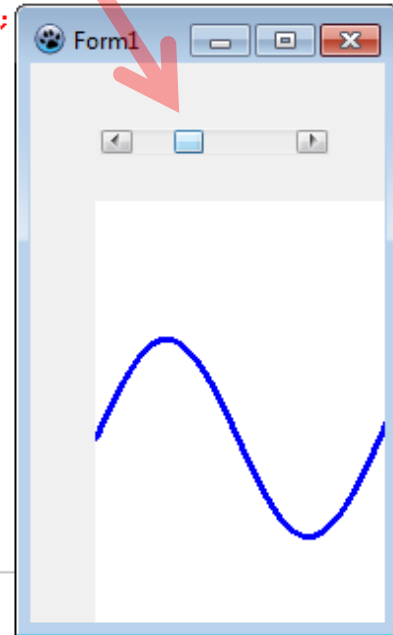


Posúvač v Lazaruse

- učebnica str. 140 (prečítať celú stranu + program v žltom na str.140 hore vyskúšať a porozmýšľať ako funguje), potom urobíme takúto zmenu:
- namiesto Buttonu použijeme nový komponent – posúvač= **ScrollBar**, po dvojkliku na ScrollBar1 naprogramujeme obslužnú procedúru, ktorá po každom posunutí bežca posúvača vykoná celú procedúru, potom ešte dodefinujeme čo sa má vykonať po spustení programu (procedure FormCreate)...

```
procedure TForm1.ScrollBar1Change(Sender: TObject);  
var i:integer;  
    x,y,mierka:real;  
begin  
    Image1.Canvas.FillRect(Image1.ClientRect);  
    mierka:=ScrollBar1.Position/100 + 0.1;  
    Image1.Canvas.Pen.Width:=3;  
    Image1.Canvas.Pen.Color:=clBlue;  
  
    for i:=0 to Image1.Width do  
    begin  
        x:=i*Pi/180/mierka;  
        y:=120-50*sin(x);  
        if x=0 then Image1.Canvas.MoveTo(i, Round(y))  
            else Image1.Canvas.LineTo(i, Round(y));  
    end;  
end;  
  
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);  
begin  
    Image1.Canvas.FillRect(Image1.ClientRect);  
    ScrollBar1.Position:=50;  
end;
```



end.

- vytvorte program, ktorý bude obsahovať tri posúvače, každý na jednu zo zložiek farieb (Red, Green, Blue), presúvaním ľubovoľného bežca sa bude meniť zobrazovaná farba podľa aktuálnych hodnôt na posúvači, nezabudnite nastaviť vlastnosti komponentov ScrollBar Min a Max na každom posúvači na hodnoty 0 a 255.

pomôcka: pri nastavovaní farby použite príkaz
RGBToColor(hodnotaRed, hodnotaGreen, hodnotaBlue);

- v uč. str 142 je uvedené, ako vieme vykresliť pravidelný n-uholník, pomocou tohto návodu vytvorte program s posuvníkom, ktorým sa bude vykresľovať toľkouholník, koľko je na posúvači (od 3 do 24).

