

Universidade Santa Cecília			LISTA 08					
DATA / /	Nome	Nº						

1. No Form, vamos mudar algumas propriedades do Object Inspector, a saber conforme quadro abaixo:

Propriedade		Mudar para:
+BorderIcons	BiSystemMenu	False
	BiMinimize	False
	BiMaximize	False
BorderStyle		BsSingle
Caption		Campo Elétrico
Name		Campo

2. Vamos inserir objetos sobre o nosso formulário, conforme layout abaixo, para tanto:

	BevelInner	BevelOuter	Bevelwidth	Caption
Panel1	bvLowered	bvRaised	2	
Panel2	bvLowered	bvRaised	3	
Panel3	bvLowered	bvRaised	2	
Panel4	bvLowered	bvRaised	2	

3. Dentro do **Panel 1** insira (12) doze Label conforme layout e (05) cinco Edit's

	MaxLength	Name	Text
Edit1	6	vacuo	
Edit2	6	meio	
Edit3	6	dist_cargas	
Edit4	0	carga_campo	
Edit5	0	carga_prova	

4. Dentro do **Panel 2**, insira (02) duas Label conforme layout e um **ListBox**  defina como name Campo_Eletrico.

5. Dentro deste **Panel 3**, insira (04) quatro SpeedButton e altere as seguintes propriedades:

	Cursor	Flat	Glyph	Hint	Name	ShowHint
SpeedButton1	crHandPoint	True	Calcula	Cálculo do Campo	Calcula	True
SpeedButton2	crHandPoint	True	Anima	Dispara a Animação	Anima	True
SpeedButton3	crHandPoint	True	Limpa	Limpa os dados	Limpa	True
SpeedButton4	crHandPoint	True	Sai	Encerra os Cálculos	Sai	True

6. Dentro do **Panel 4**, insira um Image e altere a propriedade Stretch para True, dentro da Image , insira (01) um **Timer**  e altere as propriedades abaixo:

Name	Enabled	Interval
Timer1	False	150

7. Associar ao botão Limpa um evento exibindo uma mensagem perguntado “Limpa todos os Dados ?”, (na caixa de confirmação com botões Yes e No) caso afirmativo, limpar todos os Edit's, o ListBox e posicionar o cursor no primeiro Edit:
8. Associar ao botão Sair um evento exibindo uma mensagem perguntado “Tem certeza ?” (na caixa de confirmação com botões Yes e No), caso afirmativo, sair do programa.
9. Salve o projeto e a unit para dar continuidade na próxima aula