

## Программирование объектов. Раздаточный материал к уроку

### Дополнительное задание:

#### 1. Видоизмените проект «Переключатели» для демонстрации фото-изображений достопримечательностей стран мира, для этого:

- 1). удалите демонстрационные объекты из рамки «Пример» (Frame1);
- 2). замените заголовок Frame1 на «Фото»;
- 3). замените заголовки переключателей на 5 любых названий стран из списка:
 

– Австралия	– Германия	– Китай
– Австрия	– Греция	– Россия
– Америка	– Египет	– Турция
– Великобритания	– Италия	– Франция
- 4). добавьте внутрь рамки «Фото» объект Picture Box, выберите свойство Picture (картинка) и в открывшемся окне выберите файл с фотоизображением первой по списку страны (C:\ Рисунки \ \*.jpg);
- 5). повторите действия из предыдущего пункта ещё 4 раза для каждой из стран в вашем списке по заданному порядку, при этом для свойства Visible (видимый) каждый раз следует задавать значение False (нет);
- 6). замените в событийной процедуре Option1\_Click названия демонстрационных объектов (Command1, ..., Text1) на объекты компонента Picture Box (Picture 1, ..., Picture5);
- 7). настройте размеры фотоизображений и предьявите проект учителю.

#### 2. Проиллюстрируйте графические примитивы – точку, линию, прямоугольник, эллипс и дугу – в графическом окне компонента Picture Box в заданной координатной плоскости, для этого:

- 1). разместите на форме 5 кнопок с соответствующими фигурам заголовками;
- 2). добавьте компонент Picture Box и задайте его координатную плоскость:
 

```
Private Sub Form_Load()
  Picture1.Scale (-10, 10)-(10, -10)
End Sub
```
- 3). создайте событийную процедуру для кнопки Command1 «Точка»:
 

```
Private Sub Command1_Click()
  Picture1.Cls
  Picture1.PSet (0, 0)
End Sub
```
- 4). создайте ещё 4 событийных процедуры для оставшихся кнопок, каждый раз используя метод очистки графического поля Cls для объекта Picture1;
- 5). проверьте работу и предьявите проект учителю.