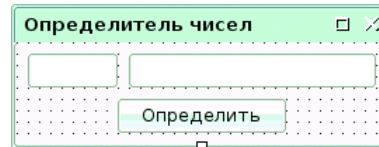
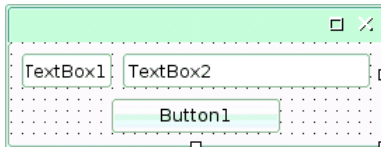


5. Условный оператор (Определитель чисел)

5.1. Запустите программу Gambas и в папке «Projects» создайте Новый проект - Графическое приложение, Имя проекта «defines», заголовок - «Определитель чисел». Разместите на форме 2 текстовых поля, командную кнопку и задайте их параметры.



5.2. Запишите процедуру для события кнопки:

```
PUBLIC SUB Button1_Click()
  IF Val(TextBox1.Text) > 0 THEN
    TextBox2.Text = "Положительное число"
  ELSE IF Val(TextBox1.Text) < 0 THEN
    TextBox2.Text = "Отрицательное число"
  ELSE
    TextBox2.Text = "Число равно 0"
  END IF
END
```

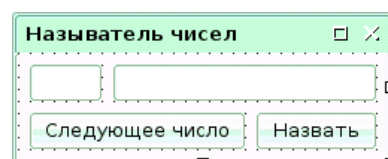
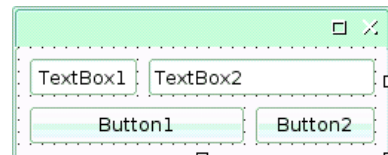
5.3. Сохраните изменения проекта. Запустите программу на исполнение и проверьте её работу. Закройте программу.

6. Оператор выбора (Называтель чисел)

6.1. Запустите программу Gambas и в папке «Projects» создайте новый проект (Графическое приложение) - имя проекта «named», заголовок - «Называтель чисел». Разместите на форме 2 текстовых поля, 2 командные кнопки и задайте их параметры.

6.2. Объявите переменную, запишите процедуры для кнопок:

```
STATIC n AS Byte
PUBLIC SUB Button1_Click()
  n = n + 1
  TextBox1.Text = n
  TextBox2.Text = ""
END
PUBLIC SUB Button2_Click()
  SELECT CASE TextBox1.Text
    CASE 1
      TextBox2.Text = "Один"
    CASE 2
      TextBox2.Text = "Два"
    ...
    CASE 9
      TextBox2.Text = "Девять"
    CASE 10
    ...
    CASE ELSE
      TextBox2.Text = "Не знаю"
  END SELECT
END
PUBLIC SUB TextBox1_Change()
  IF IsNumber(Val(TextBox1.Text)) THEN n = Val(TextBox1.Text)
END
```



6.3. Сохраните изменения проекта. Запустите программу на исполнение и проверьте её работу. Закройте программу.