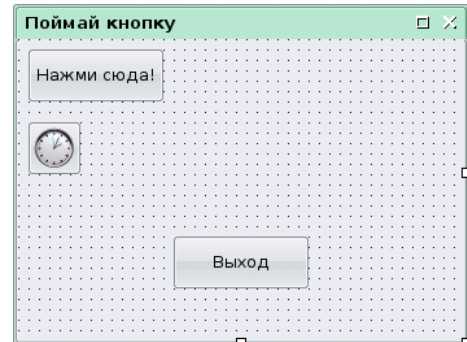


11. Создание программы «Поймай кнопку»

11.1. Создайте проект с именем «catch_key», заголовок - «Поймай кнопку». Разместите на форме 2 командные кнопки и таймер, задайте их параметры.

(Name)	Timer1	(Name)	FMain	(Name)	Button1
(Group)		Height	232	Height	40
Delay	400	Text	Поймай кнопку	Text	Нажми сюда!
Enabled	True	Width	344	Width	104
		X		X	8
		Y		Y	8



11.2. Запишите программный код:

```

STATIC n AS Byte
PUBLIC SUB Timer1_Timer()
    n = Int(Rnd * 9)
    Button1.Left = 8 + 112 * (n DIV 3)
    Button1.Top = 8 + 48 * (n MOD 3)
END

```

```

PUBLIC SUB Button1_MouseDown()
    Timer1.Enabled = FALSE
    Button1.Text = "Конец игры!"
END
PUBLIC SUB Button2_Click()
    QUIT
END

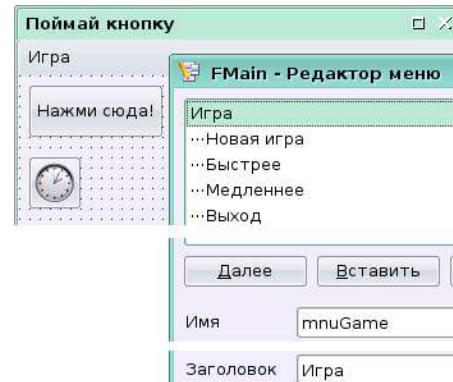
```

11.3. Запустив на исполнение, проверьте работоспособность проекта. При необходимости измените параметры элементов. Сохраните проект.

12. Усовершенствование программы «Поймай кнопку»

12.1. На форме проекта «catch_key» создайте меню программы.

Имя	mnuNewGame	Имя	mnuExit
Группа		Группа	
Заголовок	Новая игра	Заголовок	Выход
Имя	mnuQuick	Имя	mnuSlow
Группа		Группа	
Заголовок	Быстрее	Заголовок	Медленнее



12.2. В программном коде добавьте процедуры для пунктов меню:

```

STATIC n AS Byte
PUBLIC SUB Timer1_Timer()
    n = Int(Rnd * 9)
    Button1.Left = 8 + 112 * (n DIV 3)
    Button1.Top = 8 + 48 * (n MOD 3)
END
PUBLIC SUB Button1_MouseDown()
    Timer1.Enabled = FALSE
    Button1.Text = "Конец игры!"
END
PUBLIC SUB Button2_Click()
    QUIT
END

```

```

PUBLIC SUB mnuNewGame_Click()
    Timer1.Enabled = TRUE
    Button1.Text = "Нажми сюда!"
END
PUBLIC SUB mnuQuick_Click()
    Timer1.Delay = Timer1.Delay * 0.7
END
PUBLIC SUB mnuSlow_Click()
    Timer1.Delay = Timer1.Delay * 1.4
END
PUBLIC SUB mnuExit_Click()
    QUIT
END

```

12.3. Проверьте работоспособность и сохраните проект.