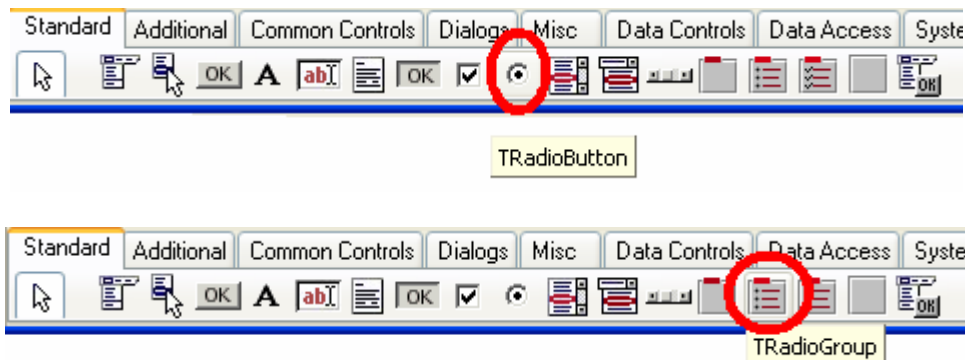


Ćwiczenie 8 – Komponent Radiobutton

Ćwiczenie ma za zadanie naukę wstawiania, edycji elementów umożliwiających wybór jednej z wielu opcji. Do tego celu wykorzystany zostanie komponent *Radiobutton*.

I. Wybór opcji *Radiobutton* i *RadioGroup*

Elementy te znajdują się na zakładce STANDARD.



Komponent **Radiogroup** to ramka zawierająca kilka komponentów **Radiobutton**.

Komponent **Radiobutton** umożliwia wybór jednego spośród kilku opcji. Oba komponenty pozwalają zbudować aplikacje działające jak przełączniki.

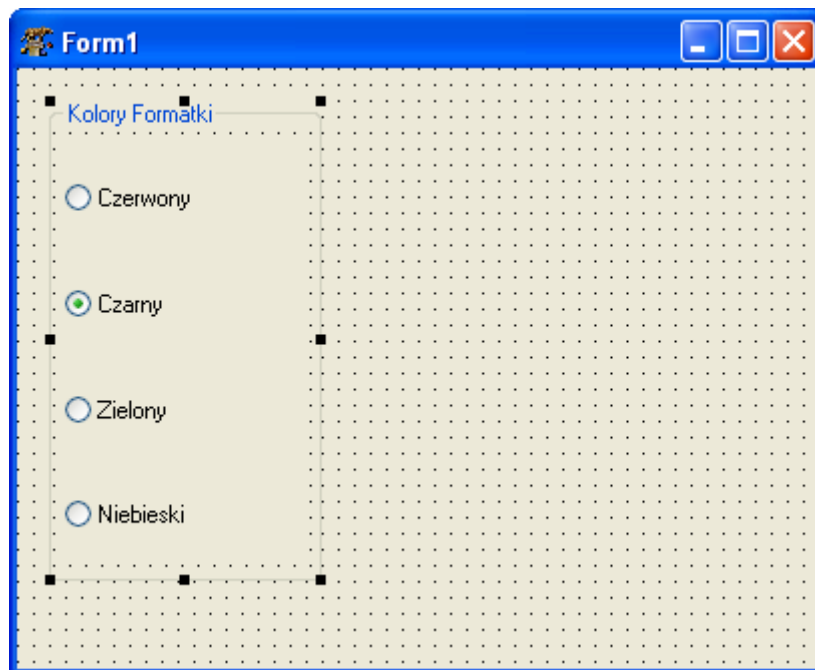
Najważniejsze właściwości:

- **Checked** – wartość *True* oznacza, że przycisk jest włączony. Tylko jeden przycisk w danej grupie może mieć taką właściwość. Reszta jest ustawiona, na *False*.
- **Caption** – napis przy przycisku.
- **Items.Strings[xx]** –element listy o numerze **xx**.
- **Text** – wszystkie elementy listy w postaci jednego łańcucha tekstowego.
- Polecenie `ListBox1.Items.Strings[ListBox1.ItemIndex]`; oznacza wybranie elementu wskazanego.

1. Utwórz nowy projekt, jeśli jeszcze nie jest utworzony.
2. Jako tytuł programu wpisz Program8 i swoje imię i nazwisko.
3. Na formatkę wstaw komponent RADIOGROUP.
4. Wstaw w jego obrębie 4 komponenty RADIOBUTTON.
5. Klikając na nie wprowadź procedurę typu:

```
procedure TForm1.Radiobutton1Change(Sender: TObject);
begin
  Form1.Color:=clRed;
end;
```

6. Program ma mieć następującą postać:



7. Skompiluj program. Usuń ewentualne błędy.

Zadania

Zadanie 8.1

Zbuduj aplikację zawierającą w liście przycisków nazwy kolorów, a wybranie któregoś powoduje wyświetlenie jego nazwy angielskiej w etykiecie LABEL1.

Zadanie 8.2

Zbuduj aplikację zawierającą w liście przycisków nazwy państw, a wybranie któregoś powoduje wyświetlenie nazwy stolicy w etykiecie LABEL1.

Zadanie 8.3

Zbuduj aplikację zawierającą w liście przycisków nazwy kolorów kart (trefl, karo, kier, pik). Wybranie którejś z nich powoduje wyświetlenie na etykiecie LABEL odpowiedniego rysunku - ♣, ♦, ♥, ♠.

Czcionkę LABEL ustaw na Symbol. Użyj funkcji **char(x)**, gdzie x to odpowiednio liczby od 167 do 170.

Zadanie 8.4

Zbuduj aplikację zawierającą w liście przycisków numery godzin (1-12). Wybranie którejś z nich powoduje wyświetlenie na etykiecie LABEL odpowiedniego rysunku - 🕒, 🕒, 🕒, 🕒, itd.

Czcionkę LABEL ustaw na Wingdings. Użyj funkcji **char(x)**, gdzie x to odpowiednio liczby od 183 do 194.