

Тир

```

unit tir_ ;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes,
  Graphics, Controls, Forms, Dialogs, StdCtrls, ExtCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Timer: TTimer;
    Label1: TLabel;
    Button1: TButton;
  procedure TimerTimer(Sender: TObject);
  procedure FormCreate(Sender: TObject);
  procedure FormMouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
    Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
  procedure Button1Click(Sender: TObject);
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }

    { *****
      объявление процедур помещено сюда, чтобы процедуры имели прямой доступ
      к форме, на которой они рисуют
      ***** }
    procedure PaintFace(x,y: integer); // рисует рожицу
    procedure EraseFace(x,y: integer); // стирает рожицу
  end;

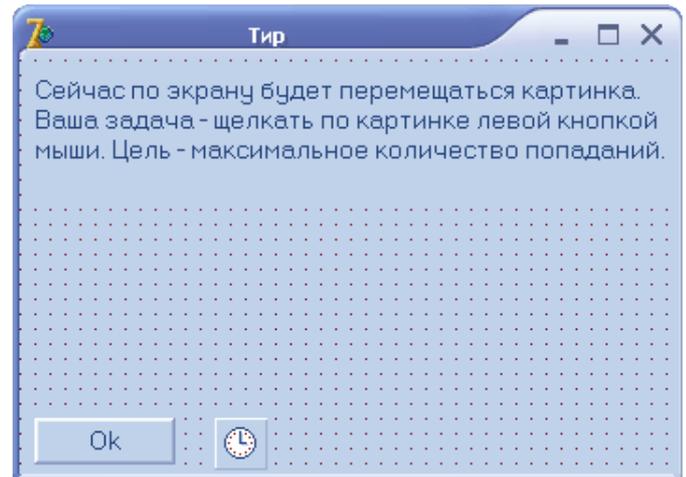
var
  Form1: TForm1;
  fx,fy: integer; // координаты рожицы
  n: integer;    // количество щелчков кнопкой мыши
  p: integer;    // количество попаданий

implementation

// рисует рожицу
procedure TForm1.PaintFace(x,y: integer);
begin
  Canvas.Pen.Color := clBlack; // цвет линий
  Canvas.Brush.Color := clYellow; // цвет закраски
  // рисуем рожицу
  Canvas.Ellipse(x,y,x+30,y+30); // лицо
  Canvas.Ellipse(x+9,y+10,x+11,y+13); // левый глаз
  Canvas.Ellipse(x+19,y+10,x+21,y+13); // правый глаз
  Canvas.Arc(x+4,y+4,x+26,y+26,x,y+20,x+30,y+20); // улыбка
end;

// стирает рожицу
procedure TForm1.EraseFace(x,y: integer);
begin

```



```
// зададим цвет границы и цвет закраски, совпадающий с цветом формы. По умолчанию цвет формы -
clBtnFace (см. в Object Inspector)
Canvas.Pen.Color := clBtnFace; // цвет окружности
Canvas.Brush.Color := clBtnFace; // цвет закраски
Canvas.Ellipse(x,y,x+30,y+30);
end;
```

```
{SR *.dfm}
```

```
procedure TForm1.TimerTimer(Sender: TObject);
```

```
begin
  EraseFace(fx,fy);
  // новое положение рожицы
  fx:= Random(ClientWidth-30); // 30 - это диаметр рожицы
  fy:= Random(ClientHeight-30);
  PaintFace(fx,fy);
end;
```

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
```

```
begin
  // исходное положение рожицы
  fx:=100;
  fy:=100;
  Randomize; // инициализация генератора случайных чисел
end;
```

```
// нажатие клавиши мыши
```

```
procedure TForm1.FormMouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
```

```
Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
  inc(n); // кол-во щелчков
  if (x > fx) and (x < fx+30) and
    (y > fy) and (y < fy+30)
  then begin
    // щелчок по рожице
    inc(p);
    end;
  if n = 10 then
    begin
      // игра закончена
      Timer.Enabled := False; // остановить таймер
      ShowMessage('Выстрелов: 10. Попаданий: ' + IntToStr(p)+'.');
      EraseFace(fx,fy);
      Label1.Visible := True;
      Button1.Visible := True;
      // теперь кнопка и сообщение снова видны
    end;
end;
```

```
// щелчок на кнопке Ok
```

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
```

```
begin
  Label1.Visible := False; // скрыть сообщение
  Button1.Visible := False; // скрыть кнопку
  Timer.Enabled := True; // пуск таймера
end;
```

```
end.
```