

Міністерство освіти і науки України  
Фаховий коледж ракетно-космічного машинобудування  
Дніпровського національного університету імені Олеся Гончара

ЗВІТ  
з лабораторних робіт  
з дисципліни «Інструментальні засоби візуального програмування»

Спеціальність 121  
Група ПЗ-##-#

Виконав ###  
Перевірила Гапоненко Н.В.

## ЗМІСТ

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 1-2.....3

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 3-4.....**Ошибка! Закладка не определена.**

###

|           |                |          |        |      |                              |      |        |
|-----------|----------------|----------|--------|------|------------------------------|------|--------|
|           |                |          |        |      | ЛР.ПЗ.###.##.3В              |      |        |
|           |                |          |        |      |                              |      |        |
| Змн.      | Лист           | № докум. | Підпис | Дата |                              |      |        |
| Розроб.   |                |          |        |      | Звіт<br>з лабораторних робіт |      |        |
| Перевір.  | Гапоненко Н.В. |          |        |      |                              |      |        |
| Реценз.   |                |          |        |      |                              |      |        |
| Н. контр. |                |          |        |      |                              |      |        |
| Затверд.  |                |          |        |      |                              |      |        |
|           |                |          |        |      | Літ.                         | Арк. | Аркуші |
|           |                |          |        |      |                              | 2    |        |
|           |                |          |        |      | ФКРКМ ДНУ                    |      |        |

## ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 1-2

Створення проєкту в середовищі візуального програмування. Використання компонентів «надпис», «однорядковий редактор», «кнопка». Обробка події кліку по об'єкту

Мета: вивчити розміщення інструментарію середовища візуального програмування та структуру проєкту, навчитись використовувати компоненти «надпис», «однорядковий редактор», «кнопка», оброблювати події кліку по об'єкту

### Хід роботи

- 1 Запущено C++ Builder.
- 2 Для кнопки Button1 задана властивість Caption “Обробити”.

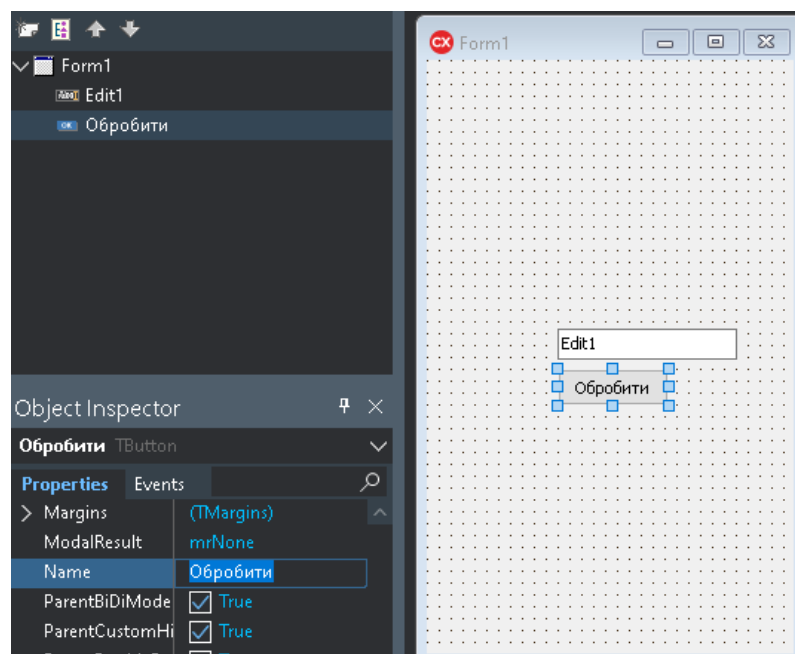


Рисунок 1.1 – Початкова сторінка C++ Builder

- 3 Додано на форму компоненти Edit1 та Label1.
- 4 В інспекторі об'єктів на сторінці Events заданий обробник події OnClick для Button1 таким чином, що при натисканні кнопки «Обробити» вміст Label1 буде змінюватися на вміст Edit1.

|      |                |          |        |      |                 |      |
|------|----------------|----------|--------|------|-----------------|------|
| Вик. |                |          |        |      | ЛР.ПЗ.18#.##.ЗВ | Арк. |
| Пер. | Гапоненко Н.В. |          |        |      |                 | 3    |
| Змн. | Арк.           | № докум. | Підпис | Дата |                 |      |

## ОПИСАТИ ВИКОРИСТАНІ КОМПОНЕНТИ, ВЛАСТИВОСТІ ОБ'ЄКТІВ, МЕТОДИ ОБРОБНИКИ ПОДІЙ

5 Збережено та виконано проект.

6 Оформлений звіт.

### Лістинг 1.1 – Вміст Unit2.h

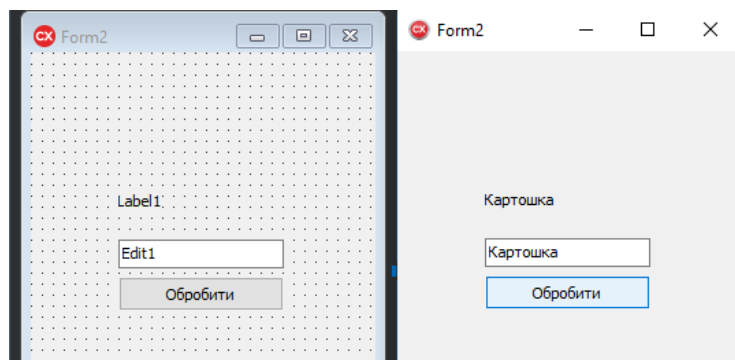
```
class TForm2 : public TForm
{__published: // IDE-managed Components
    TEdit *Edit1;
    TButton *Button1;
    TLabel *Label1;
    void __fastcall Button1Click(TObject *Sender);
private: // User declarations
public: // User declarations
    __fastcall TForm2(TComponent* Owner);
};
extern PACKAGE TForm2 *Form2;
#endif
```

### Лістинг 1.2 – Вміст Unit2.cpp

```
#include <vcl.h>
#pragma hdrstop
#include "Unit2.h"
#pragma package(smart_init)
#pragma resource "*.dfm"
TForm2 *Form2;

__fastcall TForm2::TForm2(TComponent* Owner)
    : TForm(Owner) {}

void __fastcall TForm2::Button1Click(TObject *Sender)
{Label1->Caption=Edit1->Text;//присвоювання вмісту Label1 текст
Edit1
}
```



|      |      |                |        |      |               |      |
|------|------|----------------|--------|------|---------------|------|
|      | Вик. |                |        |      | ЛР.ПЗ.18#..3В | Арк. |
|      | Пер. | Гапоненко Н.В. |        |      |               | 4    |
| Змн. | Арк. | № докум.       | Підпис | Дата |               |      |

## Рисунок 1.2– Приклад виконання створеного додатку

Висновок: вивчено розміщення інструментарію середовища візуального програмування та структуру проєкту, використання компонентів «надпис», «однорядковий редактор», «кнопка», обробка події кліку по об'єкту

.

|      |      |                |        |      |                 |      |
|------|------|----------------|--------|------|-----------------|------|
|      | Вик. |                |        |      | ЛР.ПЗ.18#.##.ЗВ | Арк. |
|      | Пер. | Гапоненко Н.В. |        |      |                 | 5    |
| Змн. | Арк. | № докум.       | Підпис | Дата |                 |      |

|      |      |                |        |      |                 |      |
|------|------|----------------|--------|------|-----------------|------|
|      |      |                |        |      |                 |      |
|      | Вик. |                |        |      | ЛР.ПЗ.18#.##.ЗВ | Арк. |
|      | Пер. | Гапоненко Н.В. |        |      |                 | 6    |
| Змн. | Арк. | № докум.       | Підпис | Дата |                 |      |