

Name : _____

Rohpunkte : /

Bewertung : Punkte ()

- 1 Für ein Break-Out-Spiel wird ein Kasten auf das Spielfeld gezeichnet. Wird dieser von einem Ball getroffen, erhöht sich die Variabel „getroffen“ um 1. Ist der Kasten 3-mal getroffen worden, ist das Spiel zu Ende und das Spielfeld wird gelöscht. Untersuchen Sie, was in diesem Zusammenhang die Prozeduren „eins“ und „zwei“ machen.

```
type tKasten = class
    x1,y1,x2,y2:integer;
    Farbe:tColor;
    getroffen:integer;
    procedure eins;
    procedure zwei;
end;

var Kasten:tKasten;

procedure tKasten.eins;
begin
    Form1.Canvas.Pen.Color:=clYellow;
    Form1.Canvas.Brush.Style:=bsSolid;
    Form1.Canvas.Brush.Color:=clYellow;
    Form1.Canvas.Rectangle(Kasten.x1,Kasten.y1,Kasten.x2,Kasten.y2);
end;

procedure tKasten.zwei;
begin
    Form1.Canvas.Pen.Color:=clWhite;
    Form1.Canvas.Brush.Style:=bsSolid;
    Form1.Canvas.Brush.Color:=clWhite;
    Form1.Canvas.Rectangle(0,0,Form1.Width,Form1.Height);
end;
```

Schreiben Sie für folgende Aufgaben die entsprechende(n) Anweisung(en):

- Der x1-Wert von Kasten soll den Wert 45 erhalten,
- y2 soll den doppelten Wert wie y1 erhalten.
- Es soll überprüft werden, ob der Kasten 3-mal getroffen ist. Wenn das der Fall ist, soll das Spielfeld gelöscht werden.

- 2 Der Textinhalt der Komponente *Edit1* soll die Aufschrift auf der Komponente *Button1* werden.

Schreiben Sie die entsprechende Anweisung.

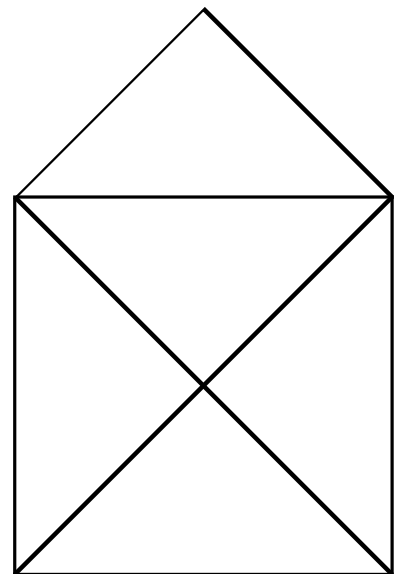
- 3 `var Schublade : array [1..10] of integer;`
Schreiben Sie einen Anweisungsteil, durch den in jede der „Schubladen“ jeweils eine Zufallszahl von 100 (einschließlich) bis 200 (ausschließlich) eingefügt wird.

- 4 Addieren Sie alle ungeraden Zahlen (1, 3, 5, 7, ...) so lange, bis die Summe 25000 übersteigt. Schreiben Sie zu dieser Aufgabe einen Programmteil. In *Edit1* soll zum Schluss die letzte und damit größte addierte Zahl stehen.
-

- 5 Ein Buchhändler hat seine Bücher folgendermaßen gekennzeichnet: 0 für neu, 1 für alt aber einwandfrei, 2 für alt mit leichten Mängeln und 3 für alt mit schweren Mängeln. Bücher der Kategorie 0 werden zum vollen Preis, der Kategorie 1 zum halben Preis, der Kategorie 2 zum 1/4 Preis und der Kategorie 3 zum 1/10 Preis verkauft. Der volle Preis steht in *Edit1*. In *Edit2* steht die Kategorie des Buchs. Schreiben Sie den Programmteil, der in *Edit 3* den Verkaufs-Preis des Buches ausgibt.
-

- 6 Wenn die Variable *Ende* den Wert *false* hat, soll die Prozedur *Weiter* aufgerufen werden, sonst soll das Programm beendet werden. Schreiben Sie die entsprechende Anweisung.
-

- 7 Lassen Sie den Computer auf der Form1 dieses Bild zeichnen. Der untere Linke Punkt hat die Koordinaten (100/400). Höhe und Breite des Nikolaushauses sind 100. Das Dach oben ist rechtwinklig und gleichschenkelig. Schreiben Sie den Programmteil, der das Haus zeichnet.



Viel Erfolg bei der Arbeit !!!