**Завдання для виконання**

Створити програму, що виконує наступні дії:

1. Після запуску програми у вікні зображується рядок меню (Файл, Вихід).

2. При виборі пункту меню Файл з'являються пункти меню (Малюнки, Вихід).

3. При виборі пункту меню Малюнки з'являється вкладене меню, що складається з двох пунктів (Хмари, Ліс).



По кліку правої кнопки миші з'являється контекстне меню.  
5. Вибрати за пунктом інший малюнок



6. Для виходу з програми необхідно натиснути мишею на закриваючою кнопці в рядку заголовка.

7. Якщо вибрати будь-який з пунктів Вихід, робота програми завершується.

**Опис плану розробки програми**

1. Відкрити новий проект.

2. Розмістити на формі екземпляри компонентів: панель Panel, малюнок Image, діалогове вікно OpenDialog.

3. Виконати наступні дії:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Виділений об’єкт | Вкладка вікна | Ім’я властивості/  Ім’я події | Дія |
| **Form1** | Properties | Caption | Установка імені форми «Моє меню» |
| Events | OnMouseDown | var p:TPoint;  begin  p.X :=X;  p.Y :=Y;  p := ClientToScreen (p);  PopupMenu1.Popup (p.X, p.Y);  end; |
| Запустити редактор меню (двічі клікнути на позначці меню на формі) | | | |
| **Form1.MainMenu1** | Properties  (у вікні Object  Inspector не выбрано  жодного об’єкту) | Caption | Ввести текст пункту меню – Файл і натиснути Enter.Система присвоїть йому значення N1 |
| Між існуючими і майбутніми пунктами меню можна перемикатися за допомогою клацання миші або курсорних клавіш. | | | |
| **Form1.MainMenu1** | Properties | Caption | Ввести текст пункту меню – Вихід і натиснути Enter.Система присвоїть йому значення N2 |
| Events (клікнути на пункті меню Вихід у рядку меню) | N2Click | Close; |
| Клацніть на пункті Файл. Редактор меню створив ще одну заготовку під цим пунктом. Це заготівля для меню, яке відкриється при виборі пункту Файл в працюючій програмі. Використовуючи заготовки, створіть в цьому меню два пункти: Малюнки (система присвоїть йому ім'я N3) і Вихід (N4). Виберіть у редакторі меню пункт Малюнки і натисніть комбінацію клавіш Ctrl + Вправо. | | | |
| **N4: TMenuItem** | Events | OnClick | Виберемо з розкривного списку вже існуючу процедуру-обробник N2Click |
| **Form1.MainMenu1** | Properties | Caption | Ввести текст пункту меню - Хмари, і натиснути Enter. система присвоїть йому ім'я N5. |
| **N5: TMenuItem** | Events (вибрати в  Рядку меню на  формі пункт  Хмари) | OnClick | Image1.Picture.LoadFromFile  (‘C:\Windows\Облака.bmp’); |
| **Form1.MainMenu1** | Properties | Caption | Ввести текст пункту меню - Ліс, і натиснути Enter. система присвоїть йому ім'я N6. |
| **N6: TMenuItem** | Events (вибрати в  рядку меню на  формі пункт Ліс) | OnClick | Image1.Picture.LoadFromFile  (‘C:\Windows\Лес.bmp’); |
| Закрийте вікно редактора меню і переконайтеся, що тепер рядок меню з'явився в основній формі програми. | | | |
| PopupMenu  (Вкладка Standard) | Properties | Caption | Ввести текст пункту меню - Хмари, і натиснути Enter. система присвоїть йому ім'я N7. |
| Caption | Ввести текст пункту меню - Ліс, і натиснути Enter. система присвоїть йому ім'я N8. |
| **N7** | Events | OnClick | Виберемо з розкривного списку вже існуючу процедуру-обробник N5Click |
| **N8** | Events | OnClick | Виберемо з розкривного списку вже існуючу процедуру-обробник N6Click |
| **Image**  (Вкладка Additional) | Properties | Stretch | Присвоїти значення True |

1. Збережіть проект, запустіть та протестуйте його

**Лістинг підпрограми**

**procedure** TForm1.N2Click (Sender: TObject);

**begin**

Close;

**end**;

**procedure** TForm1.N5Click (Sender: TObject);

**begin**

Image1.Picture.LoadFromFile (‘C:\Windows\Облака.bmp’);

**end**;

**procedure** TForm1.N6Click (Sender: TObject);

**begin**

Image1.Picture.LoadFromFile (‘C:\Windows\Лес.bmp’);

**end**;

**procedure** TForm1.FormMouseDown

(Sender: TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShiftState; X. Y: Integer);

**var** p:TPoint;

**begin**

p.X :=X;

p.Y :=Y;

p := ClientToScreen (p);

PopupMenu1.Popup (p.X, p.Y);

**end**;