

<b>Universidade Santa Cecília</b>		<b>Lista11</b>				
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.