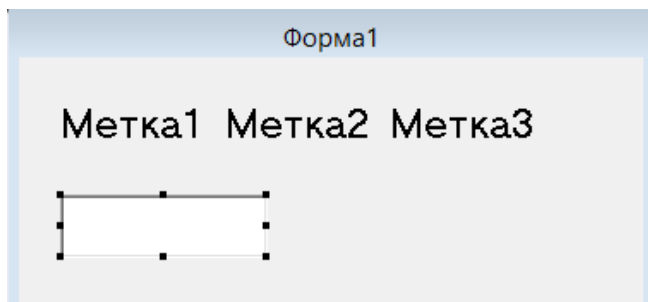
3. Увеличьте шрифт для объекта TextLabel



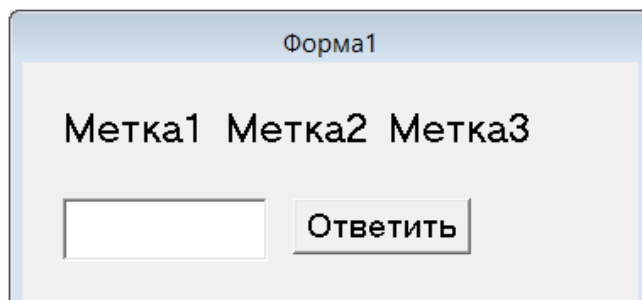
4. Повторите действия пункта 2 и пункта 3, создав таким образом ещё два крупных объекта TextLabel.
5. Разместите объекты на форме так, как показано ниже:



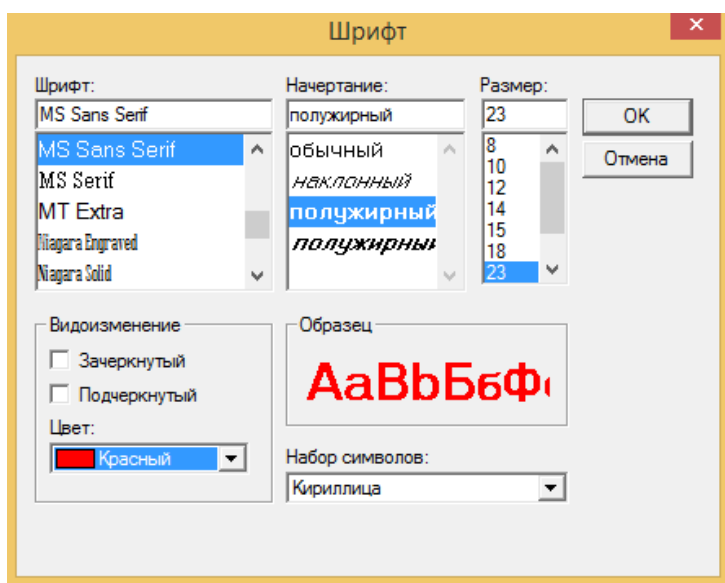
6. Создайте объект Edit для ввода данных, увеличьте для данного объекта шрифт.



7. Добавьте кнопку с надписью «Ответить»



8. Добавьте ещё один TextLabel и увеличьте его шрифт, цвет текста сделайте красным



9. Создайте процедуру «Создание формы» - OnCreate

```
procedure Form1OnCreate;  
begin  
|  
end;
```

10. Добавьте программный код, который будет формировать два случайных целых числа и выводить их на форму. Одно число будет показано в объекте TextLabel1, а другое в объекте TextLabel2:

```
procedure Form1OnCreate;
var x,y:integer;
    s:string;
begin
    randomize;
    x:=random(100);
    s:=IntToStr(x);
    TextLabel1.Caption:=s;
    y:=random(100);
    s:=IntToStr(y);
    TextLabel3.Caption:=s;
    TextLabel4.Caption:=' ';
    TextLabel2.Caption:='+';
end;
```

Запустите программу несколько раз: при каждом новом запуске будут появляться новые числа, вместо слова «Метка2» будет показан «+», слово «Метка4» пропадет.

11. Создайте событие «Нажатие кнопки»

```
procedure Button1OnClick;
begin
|
end;
```


12. Добавьте программный код, проверяющий ответ пользователя:

```
procedure Button1OnClick;
var x,y,z:integer;
    s:string;
begin
    x:=StrToInt(TextLabel1.Caption);
    y:=StrToInt(TextLabel3.Caption);
    z:=StrToInt(Edit1.Text);
    if(z=x+y) then TextLabel4.Caption:='Молодец! Верно!'
    else TextLabel4.Caption:='Не верно!';
end;
```

13. Запустите программу и проверьте её работу: при неверном ответе программа пишет «Не верно» до тех пор, пока пользователь не ответит правильно.

Вы сдали ЗАЧЁТ по информатике !!!

14. Дополнительное задание: Измените программу таким образом, чтобы при верном ответе программа не только показывала надпись «Молодец! Верно!», но и формировала новые числа. Для этого нужно изменить процедуру «Нажатие кнопки» Button1OnClick:

```
procedure Button1OnClick;  
var x,y,z:integer;  
    s:string;  
begin  
    x:=StrToInt (TextLabel1.Caption);  
    y:=StrToInt (TextLabel3.Caption);  
    z:=StrToInt (Edit1.Text);  
    if (z=x+y) then  
        begin  
            TextLabel4.Caption:='Молодец! Верно!';  
              
        end  
    else TextLabel4.Caption:='Не верно!';  
end;
```

Вставьте свой программный код, для формирования новых чисел случайным образом