

## Второе домашнее задание - " $a + b$ ":

Написать программу, складывающую два целых числа.

Для этого на форму надо поместить кнопку, метку и два компонента Edit для ввода чисел (его расположение в палитре компонентов показано на картинке). По нажатию кнопки название метки надо изменить на сумму двух чисел, введенных в edit-ы. Кроме того приветствуется написание программы, как законченного продукта, то есть изменение названия формы, создание дополнительных меток с подписями о том, что в edit-ы надо ввести складываемые числа и т.п. То есть при написании программы надо стремиться к тому, чтобы пользователю было понятно что и как делает программа.

Под картинкой - менее подробная чем в тот раз, но всё же инструкция по написанию. Надеюсь она вам не понадобится :)

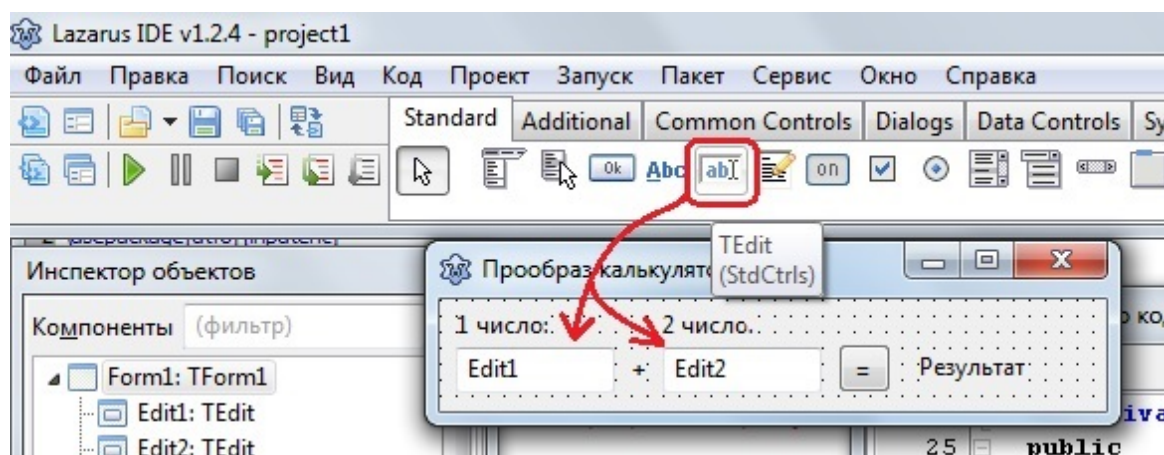


Рис. 1: Edit в палитре компонентов

Обработку нажатия кнопки и изменение надписи (названия метки) вы уже делали в первом домашнем задании (см. презентацию с первого занятия).

Основное свойство компонента Edit - Text - это текст, находящийся в Edit-е. Если компоненты имеют имена по умолчанию, то есть Edit1 и Edit2, то находящиеся в них числа можно получить командами **Edit1.Text** и **Edit2.Text**. Так как в edit можно набрать не только цифры, но и другие символы (например буквы), то **Edit1.Text** и **Edit2.Text** - это *строки*, и их перед сложением надо преобразовать в *числа* командой **StrToInt()**.

Так как складываются *числа*, а название метки - это *строка*, то полученное *число* надо преобразовать в *строку* командой **IntToStr()**. Таким образом по нажатию кнопки должна выполняться такая команда\*:

```
Label1.Caption := IntToStr( StrToInt(Edit1.Text) + StrToInt(Edit2.Text) );
```

\* Если не изменены имена компонентов по умолчанию. В противном случае вместо **Label1**, **Edit1** и **Edit2** нужно поставить имена (см. свойство **Name**) метки для результата и полей ввода.