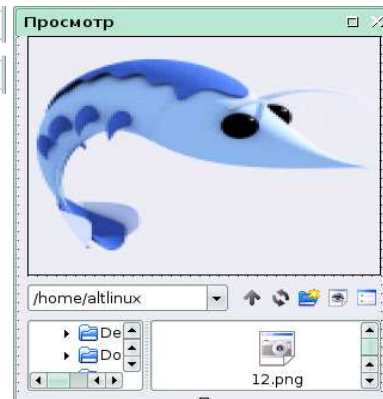


21. Создание программы «Просмотр»

21.1.1. Создайте проект с именем «viewing», заголовок - «Просмотр», состоящий из формы, поле рисунка (PictureBox1), диалогового элемента ВыборФайла (FileChooser1) и задайте их параметры.

(Name)	PictureBox1
Stretch	True



21.1.2. Запишите код программы:

```
PUBLIC SUB FileChooser1_Activate()
    PictureBox1.Picture = ""
    IF ERROR THEN
        FINALLY
    ELSE
        PictureBox1.Picture = picture.Load(FileChooser1.Value)
    ENDIF
END
```

21.1.3. Меняя каталоги и выбирая файлы для просмотра, проверьте работу проекта и сохраните его.

21.2. Создание программы «Просмотр2»

21.2.1. Создайте проект с именем «viewing2», заголовок - «Просмотр2», состоящий из формы, поле рисунка, элементов ПросмотрКаталогов (DirView1) и ПросмотрФайлов (FileView1) задайте их параметры.

21.2.2. Запишите код программы:

```
PUBLIC SUB DirView1_Click()
    FileView1.Dir = DirView1.Current
END

PUBLIC SUB FileView1_Click()
    PictureBox1.Picture = ""
    IF ERROR THEN
        FINALLY
    ELSE
        PictureBox1.Picture = picture.Load(DirView1.Current & "/" & FileView1.Current)
    ENDIF
END
```



21.2.3. Проверьте работоспособность проекта (как в предыдущем задании) и сохраните его.

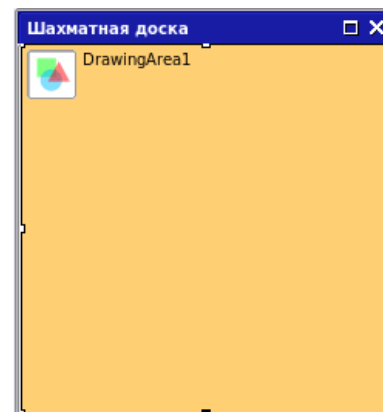
22. Создание программы «Шахматная доска»

22.1. Создайте проект с именем «chess», заголовок - «Шахматная доска», состоящий из формы, области рисования (DrawingArea1) и задайте их параметры.

22.2. Запишите код программы:

```
PUBLIC SUB DrawingArea1_Db1Click()
    DIM i, j AS Byte
    DRAW.BEGIN(DrawingArea1)
    DRAW.FillStyle = 1
    DRAW.FillColor = &773300
    FOR i = 1 TO 4
        FOR j = 1 TO 4
            DRAW.RECT(i * 60 - 30, j * 60 - 60, 30, 30)
            DRAW.RECT(i * 60 - 60, j * 60 - 30, 30, 30)
        NEXT
    NEXT
    DRAW.END
END
```

(Name)	DrawingArea1
Background	&HFFCC77&
Height	240
Width	240



22.3. Запустив на исполнение, проверьте работу проекта (при необходимости измените параметры элементов). Сохраните проект.