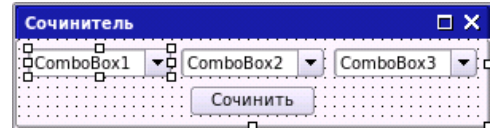


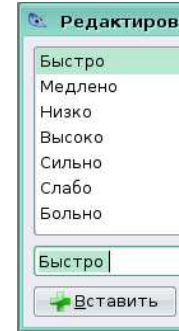
17. Программа «Сочинитель»

17.1. Создайте проект с именем «writer», заголовок - «Сочинитель», состоящий из формы, 3-х комбинированных списков (ComboBox1-3), кнопки и задайте их параметры.



(Name)	ComboBox1
List	Акула Баран Волк Еж Жук Зebra Орел Ящерица
(Name)	ComboBox3
List	Летает Ползает Падаёт Бегаёт Плавает Кусает ..

(Name)	ComboBox2
List	по Медленно Низко Высоко Сильно Слабо Больно



17.2. Запишите код программы:

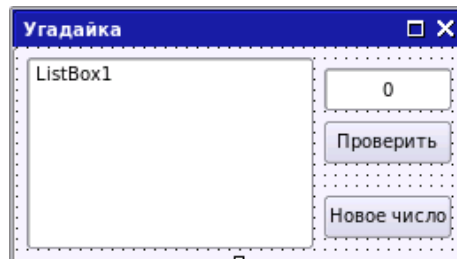
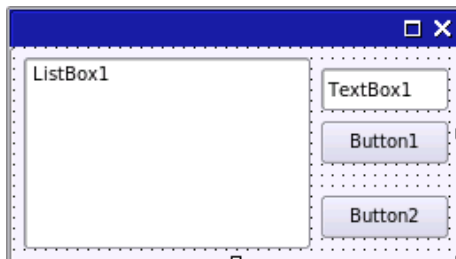
```

PUBLIC SUB Button1_Click()
    ComboBox1.Index = Int(Rnd * ComboBox1.Count)
    ComboBox2.Index = Int(Rnd * ComboBox2.Count)
    ComboBox3.Index = Int(Rnd * ComboBox3.Count)
END
    
```

17.3. Сохраните проект, запустите его на исполнение и проверьте работоспособность.

18. Программа «Угадайка»

18.1. Создайте проект с именем «guess», заголовок - «Угадайка», состоящий из формы, текстового поля, списка (ListBox1), 2-х кнопок и задайте их параметры.



18.2. Объявите константу и переменные, запишите код программы:

```

CONST c AS Integer = 100
STATIC n AS Integer
STATIC k AS Byte
PUBLIC SUB Form_Open()
    n = Int(Rnd * c)
    Message("Число от 0 до " & c &
        " загадано. Угадайте его.")
END
PUBLIC SUB Button2_Click()
    k = 0
    ListBox1.Clear
    Form_Open
END
    
```

```

PUBLIC SUB Button1_Click()
    DIM s AS String, m AS Integer
    k = k + 1
    m = Val(TextBox1.Text)
    IF m < n THEN
        s = "загаданное число больше"
    ELSE IF m > n THEN
        s = "загаданное число меньше"
    ELSE
        s = "число угадано за " & k &
            " попыток"
    ENDIF
    Message(s)
    ListBox1.Add(m & ": " & s, k)
END
    
```

18.3. Сохраните проект, запустите его на исполнение и проверьте работоспособность.