



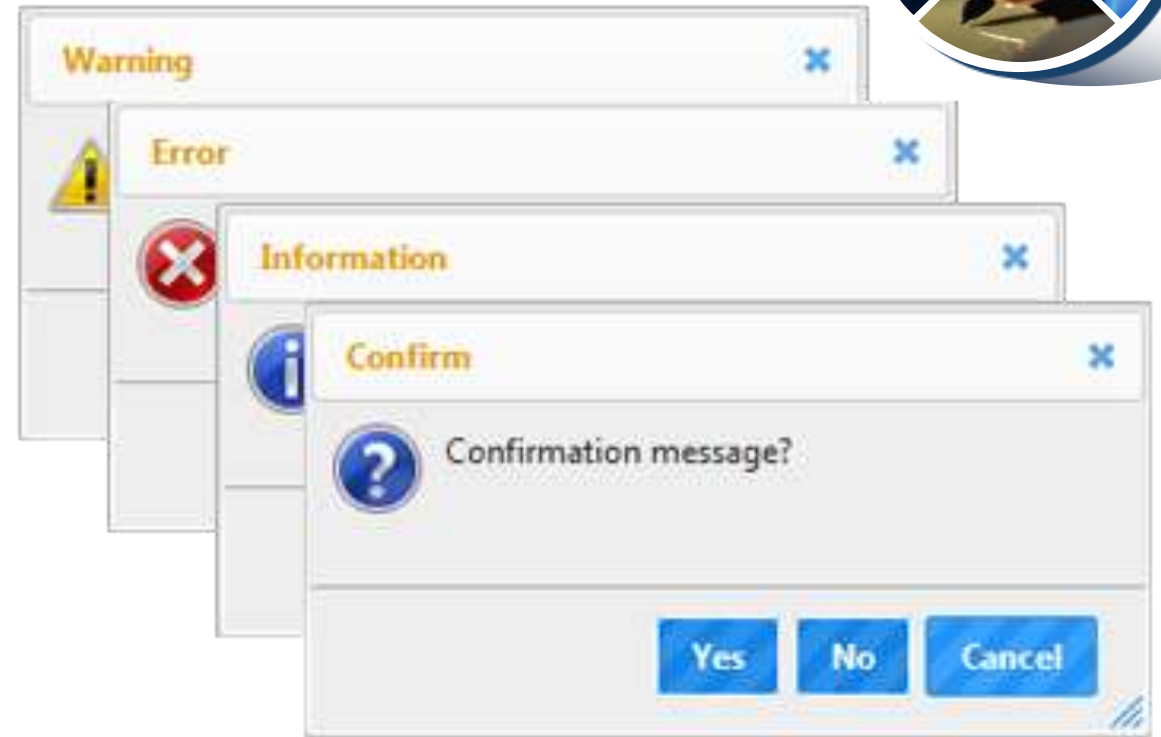
8

**Використання вікон повідомлень. Складання програм, що обробляють натискання кнопок та визначають вміст написів на формі**





Для виведення даних в окремому вікні в середовищі програмування **Lazarus** можна скористатись також командою виклику вікна **MessageDlg**, яка має таку структуру:



```
MessageDlg(повідомлення, тип_вікна_повідомлення,  
[список_кнопок], довідка);
```



**повідомлення**

*текст, який буде відображено у вікні повідомлення;*

**тип вікна повідомлення**

*визначає зовнішній вигляд вікна;*

**СПИСОК\_КНОПОК**

*список даних, поданих через кому, які визначають тип кнопки (не обов'язковий параметр);*

**довідка**

*номер вікна довідкової системи, яке буде виведено на екран, якщо натиснути клавішу **F1**. Якщо значення цього параметра дорівнює нулю, то використання довідки не передбачено.*



Використовують такі **типи вікна повідомлення**:

*mtInformation*

(інформаційне),

*mtWarning*

(попереджувальне),

*mtError*

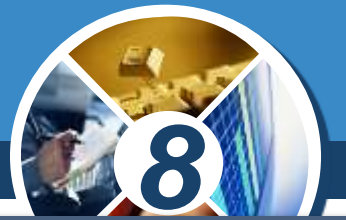
(повідомлення про помилку),

*mtConfirmation*

(запит на підтвердження),

*mtCustom*

(звичайне).



На **вікнах повідомлень** можуть бути розміщені кнопки, імена яких подають списком:

*mbYes*

**Так**

*mbIgnore*

**Пропустити**

*mbNo*

**НІ**

*mbHelp*

**Довідка**

*mbAbort*

**Перервати**

*mbOk*

**ОК**

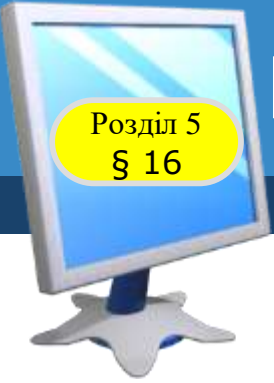
*mbRetry*

**Повторити**

*mbCancel*

**Скасувати**





***Матеріал із Вікіпедії про використання методів у програмуванні:***

***[https://uk.wikipedia.org/wiki/Метод\\_\(програмування\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Метод_(програмування))***



# Розгадайте ребус

Розділ 5  
§ 18



**Вікно**



# Домашнє завдання



***Зробити та  
опрацювати  
конспект***