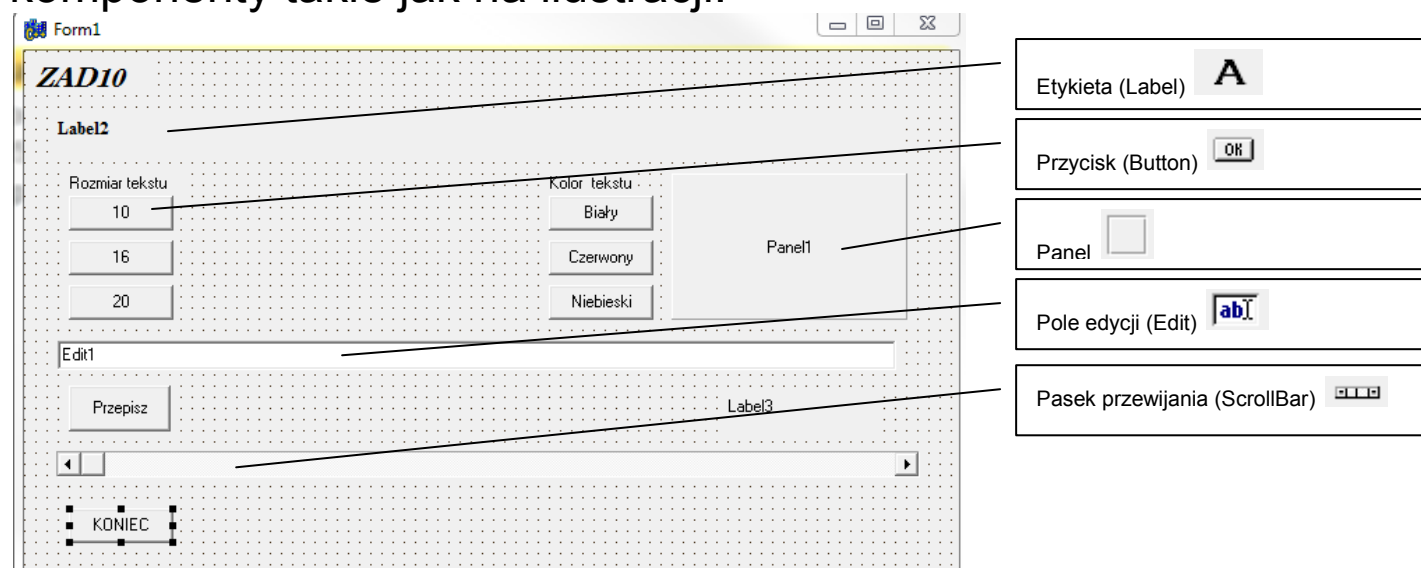


Zadania ZAD010

Stwórz w **Buillder6** nowy projekt nazwij go swoim kodem (np.: **3Ti35PPSIOzad10**). Na formatce umieść w dowolny sposób komponenty takie jak na ilustracji:



Zestaw trzech przycisków (**10,16,20**) ma zmieniać rozmiar czcionki tekstu wpisanego w pole tekstowe wybrane przez ciebie, kolejne trzy przyciski (**Biały, Czerwony, Niebieski**) zmieniają kolor tekstu i panelu używając funkcji **RGB**.

Podpowiedzi do kodowania:

Label2->Font->Size = 16;

Label2->Font->Color = RGB(255,255,255);

Panel1->Color = RGB(255,255,255);

Przycisk „**Przepisz**” powoduje wyświetlenie tekstu wpisanego przez użytkownika w polu edycji (**Edit**) do pola tekstowego obsługiwanego przez przyciski wielkości i koloru czcionki.

Podpowiedzi do kodowania:

Label2->Caption = Edit1->Text;

Przycisk „**Koniec**” zamyka aplikację.

Close();

Przesuwanie suwaka na pasku przewijania (ScrollBar) wyświetla jego pozycję na polu tekstowym z nim powiązanym.
Zmień właściwości paska tak aby wyświetlał liczby w zakresie od -10 do 500.

Label3->Caption = IntToStr(ScrollBar1->Position);

IntToStr – to funkcja zamieniająca liczbę całkowitą na tekst. Trzeba to zrobić, ponieważ napisy na polach tekstowych muszą być typu **string**. (Należy utrzymać zgodność typów)

W polu tekstowym opisu powinien się znaleźć **nr zadania i nazwisko autora**. Na pocztę ck@ck68.pl przesyłasz dobrze zakodowany folder skompresowany w zip lub rar w którym umieścisz również plik wykonywalny ***.exe**.