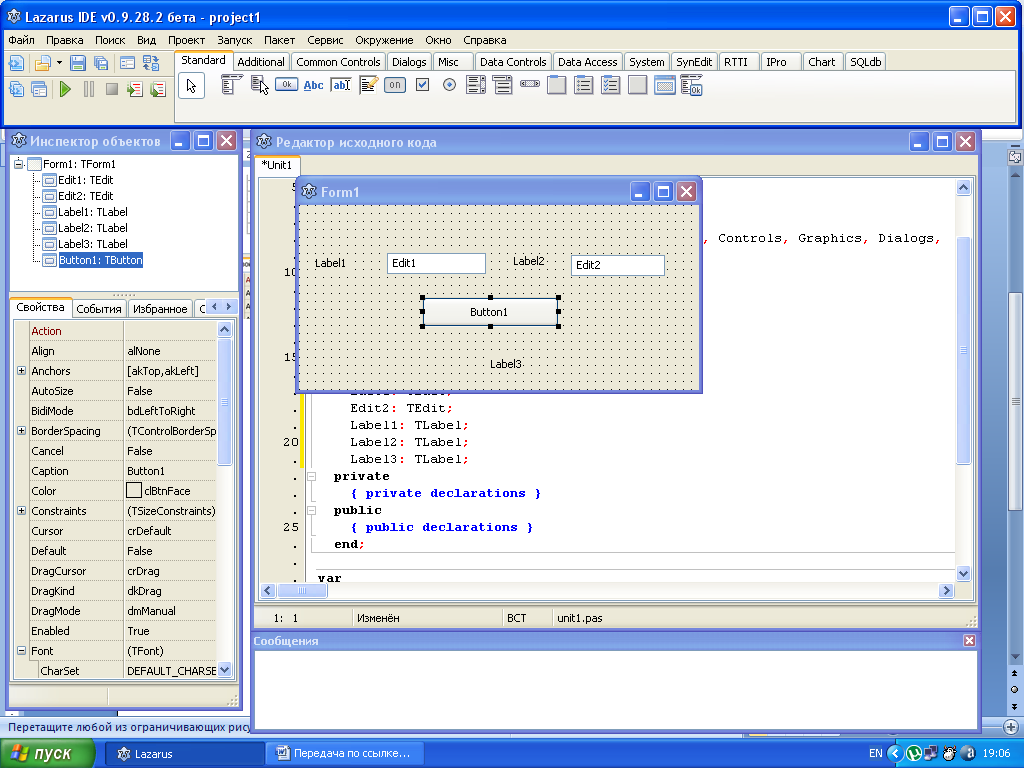
Конспект урока для 10 класса на тему «Функция в среде Lazarus»

Создать проект, в котором вычисляется значение выражения , где f=x\*y. Вычисление f=x\*y оформить в виде функции пользователя.

1. В программе «Лазарус» создайте новый проект и сохраните его в папке «Функция», вложенной в личную папку.
2. На форме разместите следующие элементы:



1. Установите свойства для объектов:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Объект** | **Имя объекта (Name)** | **Свойства** | **Значение свойства** |
| Надпись 1 | Label1 | Caption | X |
| Font | Arial, 14 |
| Надпись 2 | Label2 | Caption | Y |
| Font | Arial, 14 |
| Надпись 3 | Label3 | Caption | Отсутствует |
| Font | Arial, 14 |
| Кнопка | Button1 | Caption | Вычислить |
| Font | Arial, 14 |
| Текстовые поля | Edit1, Edit2 | Text | Отсутствует |
| Font | Arial, 14 |
| Форма | Form1 | Caption | Функция |

1. Выполните двойной щелчок на управляющей кнопке и запишите обработчик событий следующим образом

А) В строке Uses подключите дополнительный модуль, работающий с функциями Math

**uses**

Classes, SysUtils, FileUtil, LResources, Forms, Controls, Graphics, Dialogs,

StdCtrls, **Math**;

Б) Запишите следующий код обработчика событий

var

Form1: TForm1;

**x, y: integer;**

implementation

{ TForm1 }

**Function Fu(x, y: integer) :integer;**

**var f:integer;**

**begin**

**f:=x\*y;**

**end;**

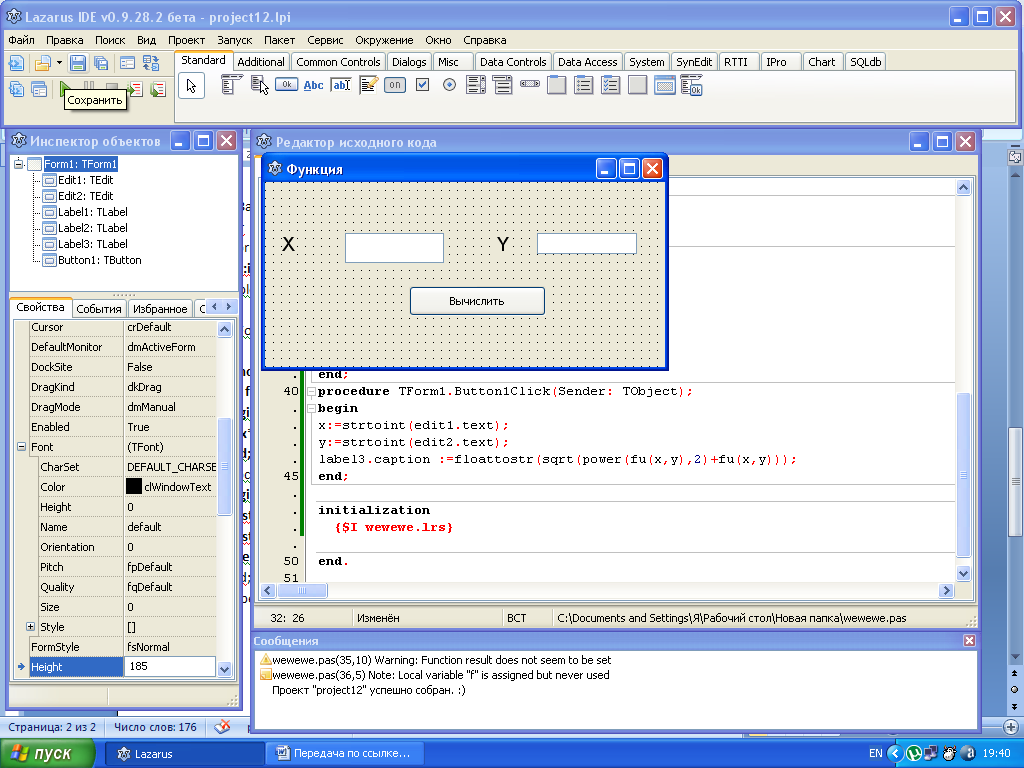
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);

begin

**x:=strtoint(edit1.text);**

**y:=strtoint(edit2.text);**

**label3.caption :=floattostr(sqrt(power(fu(x,y),2)+fu(x,y)));**

end;

1. Перед запуском программы еще раз сохраните проект, щелчком на кнопке
2. Запустите проект на выполнение.
3. Продемонстрируйте учителю.