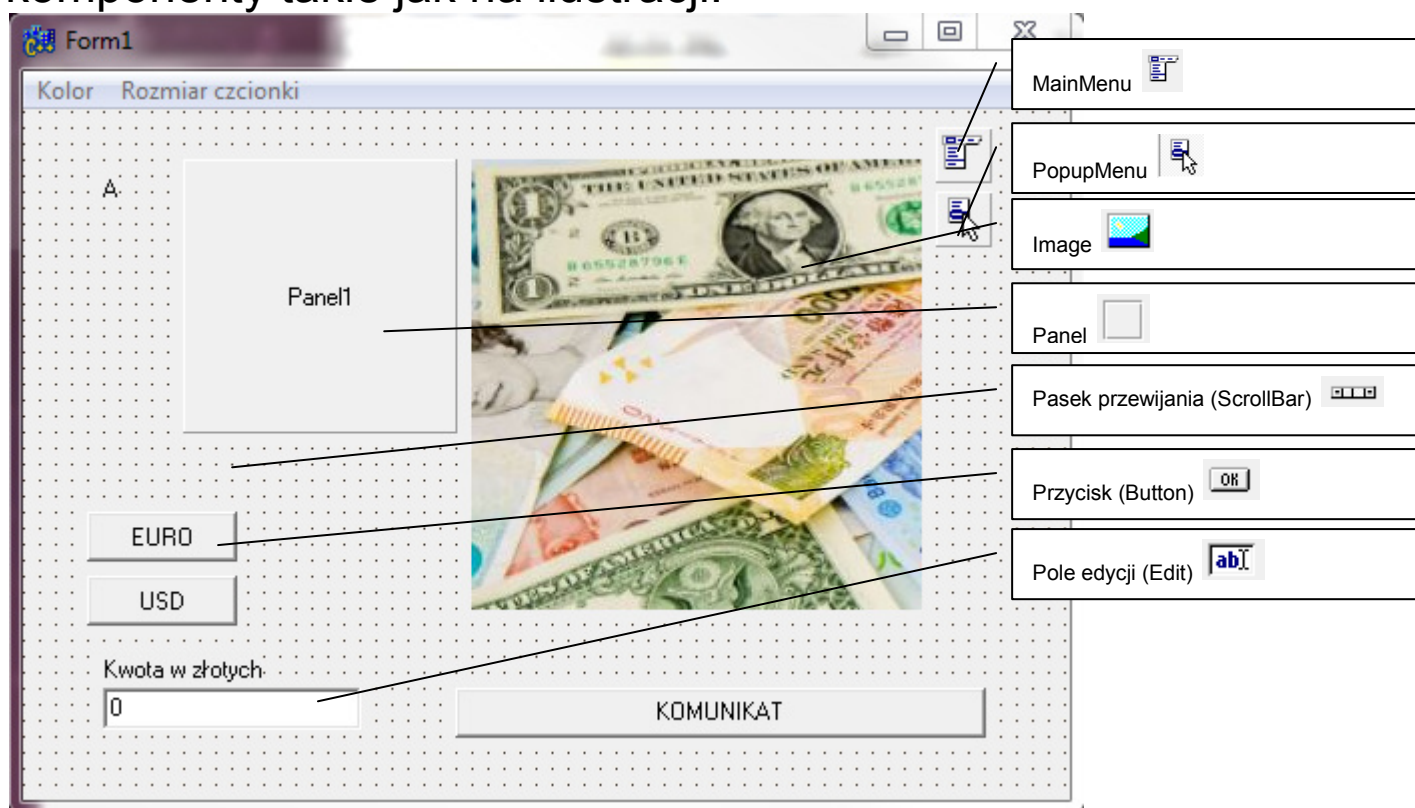


Zadania ZAD011

Stwórz w **Builider6** nowy projekt nazwij go swoim kodem (np.: **3Ti35PPSIOzad11**). Na formatce umieść w dowolny sposób komponenty takie jak na ilustracji:



Zadaniem jest stworzenie kalkulatora walutowego dla trzech wybranych przez Ciebie walut. Nazwy walut powinny się znaleźć na przyciskach (Button). Po naciśnięciu w wybranym przez Ciebie miejscu na Panelu lub na etykiecie (Label) powinien pojawić się wynik przeliczonej wartości waluty jaką można kupić za kwotę polskich złotych wpisanych w polu Edit. Jednocześnie w ilustracji (Image) powinien się zmienić obrazek przedstawiający przeliczaną walutę.

W zadaniu użyj menu górnego które będzie zmieniało wielkości liter i kolory tekstu odpowiedzi, oraz menu kontekstowego (PopupMenu) które będzie zmieniało kolory dowolnego przez Ciebie wybranego obiektu.

Podpowiedzi do kodowania:

Przypisywanie obrazka:

```
AnsiString P1 = "w01.jpg";
```

//zmienna typu tekstowego przechowująca ścieżkę dostępu do pliku graficznego.//

Image1->Picture->LoadFromFile(P1)

// Sposób przypisania pliku do obiektu Image//

Operacje na liczbach rzeczywistych przy przeliczaniu waluty:

float kwota = Edit1->Text.ToDouble();

*// Sposób przypisania zmiennej **kwota** o typie rzeczywistym zawartości pola Edit w formacie liczby rzeczywistej//*

float wynik = kwota / 4.65;

*// Obliczenie ilości waluty i przypisanie wyniku do zmiennej **wynik**//*

Panel1->Caption = CurrToStr(wynik);

*// Wyświetlenie wyniku w typie tekstowym po konwersji zamiany liczby rzeczywistej na tekst funkcją **CurrToStr**.//*

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 .