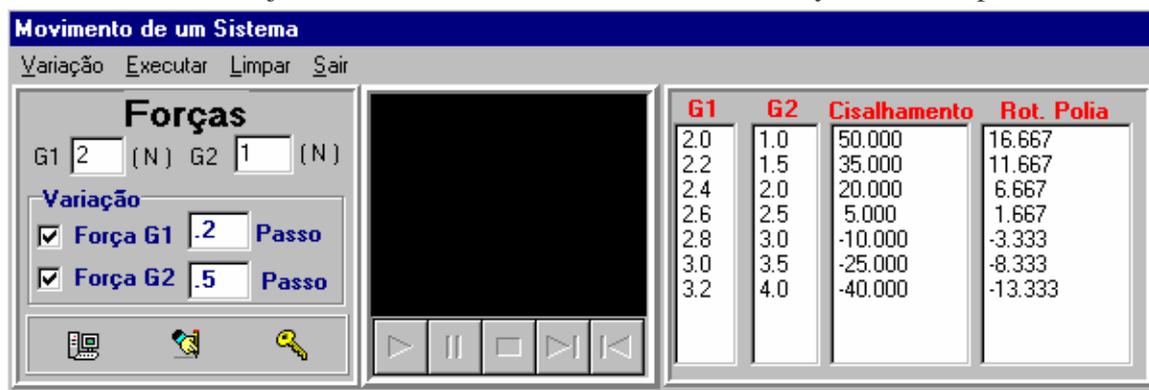


<b>Universidade Santa Cecília</b>		<b>LISTA 10</b>				
DATA / /	Nome	Nº				

1. No Form, vamos mudar algumas propriedades do Object Inspector, a saber:

Propriedade		Mudar para:
+BorderIcons	BiSystemMenu	False
	BiMinimize	False
	BiMaximize	False
BorderStyle		BsSingle
Caption		Movimento de um Sistema
Name		Sistema

2. Vamos inserir objetos sobre o nosso formulário, conforme layout abaixo, para tanto:



Vamos inserir objetos sobre o nosso formulário, conforme layout, para tanto, veja na aba Standard:



CheckBox



MainMenu

veja na aba System:



MediaPlayer

3. Insira no canto superior esquerdo (01) um Panel e altere as propriedades abaixo:

	<b>BevelInner</b>	<b>BevelOuter</b>	<b>Bevelwidth</b>	<b>Caption</b>
Panel1	bvLowered	bvRaised	2	

4. Dentro deste Panel insira (05) cinco Label conforme layout e altere apenas a propriedade Caption, conforme layout.  
 5. Ainda neste Panel entre as Labels, insira (02) dois Edits da esquerda para a direita e altere as propriedades:

	<b>MaxLength</b>	<b>Name</b>	<b>Text</b>
Edit1	5	G1	
Edit2	5	G2	

6. Neste Panel, insira (01) um GroupBox, abaixo das Label e Edit já existentes, altere as propriedades:

	<b>Caption</b>	<b>Font</b>
GroupBox1	Variação	Cor = Azul-marinho Estilo = Negrito

7. Dentro do GroupBox criado, insira (02) dois CheckBox e altere as propriedades:

	<b>Caption</b>	<b>Cursor</b>	<b>Name</b>
CheckBox1	Força G1	crHandPoint	Sinal_G1
CheckBox2	Força G2	crHandPoint	Sinal_G2

8. Ao lado do CheckBox, insira (02) dois Edit e mude as propriedades:

	<b>MaxLength</b>	<b>Name</b>	<b>Text</b>
Edit1	2	Passo_G1	
Edit2	2	Passo_G2	

9. Em seguida dos Edit, insira (02) duas Label e mude a propriedade Caption para passo

10. Abaixo do GroupBox construído, insira outro Panel e altere as propriedades abaixo:

	<b>BevelInner</b>	<b>BevelOuter</b>	<b>Bevelwidth</b>	<b>Caption</b>
Panel2	bvLowered	bvRaised	1	

11. Dentro deste Panel, insira (03) três SpeedButton, conforme layout e mude as propriedades abaixo:

<b>Cursor</b>	<b>Flat</b>	<b>Glyph</b>	<b>Hint</b>	<b>Layout</b>	<b>Name</b>	<b>ShowHint</b>
CrHandPoint	True	Executa	Executa cálculos	blGlyphLeft	Executa	True
CrHandPoint	True	Limpa	Limpa os dados	blGlyphLeft	Limpa	True
CrHandPoint	True	Sai	Encerrar o projeto	blGlyphLeft	Sai	True

12. Ao lado do Panel construído, insira outro Panel conforme layout e altere as seguintes propriedades:

	<b>BevelInner</b>	<b>BevelOuter</b>	<b>Bevelwidth</b>	<b>Caption</b>
Panel3	bvLowered	bvRaised	3	

13. Na parte superior do Panel, insira um GroupBox e mude as propriedades:

	<b>Caption</b>	<b>Color</b>	<b>Ctl3D</b>	<b>Name</b>
GroupBox		clBlack	False	Quadro

14. Abaixo deste Panel, insira (01) uma MediaPlayer e altere as propriedades:

	Name	+VisibleButtons
MediaPlayer1	controle	BtPaly = true BtPause = true BtStop = true BtNext = true BtPrev = true BtStep = false BtBack = false BtRecord = false BtEject = false

15. Ao lado do Panel construído, insira outro Panel e altere as propriedades abaixo:

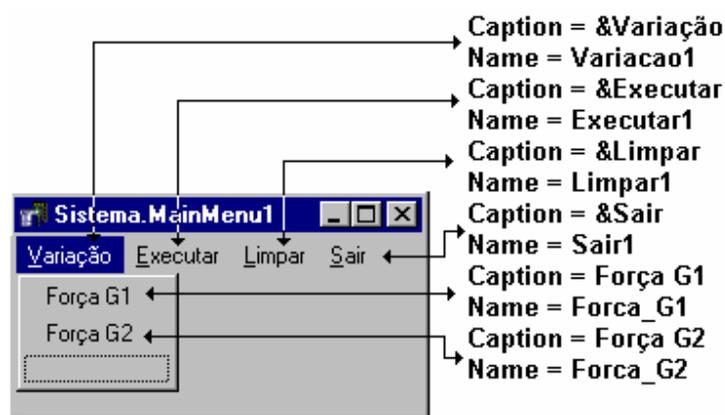
	BevelInner	BevelOuter	Bevelwidth	Caption
Panel4	BvLowered	bvRaised	2	

16. Dentro deste Panel, insira (04) quatro Label conforme layout e altere apenas a propriedade Caption

17. Abaixo destas Label, insira (04) quatro ListBox, mude as propriedades:

	Name	Font
ListBox1	G1_List	
ListBox2	G2_List	
ListBox3	Cisalhamento	Cor = Vermelha Estilo = Negrito
ListBox3	Rot_Polia	Cor = Vermelha Estilo = Negrito

18. Para finalizar, em qualquer lugar do seu layout insira (01) um componente MainMenu, acesse a propriedade Items e gere o Menu abaixo, alterando as propriedades especificadas:



19. Agora que o layout esta concluído, vamos gravá-lo, pois utilizaremos o mesmo na próxima aula.