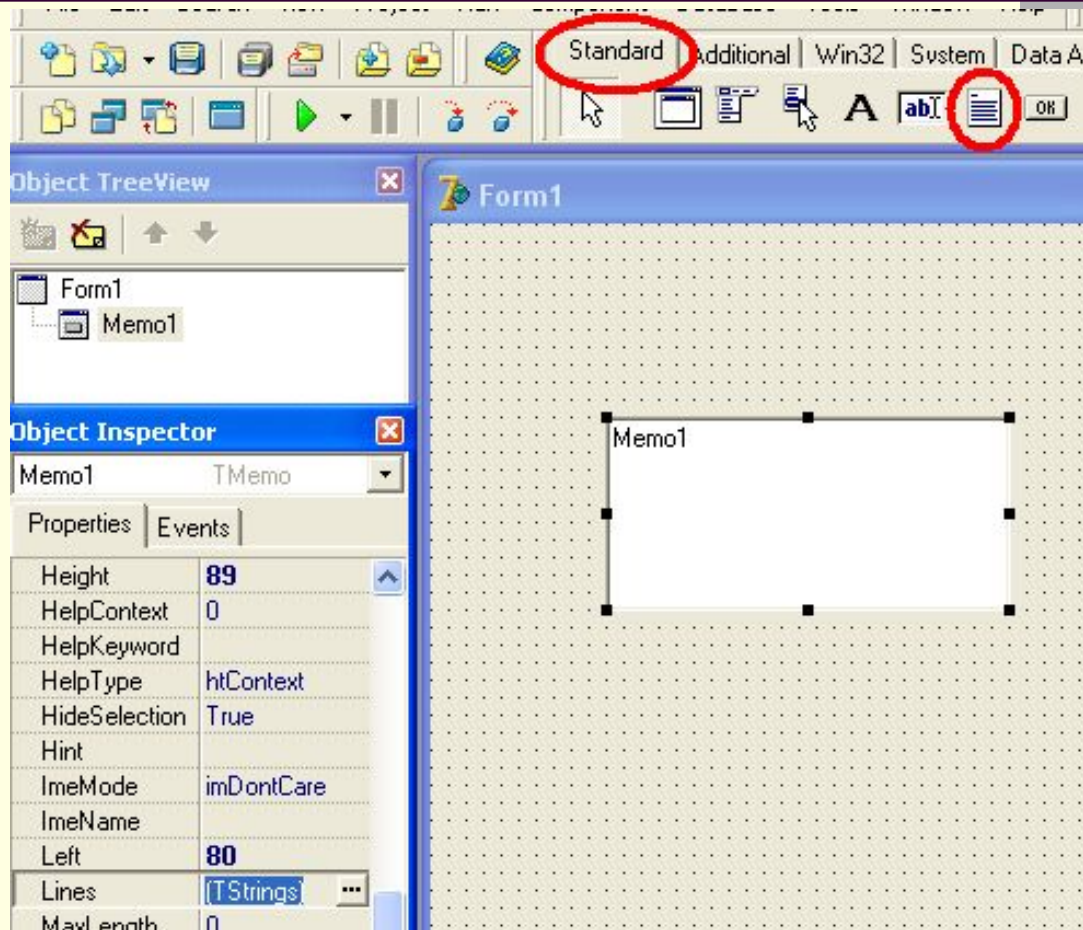


Класс TМемо



Свойства

Мемо1.Lines – содержимое

Мемо1.Color – цвет фона

Методы

Мемо1.Lines.LoadFromFile(filename)

– загрузка из текстового файла

Мемо1.Lines.SaveToFile(filename)

– сохранение в текстовом файле

События

onChange – при изменении текста

onEnter – при входе

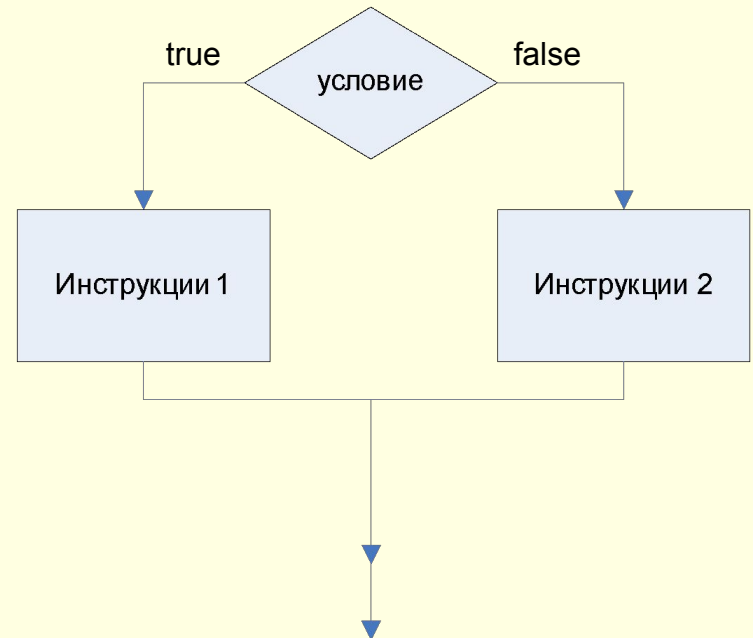
onExit – при выходе

Программирование разветвляющихся алгоритмов



Инструкция ветвления в полной форме

```
if <лог. выражение> then  
begin  
    <инструкции 1>  
end else begin  
    <инструкции 2>  
end;
```



Примеры

```
if Shape1.Brush.Color = clRed then
begin
    Shape2.Brush.Color := clRed;
    Shape1.Brush.Color := clBlack;
end else begin
    Shape2.Brush.Color := clBlack;
    Shape1.Brush.Color := clRed;
end;
```

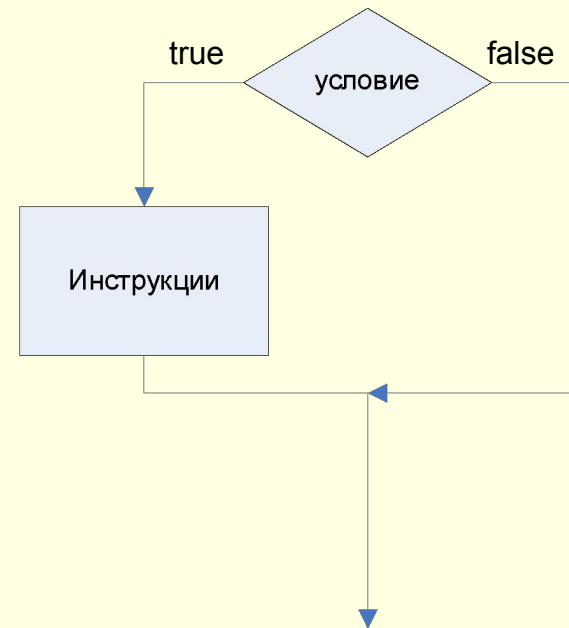
Пример 1

Пример 2

```
m := StrToInt(Edit1.Text);
a := StrToFloat(Edit2.Text);
if a = 0 then begin
    Edit3.Text := 'На 0 делить нельзя';
end else begin
    Edit3.Text := FloatToStr(m/a);
end;
```

Инструкция ветвления в неполной форме

```
if <лог. выражение> then  
begin  
    <инструкции>  
end;
```



Примеры

```
if Shape1.Brush.Color = clRed then
    Edit1.Text := 'Стой';
if Shape1.Brush.Color = clGreen then
    Edit1.Text := 'Иди';
```

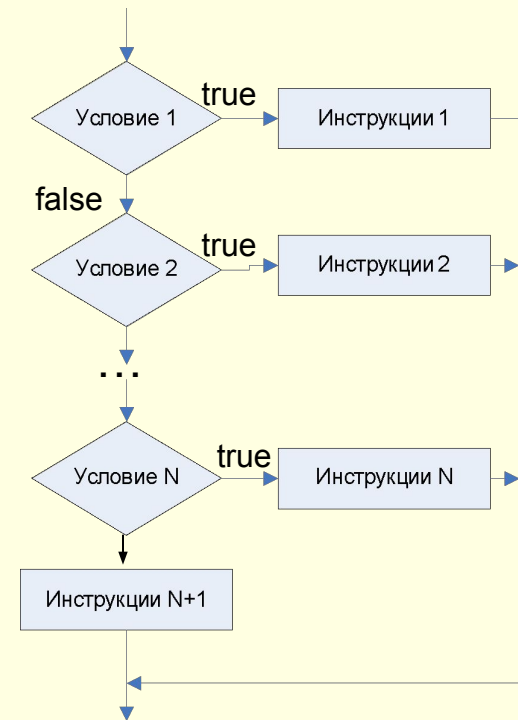
Пример 1

Пример 2

```
m := StrToInt(Edit1.Text);
a := StrToFloat(Edit2.Text);
if a <> 0 then begin
begin
    Edit3.Text := FloatToStr(m/a);
end;
```

Инструкция выбора

```
case Селектор of  
  Значение1: begin инструкции 1  
    end;  
  Значение2: begin инструкции 2  
    end;  
  ...  
  ЗначениеN: begin инструкции N  
    end;  
  else begin инструкции end;  
end;
```



Примеры

```
case Shape1.Brush.Color of
  clRed      : Edit1.Text:='Стой';
  clGreen    : Edit1.Text:='Иди';
  clYellow   : Edit1.Text:='Внимание';
  else      : Edit1.Text:='Светофор неисправен';
end;
```

Пример 1

```
case d of
  '+': begin c:=a+b; end;
  '-': begin c:=a-b; end;
  '*': begin c:=a*b; end;
  '/': begin c:=a/b; end;
end;
```

Проект «Блокнот»: организация корректной работы с файлами

Пункт меню «Сохранить»

Для правильной работы нужно запоминать, существовал ли файл ранее. Для этого создадим переменную **fn** для хранения имени файла. Первоначально она пуста.

```
if fn='' then begin
    if SaveDialog1.Execute then begin
        Mem1.Lines.SaveToFile(SaveDialog1.FileName);
        form1.Caption:= SaveDialog1.FileName;
        fn:=SaveDialog1.FileName;
    end;
end else begin
    Mem1.Lines.SaveToFile(fn);
end;
```

Проект «Блокнот»: организация корректной работы с файлами

Кроме того нужно добавить к пунктам:

Создать

```
fn := '';
```

Открыть

```
fn := OpenFileDialog1.FileName;
```

Сохранить как

```
fn := SaveDialog1.FileName;
```

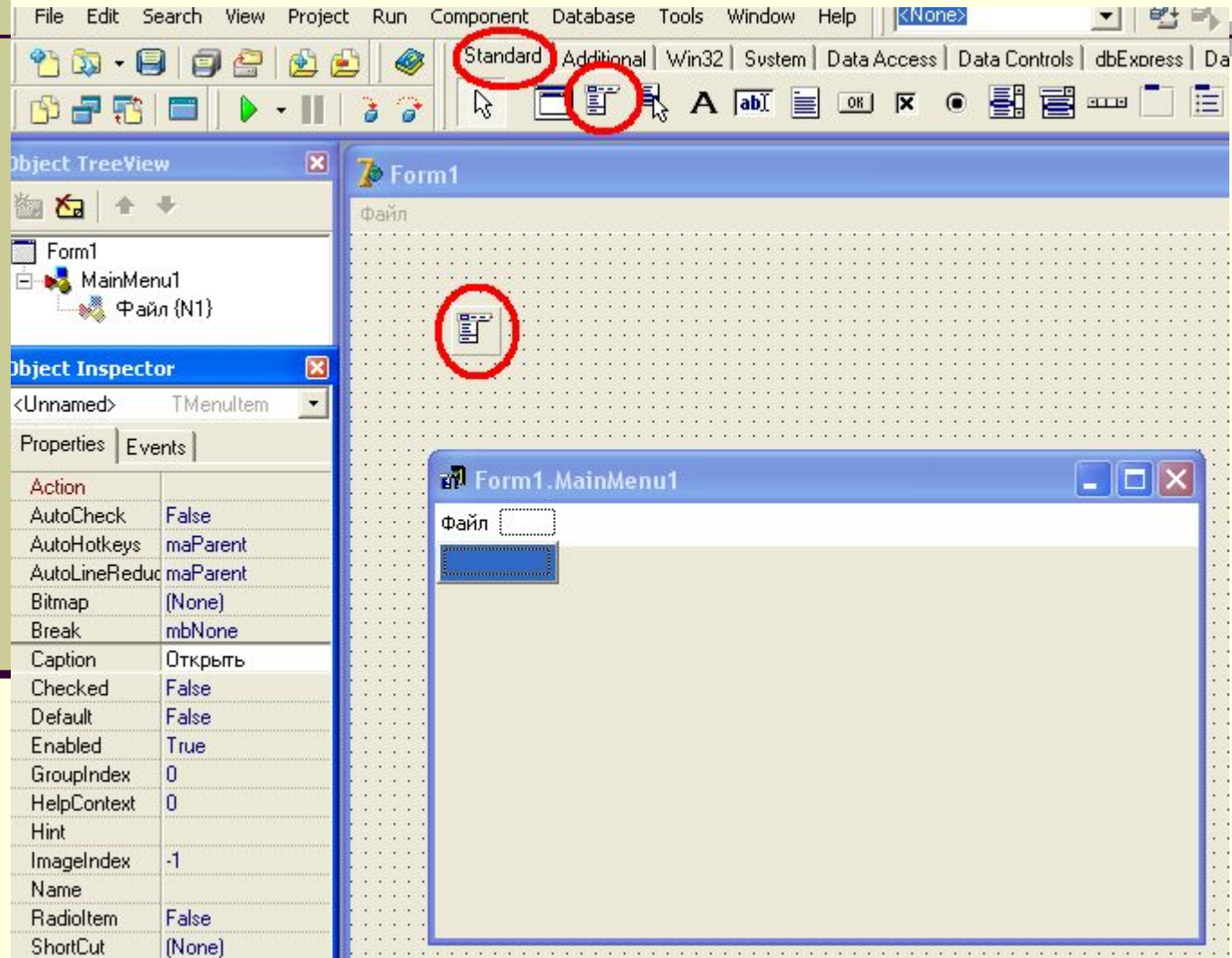
К разделу Var

```
fn: string;
```

Управляющие компоненты Delphi



Класс TMainMenu



Пример

Класс TDialog



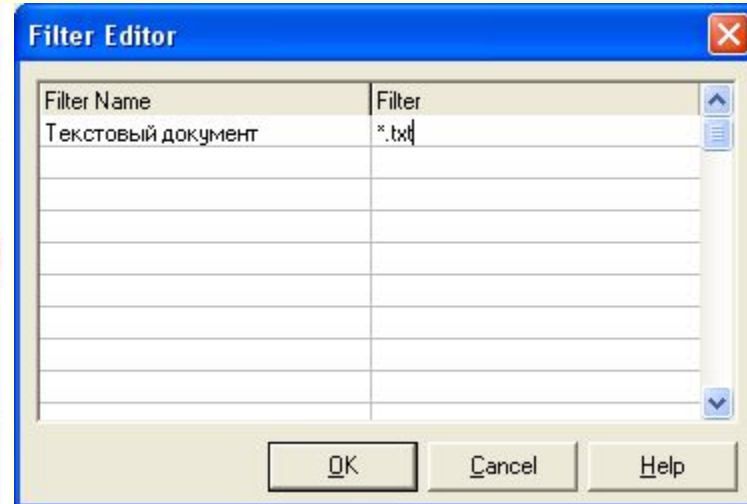
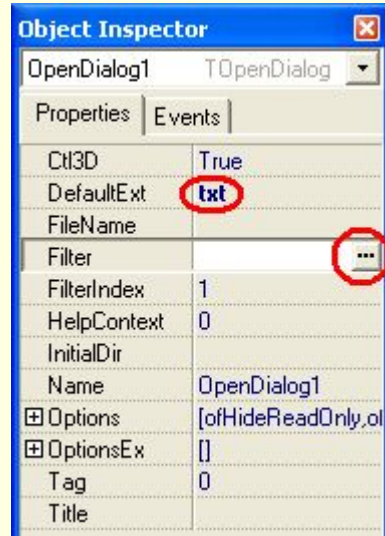
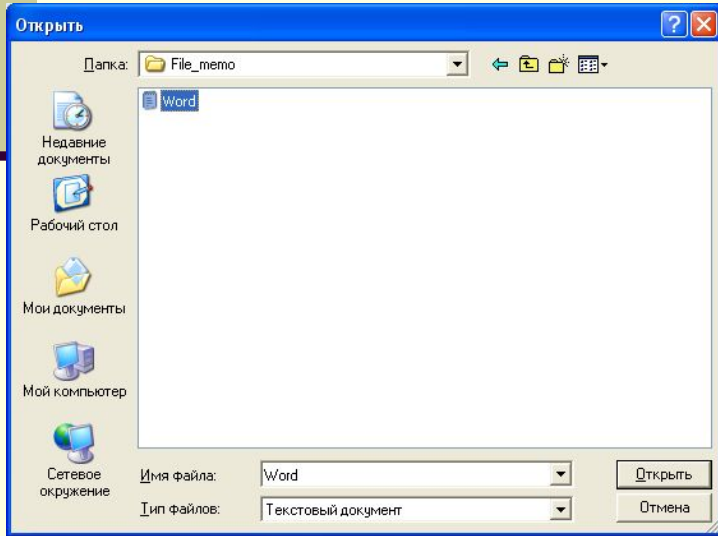
Компоненты этого класса предназначены для организации стандартных диалогов выбора чего-либо (файла, цвета, шрифта и т.д.)
Имеет классы-потомки для каждого отдельного вида диалога

Общий метод для всех потомков: Execute – выполнение диалога
Пример: Dialog1.Execute;

Может выступать и как свойство логического типа
Пример: if Dialog1.Execute then ...

Классы TOpenDialog и TSaveDialog

Свойство	Тип	Пояснение	Пример
----------	-----	-----------	--------



Класс TColorDialog

Свойство	Тип	Пояснение	Пример
Color	TColor	Цвет, выбранный в ходе диалога	<code>Mem1.Color:=ColorDialog1.Color;</code>

Класс TFontDialog

Свойство	Тип	Пояснение	Пример
Font	TFont	Шрифт, выбранный в ходе диалога	<code>Mem1.Font:=FontDialog1.Font;</code>

