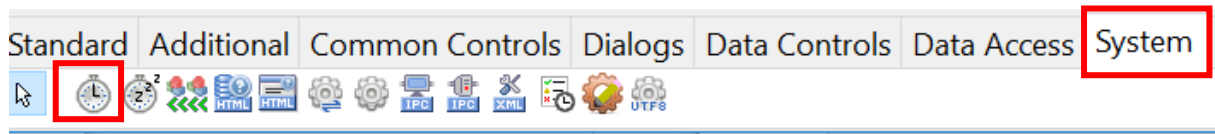


Časovač – Timer

„Hodiny“, ktorým môžeme povedať ako často majú tikať a čo majú robiť pri každom tiknutí. Tiež môžeme časovač zastaviť a znova spustiť.

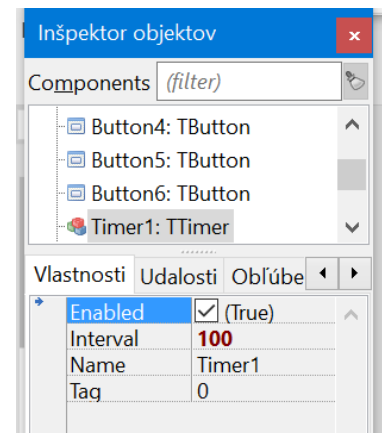


Timer je komponent, ktorý po vybudovaní aplikácie nie je vidieť.

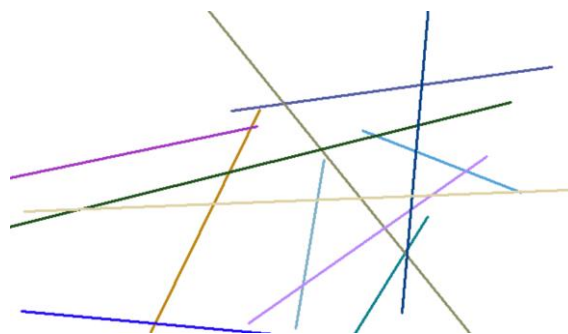
```
procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);  
begin  
    //čo sa má stať pri každom kliknutí časovača  
end;
```

V inšpektore objektov má Timer vlastnosti

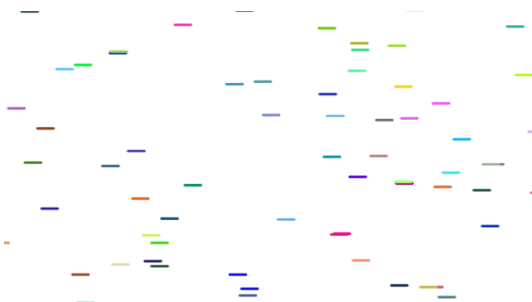
- Enabled – či je (True) alebo nie je (False) spustený pri vytvorení aplikácie
 - o toto spustenie môžeme nastaviť aj programe pomocou príkazu
`Timer1.Enabled:=True;`
`Timer1.Enabled:=False;`
- Interval – koľko milisekúnd je medzi jednotlivými tiknutiami (1000 milisekúnd = 1 sekunda)



1. Naprogramujte tlačidlo, ktoré zastaví každý Timer, ktorý ste vložili do aplikácie.
2. Naprogramujte tlačidlo, ktoré spustí Timer1, ktorý každých 100 milisekúnd nakreslí rôznofarebnú čiarku.



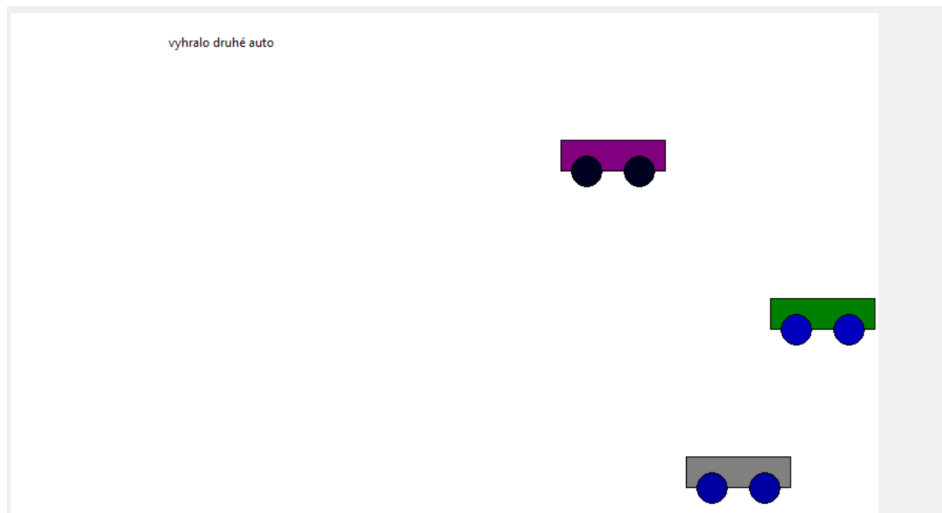
3. Naprogramujte tlačidlo, ktoré spustí Timer2, ktorý každých 10 milisekúnd nakreslí rôznofarebnú vodorovnú úsečku dĺžku 20px.



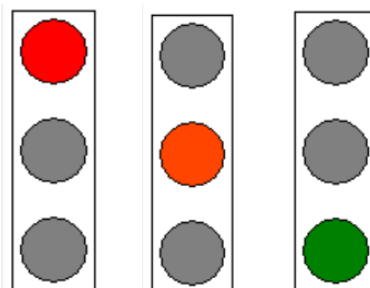
4. Naprogramujte auto, ktoré bude stále prebehovať cez Image.



5. Naprogramujte preteky áut. Na štartovnej čiare budú tri autá, ktoré sa po kliknutí na tlačidlo rozbehnú (každé má svoju náhodnú rýchlosť). Auto, ktoré prvé dôjde ku kraju Image-u vyhráva a zastaví Timer.



6. Naprogramujte program, ktorý bude simulovať blikanie semafora.



7. Napíšte program, ktorý bude simulovať blikanie žiarovky v dome.

