

Universidade Santa Cecília		Lista11					
DATA / /	Nome	Nº					

1. Dê um duplo clique sobre o botão Sai, então entre o begin e o End, digite a sintaxe correspondente ao algoritmo:

Se o retorno da mensagem ‘Finalizar ensaios?’, (na caixa de Confirmação, com botões Yes e No) for Yes, então encerre a execução do projeto.

2. Dê um duplo clique sobre o botão Limpa, então entre o begin e o End, digite a sintaxe correspondente ao algoritmo:

Limpe os objetos denominado G1, G2, Passo_G1, Passo_G2

Limpe os ListBox G1_List, G2_List, Cisalhamento, Rot_Polia.

Atribua falso p/ a prop. Checked dos objetos Sinal_G1, Sinal_G1, Foça_G1, Forç_G2

Direcione o foco para o objeto denominado G1

3. Dê um duplo clique sobre o botão Executa, então entre o begin e o End, digite a sintaxe do algoritmo:

procedure TSistema.ExecutaClick(Sender: TObject);

var

codigo,c : integer;

fg1,fg2,pg1,pg2,fv,t,r : real;

fg1t,fg2t,tt,rt : string;

begin

Atribua o valor zero para a variável C

Atribua o valor zero para a variável PG1

Atribua o valor zero para a variável PG2

Converta o conteúdo da propriedade Text do objeto G1 para a variável FG1

Converta o conteúdo da propriedade Text do objeto G2 para a variável FG2

Converta o conteúdo da propriedade Text do objeto Passo_G1 para a variável PG1

Converta o conteúdo da propriedade Text do objeto Passo_G2 para a variável PG2

Faça enquanto a variável C for menor ou igual a 6

Converta o conteúdo da variável FG1 com 3 casas sendo 1 decimal para FG1T

Converta o conteúdo da variável FG2 com 3 casas sendo 1 decimal para FG2T

Adicione o conteúdo da variável FG1T na propriedade Items do objeto G1_List

Adicione o conteúdo da variável FG2T na propriedade Items do objeto G2_List

Atribua a subtração das variáveis FG1 por FG2 para a variável FV

Atribua a divisão de FV por 0.02 para a variável T

Calcule R ←

$$R = \frac{T}{180} \cdot 60$$

Converta o conteúdo da variável T com 6 casas e 3 decimais para TT

Converta o conteúdo da variável R com 6 casas e 3 decimais para RT

Adicione o conteúdo da variável TT na propriedade Items do objeto Cisalhamento

Adicione o conteúdo da variável RT na propriedade Items do objeto Rot_Polia

Atribua a adição das variáveis FG1 por PG1 para a variável FG1

Atribua a adição das variáveis FG2 por PG2 para a variável FG2

Atribua o valor anterior de C acrescido de uma unidade para a variável C
Atribua para a MediaPlayer o caminho com o nome do arquivo de extensão .AVI
Abra a MediaPlayer
Atribua para o display da MediaPlayer o nome do GroupBox que será exibido.
end;

4. Dê um clique sobre a Menu Suspenso na opção Força G1, então entre o begin e o end, digite a sintaxe do algoritmo abaixo:

procedure TSistema.Forca_G1Click(Sender: TObject);

begin

Se a propriedade Checked do objeto Forca_G1 for verdadeira então
Atribua falso para a propriedade Checked do objeto Sinal_G1
Atribua falso para a propriedade Checked do objeto Forca_G1
Atribua uma string vazia para a propriedade Text do objeto Passo_G1
Senão
Atribua verdadeiro para a propriedade Checked do objeto Sinal_G1
Atribua verdadeiro para a propriedade Checked do objeto Forca_G1
Direcione o foco para o objeto Passo_G1

end;

5. Dê um clique sobre a Menu Suspenso na opção Força G2, então entre o begin e o end, digite a sintaxe do algoritmo abaixo:

procedure TSistema.Forca_G2Click(Sender: TObject);

begin

Se a propriedade Checked do objeto Forca_G2 for verdadeira então
Atribua falso para a propriedade Checked do objeto Sinal_G2
Atribua falso para a propriedade Checked do objeto Forca_G2
Atribua uma string vazia para a propriedade Text do objeto Passo_G2
Senão
Atribua verdadeiro para a propriedade Checked do objeto Sinal_G2
Atribua verdadeiro para a propriedade Checked do objeto Forca_G2
Direcione o foco para o objeto Passo_G2

end;

6. Vá até o Object Inspector localize o objeto denominado Executar1, acesse a aba de Events, no item OnClick associe ExecutaClick
7. Vá até o Object Inspector localize o objeto denominado Limpar1, acesse a aba de Events, no item OnClick associe LimpaClick
8. Vá até o Object Inspector localize o objeto denominado Sair1, acesse a aba de Events, no item OnClick associe SaiClick
9. vá até o Object Inspector localize o objeto denominado Sinal_G1, acesse a aba de Events, no item OnClick associe Forca_G1Click
10. Vá até o Object Inspector localize o objeto denominado Sinal_G2, acesse a aba de Events, no item OnClick associe Forca_G2Click

11. Grave seu projeto utilizando a opção Save All e teste com os valores do layout do Lista10.