# Лабораторна робота № 7

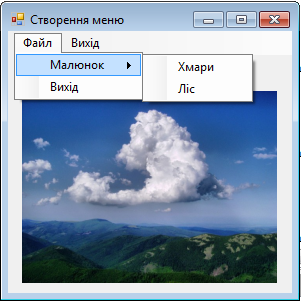
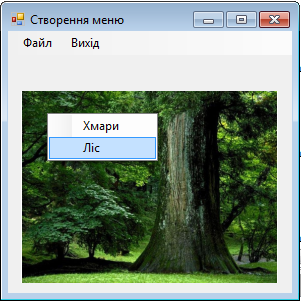
## Об’єкти середовища PascalABC. Робота з меню.

**Мета:** Ознайомити студентів з компонентами середовища PascalABC. Розглянути компонент MainMenu для роботи з меню. Закріпити отримані знання на практиці.

**Завдання для виконання**

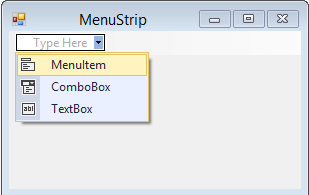
Створити програму, що виконує наступні дії:

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). Клікнувши на пункт меню ми вказуємо на вибір малюнка для відображення на формі.
4. По кліку правої кнопки миші з'являється контекстне меню. Вибрати за пунктом інший малюнок
5. Для виходу з програми необхідно натиснути мишею на закриваючу кнопку в рядку заголовка або  будь-який з пунктів меню "Вихід".

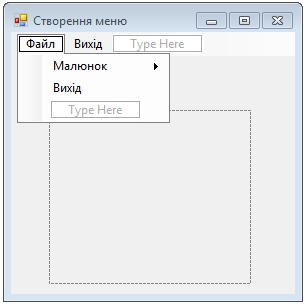
 

**Опис плану розробки програми**

1. Відкрити новий проект.
2. Розмістити на формі екземпляри компонентів: панель MenuStrip, малюнок Picture, контекстне меню Сontext MenuStrip.



1. MenuStrip виступає свого роду контейнером для окремих пунктів меню, які представлені об'єктом ToolStripMenuItem. Додати нові елементи в меню можна в режимі дизайнера.
2. Для додавання доступно три види елементів: MenuItem (об’єкт ToolStripMenuItem), ComboBox і TextBox. Таким чином, в меню ми можемо використовувати списки, що випадають і текстові поля, однак, як правило, ці елементи застосовуються в основному на панелі інструментів. Меню ж зазвичай містить набір об'єктів **ToolStripMenuItem**. Впишіть пункти меню в конструкторі (поля Type Here).

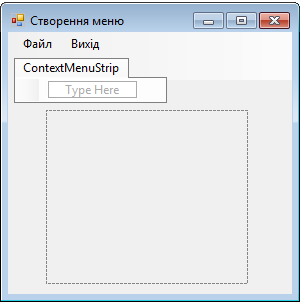
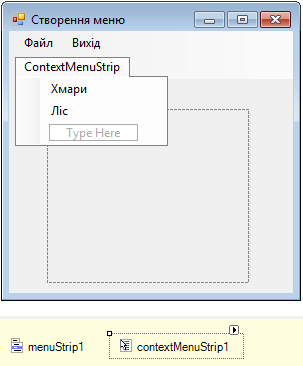


Кожен пункт меню буде автоматично надаватися ім’я (Name) з номером: toolStripMenuItem1, toolStripMenuItem2, ...

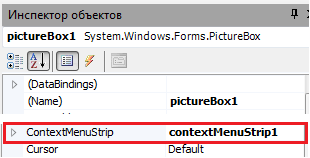
1. Подвійний клік миші на кожному з пунктів меню (Вихід, Вихід, Файл, Ліс, Хмари) створює процедуру Click для них.
2. Для усіх пунктів меню «Вихід» пропишіть процедуру Click з командою Close для закриття програми.
3. Для пунктів зміни малюнка пропишіть команду виклику потрібного малюнку. Наприклад:

pictureBox1.Image:=System.Drawing.Image.FromFile('D:\Lab7\Forest.jpg');

1. Контекстне меню Сontext MenuStrip створюється аналогічно MenuStrip. Аналогічно ToolStripMenuItem (меню Файл…) прописати для кожного з пунктів (ліс, хмари) команду виклику потрібного малюнку.

1. У інспекторі об’єктів для pictureBox1 вибрати в пункті ContextMenuStrip назву контекстного меню (асоціація контекстного меню з картинкою).



1. Збережіть проект, запустіть та протестуйте його

**Лістинг підпрограм**

|  |
| --- |
| **procedure** Form1.toolStripMenuItem1\_Click(sender: Object; e: EventArgs);  **begin**  Close; //закриття в меню Вихід  **end**; |
| **procedure** Form1.toolStripMenuItem2\_Click(sender: Object; e: EventArgs);  **begin**  Close; //закриття в меню Файл-Вихід  **end**; |
| **procedure** Form1.toolStripMenuItem3\_Click(sender: Object; e: EventArgs);  **begin**  //вибір в меню Файл-Малюнок-Хмари  pictureBox1.Image:=System.Drawing.Image.FromFile('D:\Lab7\Hmara.jpg');  **end**; |
| **procedure** Form1.toolStripMenuItem4\_Click(sender: Object; e: EventArgs);  **begin**  //вибір в меню Файл-Малюнок-Ліс  pictureBox1.Image:=System.Drawing.Image.FromFile('D:\Lab7\Forest.jpg');  **end**; |
| **procedure** Form1.toolStripMenuItem5\_Click(sender: Object; e: EventArgs);  **begin**  //вибір в контекстному меню - Хмари  pictureBox1.Image:=System.Drawing.Image.FromFile('D:\Lab7\Hmara.jpg');  **end**; |
| **procedure** Form1.toolStripMenuItem6\_Click(sender: Object; e: EventArgs);  **begin**  //вибір в контекстному меню - Ліс  pictureBox1.Image:=System.Drawing.Image.FromFile('D:\Lab7\Forest.jpg');  **end**; |