

Globálna procedúra

Procedúra, ktorá je viditeľná (spoločná) pre všetky tlačidlá a procedúry, ktoré sú definované pod ňou.

1. Procedúra, ktorá pracuje len s premennými

```
procedure nazov (parametre procedúry);  
begin  
    x:=10;  
end;
```

2. Procedúra, ktorá pracuje s grafikou. Pred každý grafický príkaz treba pripísať Form1 – označíme, v ktorom formulári pracuje.

```
procedure nazov (parametre procedúry);  
begin  
    Form1.Image1.Canvas.Rectangle(...);  
    Form1.Image1.Canvas.TextOut(...);  
end;
```

3. Procedúra, ktorá pracuje s grafikou (2). Procedúru uvedieme z zozname súkromných procedúr a nemusíme pred každý grafický príkaz písať, ktorému formuláru patrí. Do zoznamu súkromných procedúr ju pripíšeme podľa vzoru (napr. pre button) alebo pomocou klávesovej skratky CTRL + SHIFT + C.

```
procedure TForm1.nazov (parametre procedúry);  
begin  
    Image1.Canvas.Rectangle(...);  
end;
```

```
type  
  
    { TForm1 }  
  
TForm1 = class(TForm)  
    Button1: TButton;  
    Button2: TButton;  
    Button3: TButton;  
    Button4: TButton;  
    Button5: TButton;  
    Image1: TImage;  
    procedure Button1Click(Sender: TObject);  
    procedure Button2Click(Sender: TObject);  
    procedure Button3Click(Sender: TObject);  
    procedure Button4Click(Sender: TObject);  
    procedure Button5Click(Sender: TObject);  
    procedure FormCreate(Sender: TObject);  
private  
    procedure balon(x, y: integer; farba: TColor);  
    procedure gula(x, y, priemer: integer; farba: TColor);  
    procedure zmaz;  
    { private declarations }  
public  
    { public declarations }  
end;
```

4. Procedúra, ktorá pracuje s grafikou (3) – pomocou premennej typu TCanvas. Ak použijeme globálnu premennú typu TCanvas deklarácia je podobná ako pri procedúre len s premennými.

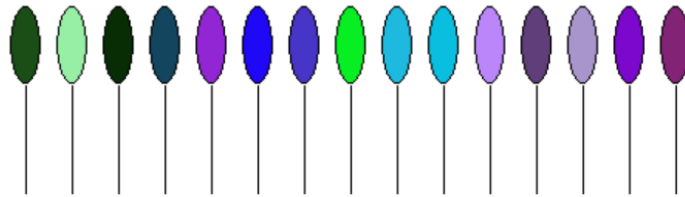
```
var g:TCanvas;  
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);  
begin  
    g:=Image1.Canvas;  
end;
```

```

procedure nazov (parametre procedúry);
begin
    g.Rectangle(...);
end;

```

1. Napíšte globálnu procedúru `zmaz`, ktorá vybieli (zmaže) `Image`, hrúbku a farbu pera nastaví na 1 a čiernu, farbu štetca zmení na bielu.
2. Napíšte globálnu procedúru `balon(x, y:integer; farba:TColor)`, ktorá bude kresliť balón, pričom súradnica `x`, `y` označuje dolný bod šnúry balóna.
 - a. Naprogramujte tlačidlo, ktoré bude kresliť rad rôznofarebných balónov.



- b. Naprogramujte tlačidlo, ktoré simuluje let balóna z dolného pravého rohu smerom hore po uhlopriečke. Zabezpečte, aby balón nevybehol z `Image` (ak by táto situácia mala nastať tlačidlo prestane balón posúvať).
3. Napíšte globálnu procedúru `gula(x, y, priemer:integer; farba:TColor)`, ktorá bude na súradnici `x`, `y` kresliť kružnicu s priemerom `priemer` a vyplnenú farbou `farba`.
 - a. Naprogramujte tlačidlo, ktoré nakreslí snehuliaka.
 - b. Naprogramujte tlačidlo, ktoré nakreslí auto.
 - c. Naprogramujte tlačidlo, ktoré bude kresliť rad kružníc s rôznym priemerom, pričom ich stredy ležia na osi `x`. Kružníc je presne toľko, koľko sa ich do `Image` vmestí.

