

Конспект по Информатика 12 клас

Профилирана подготовка

1. Обекти на ГПИ

Основни атрибути на обектите на ГПИ:

- име (Name и Index);
- видимост (Visible);
- разрешен (Enabled);
- шрифт и цвят;
- местоположение на екрана (Top; Height, Left, Width)

2. Основни събития на обектите на ГПИ и причините за възникването им:

- еднократно и двукратно щракване с мишката (Click и DbClick);
- натискане и отпускане на клавиш (KeyDown, KeyPress, KeyUp);
- промяна (Change);
- активиране и деактивиране на елемент (GotFocus, LostFocus);
- активиране и изгонване на форма (Load, Activate, QueryUnload, Unload);
- натискане и отпускане на бутон на мишката (MouseDown, MouseUp);
- влачене и пускане (DragDrop, DragOver, MouseMove);

3. Прости обекти на ГПИ за реализиране на диалог с потребителя:

- текстова кутия (TextBox);
- етикет (Label);
- команден бутон (CommandButton)
- рисунка и изображение (Picture и Image).

4. Обекти за реализиране на избор при по-сложни взаимодействия с потребителя:

- списъчна и комбинирана кутии (ListBox и ComboBox)
- бутони за избор на независими и взаимно изключващи се възможности (CheckBox и OptionButton);
- съвкупност от картони (SSTab) и ивица с инструменти (Toolbar).

5. Връзка между форми и да използва допълнителните възможности за диалог с потребителя:

- съобщение и въпрос (MsgBox);
- пряк вход на знаков низ (InputBox);

- стандартен диалог за избор на име на файл, шрифт и печатащо устройство (CommonDialog).
6. Обекти и методи за реализиране на графични и анимирани ефекти;
 7. Проектиране на йерархични и контекстни менюта.
 8. Познава обекти и методи за реализиране на графични и анимирани ефекти;
 9. Връзка с база от данни (БД).
 - списъчна и комбинирана кутия, попълвани от БД (DBList и DBCombo);
 - таблица (Grid) и попълвана от БД таблица (DBGrid).
 - генериране на извадка от БД със свойствата и методите на обекта за връзка в БД;
 10. Самостоятелно да проектиране на просто приложение, явяващо се информационна система, използваща готова БД.

Литература: А. Алексиева, Д. Гоцева, Ръководство за лабораторни упражнения по програмиране и използване на компютри II