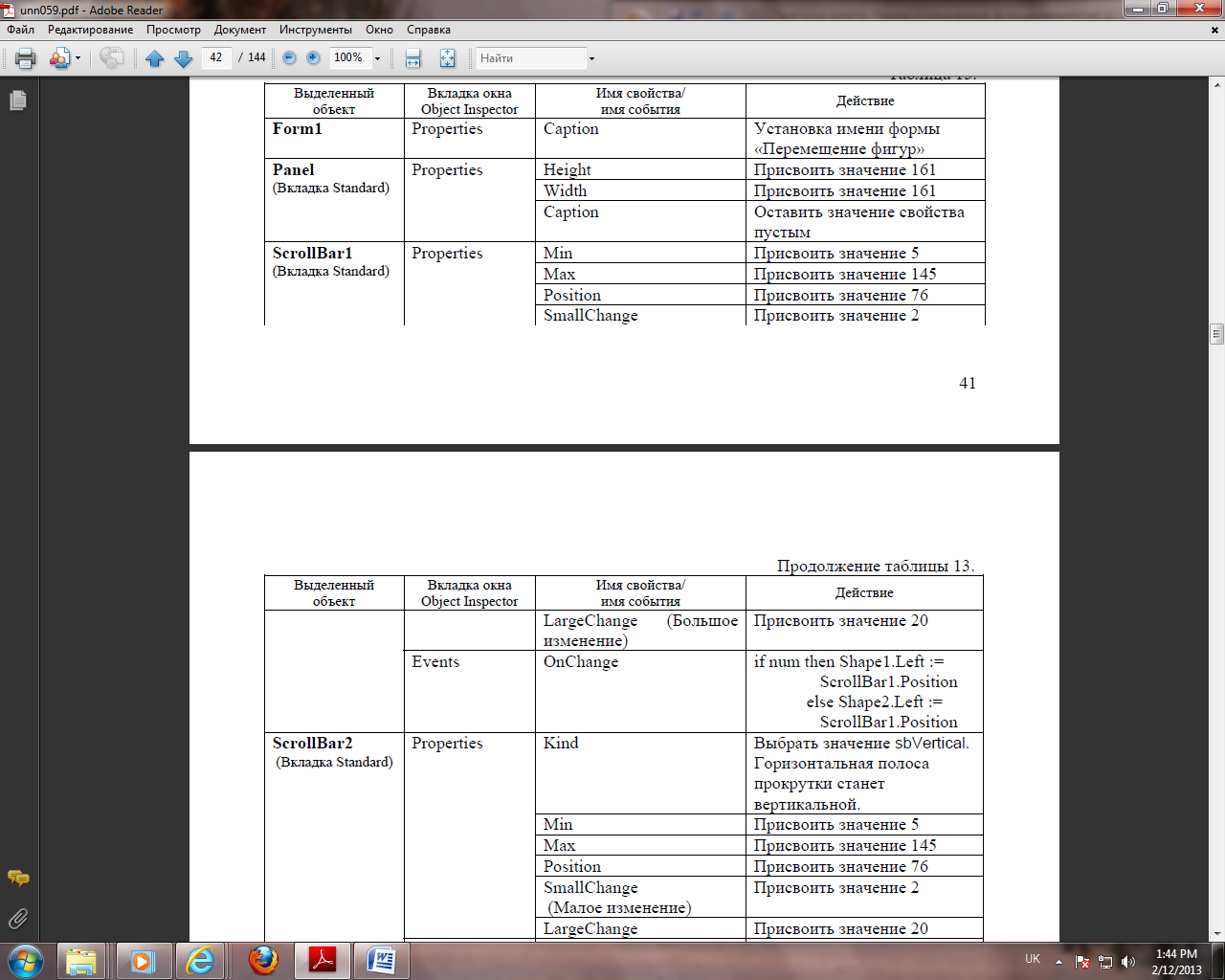
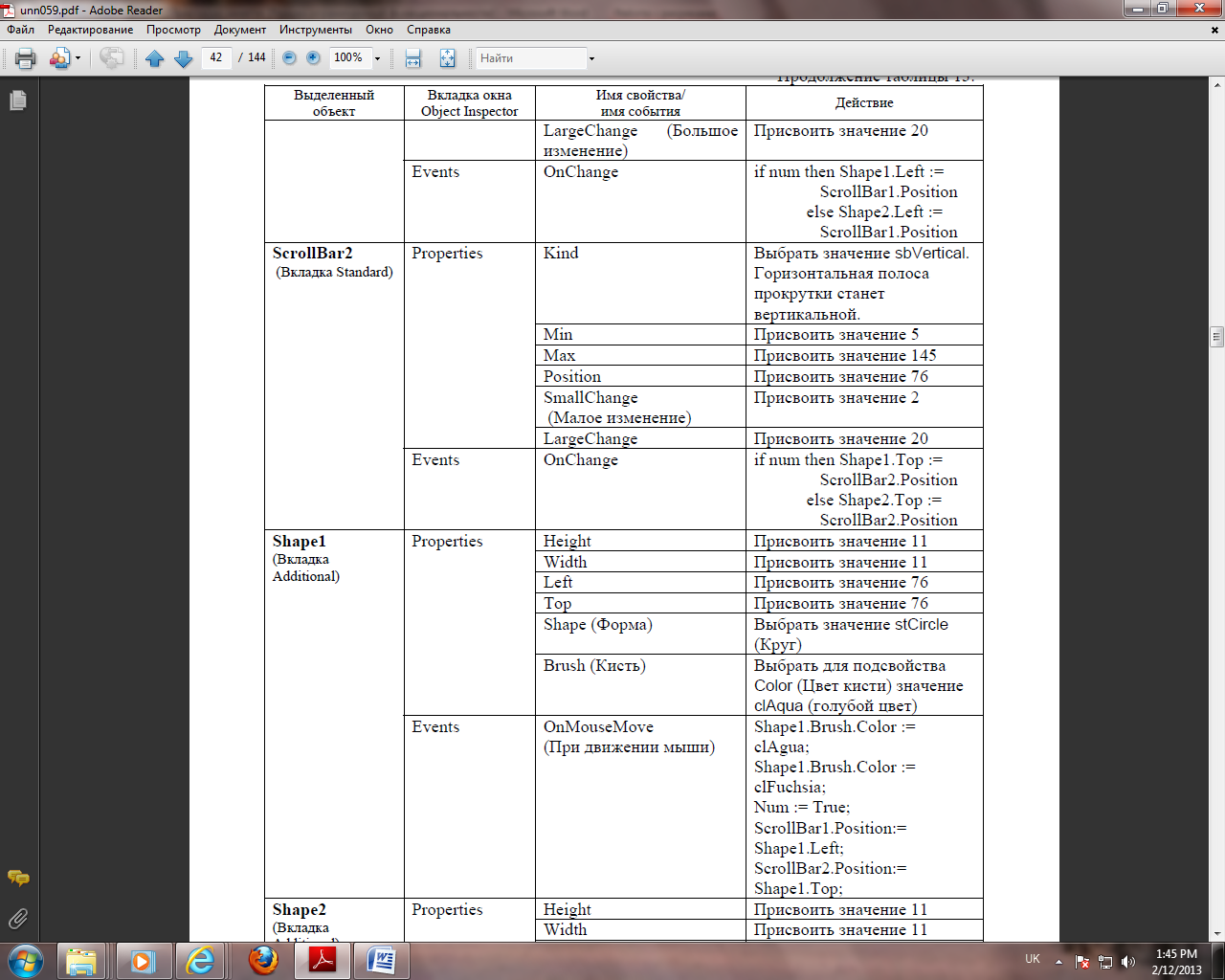
**Опис плану розробки програми**

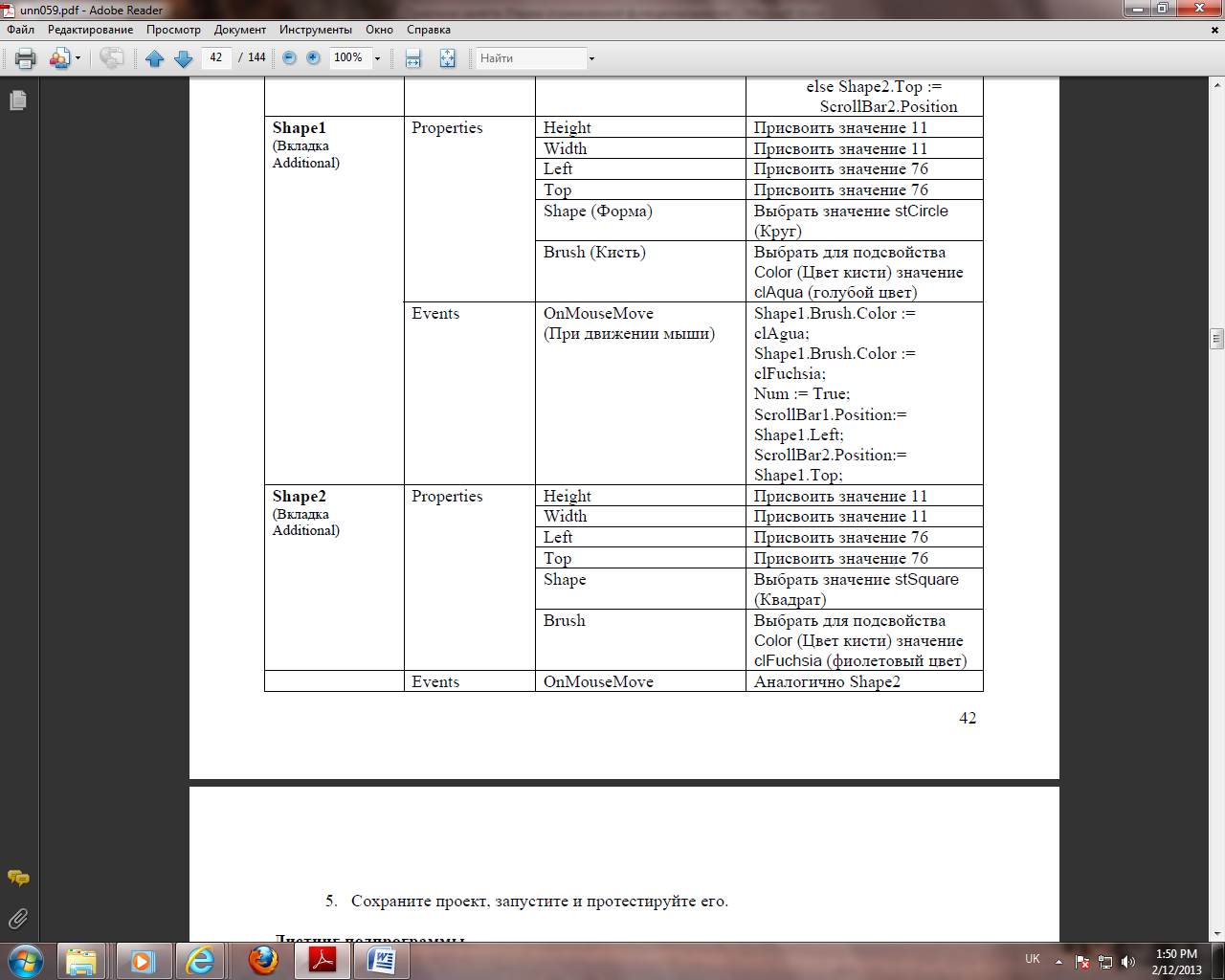
1. Відкрити новий проект.

2. Розмістити на формі екземпляри компонентів: панель Panel, смуга прокрутки ScrollBar, фігура Shape.

3. Ввести додаткову змінну логічного типу num. Якщо вона приймає  
значення True (Так), то поточної вважається перша фігура. Значенню False (Ні) відповідає друга фігура. Ця змінна повинна бути доступна у всіх  
процедурах.  
4. Виконати наступні дії:

Таблиця 1.



Продовження Таблиці 1

1. Збережіть програму та протестуйте її.

Лістинг підпрограми

**procedure** TForm1.ScrollBar1Change (Sender: TObject);

**begin**

**if** num **then** Shape1.Left := ScrollBar1.Position

**else** Shape2.Left := ScrollBar1.Position

**end**;

**procedure** TForm1.ScrollBar2Change (Sender: TObject);

**begin**

**if** num **then** Shape1.Top := ScrollBar2.Position

**else** Shape2.Top := ScrollBar2.Position

**end**;

**procedure** TForm1.Shape1MouseMove

(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

**begin**

Shape1.Brush.Color := clAgua;

Shape1.Brush.Color := clFuchsia;

Num := True;

ScrollBar1.Position:= Shape1.Left;

ScrollBar2.Position:= Shape1.Top;

**end**;

**procedure** TForm1. Shape2MouseMove

(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

**begin**

Shape2.Brush.Color := clFuchsia;

Shape2.Brush.Color := clAgua;

Num := False;

ScrollBar1.Position:= Shape2.Left;

ScrollBar2.Position:= Shape2.Top;

**end**;

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

**begin**

num := True;

**end**;