



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

Kreslení pomocí komponenty Shape

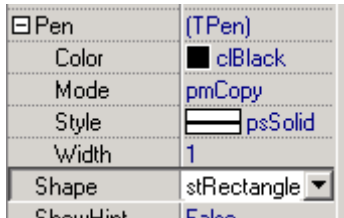
Komponentu Shape najdeme v záložce Additional.



Lze pomocí ní vykreslit *Circle* (kružnici), *Rectangle* (obdélník), *Ellipse* (elipsu), *Square* (čtverec). U každého obrazce lze nastavit vyplnění (barvu a vzorek) a pomocí pera obrys.

Příklad

Vyzkoušejte jednotlivé tvary a nastavení vlastností.



Příklad

V následujícím příkladu je po každém stisknutí tlačítka náhodně zvolen tvar, barva a umístění. Vlastnost *AutoScroll* je nastavena na *False*, aby nedošlo k vytvoření posuvníků, když se obrazec generuje při okraji formuláře.

```

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  Shape1.visible:=false;
end;
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var x:integer;
begin
  Randomize;
  x:=round(random(3));
  with shape1 do
  begin
    case x of

```



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

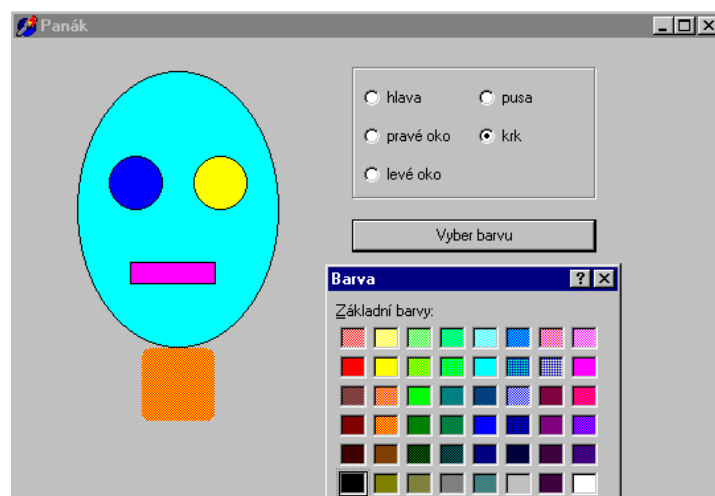
```

0: shape:=stCircle;
1: shape:=stEllipse;
2: shape:=stRectangle;
3: shape:=stSquare;
end;
x:=round(random(3));
with shape1.brush do
begin
case x of
0: color:=clRed;
1: color:=clGreen;
2: color:=clBlue;
3: color:=clLime;
end;
top:=random(300);
left:=random(300);
height:=random(50);
shape1.visible:=True;
end;
end;
end;end.

```

Příklad

Panák je vykreslován tak, že pro zvolenou část hlavy se zvolí barva. V příkladu je použita i nevizuální komponenta ColorDialog.





INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

type

```
TForm1 = class(TForm)
  hlava: TShape;
  praveoko: TShape;
  leveoko: TShape;
  pusa: TShape;
  rgVolba: TRadioGroup;
  ColorDialog1: TColorDialog;
  Button1: TButton;
  krk: TShape;
  procedure Button1Click(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
```

var

```
Form1: TForm1;
```

implementation

```
{ $R *.DFM }
```

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
  if ColorDialog1.execute then begin
```

```
    case rgVolba.ItemIndex of
```

```
      0 : // hlava
```

```
        hlava.Brush.Color := ColorDialog1.Color;
```

```
      1 : // pravé oko
```

```
        praveoko.Brush.Color := ColorDialog1.Color;
```

```
      2 : // levé oko
```

```
        leveoko.Brush.Color := ColorDialog1.Color;
```

```
      3 : // pusa
```

```
        pusa.Brush.Color := ColorDialog1.Color;
```

```
      4 : //krk
```

```
        krk.Brush.Color := ColorDialog1.Color;
```

```
    end;
```

```
  end;
```

```
end;
```

```
end.
```



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Projekt: 1.5, Registrační číslo: CZ.1.07/1.5.00/34.0304

Zdroje:

BINZINGER, Thomas. *Naučte se programovat v Delphi. Podrobný průvodce začínajícího uživatele*. 1. vyd. Praha: Grada, 1998, 342 s. ISBN 80-716-9685-4.

BORLAND INTERNATIONAL, Inc. *Borland Delphi 3 for Windows 95 and Windows NT: User's Guide*. Borland International, Inc., 1997.

INPRISE CORPORATION. Borland Delphi Standard 5.0 [software]. [přístup 30.12.2012]. Dostupné z: <http://www.borland.com>. Požadavky na systém: Pentium 90 or faster (Pentium 166 recommended) Microsoft Windows 95, 98, or NT 4.0 with Service Pack 3 or later, 32 MB RAM (64 MB recommended), 55 MB for compact installation; 120 MB for full installation

PÍSEK, Slavoj. *Začínáme programovat v Delphi: podrobný průvodce začínajícího uživatele*. 1. vyd. Praha: Grada, 2000, 303 s. ISBN 80-247-9008-4.