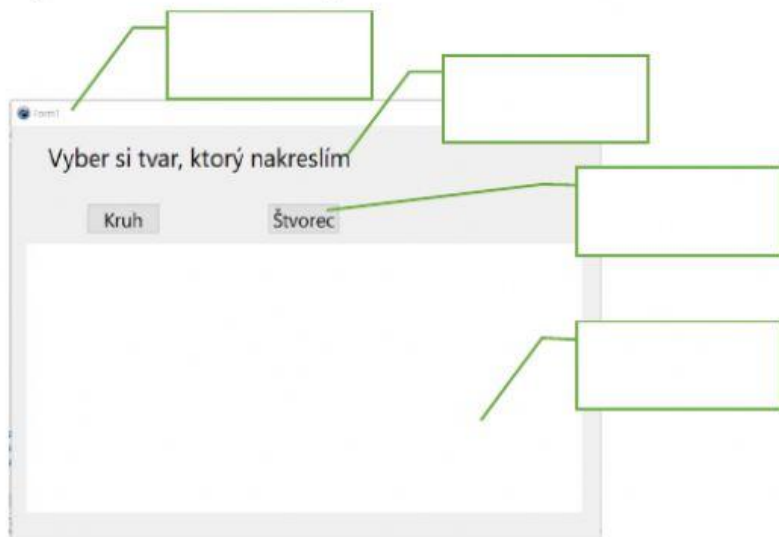


Doplň názov komponentu:



Formulár

Button

Label

Image

Vytvor správne dvojice:

príkaz

význam

- Image1.Canvas.FillRect(Image1.ClientRect); ● nastav farbu čiary
- Image1.Canvas.Rectangle(x1,y1,x2,y2); ● deklaruj premennú
- Image1.Canvas.Ellipse (x1,y1,x2,y2); ● nakresli obdĺžnik
- Image1.Canvas.Pen.Color:=clRed; ● vymaž plochu
- random (200); ● nastav hrúbku čiary
- Image1.Canvas.Pen.Width:=20 ; ● nakresli ovál (elipsu)
- Image1.Canvas.Brush.Style := bsSolid; ● cyklus s pevným počtom opakovaní
- for i:= 1 to 5 do begin príkazy; end; ● cyklus s podmienkou na konci
- while a<4 do begin príkazy; end; ● nastav štýl výplne
- repeat príkazy; until podmienka; ● cyklus s podmienkou na začiatku
- var i,a : integer; ● vyber náhodné číslo