

СОЗДАНИЕ КОНСОЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ С ТЕКСТОВЫМ МЕНЮ.

ПРИМЕР ПРОСТЕЙШЕГО CASE-МЕНЮ

```
Uses Crt;  
Var n: Byte;  
procedure proc1;  
begin end;  
procedure proc2;  
begin end;  
begin  
  repeat  
    ClrScr;  
    WriteLn('Program 1 - 1');  
    WriteLn('Program 2 - 2');  
    WriteLn('Exit - 0');  
    Write('Select program: ');  
    ReadLn(n);  
    Case n of  
      1: proc1;  
      2: proc2;  
    end;  
  until n = 0;  
end.
```

ПРОЦЕДУРЫ МОДУЛЯ CRT

○ Очистка

ClrScr очистит весь экран

ClrEol очистит текущую строку

DelLine удалит строку, в которой находится курсор.

InsLine очистит текущую строку целиком.

• Звук

Sound(hz : Word) включит звуковой сигнал с частотой hz Герц.

NoSound выключит звуковой сигнал

ЦВЕТА

- Цвет фона
 - TextBackground(color : Byte)
- Цвет выводимого текста
 - Textcolor(color : Byte)
 - Функция Textattr: Byte

КОНСТАНТЫ ЦВЕТОВ

Константа	Значение	Константа	Значение
Black	0 (черный)	DarkGray	8 (темно-серый)
Blue	1 (синий)	LightBlue	9 (светло-синий)
Green	2 (зеленый)	LightGreen	10 (светло-зеленый)
Cyan	3 (голубой)	LightCyan	11 (светло-голубой)
Red	4 (красный)	LightRed	12 (розовый)
Magenta	5 (малиновый)	LightMagenta	13 (светло-малиновый)
Brown	6 (коричневый)	Yellow	14 (желтый)
LightGray	7 (светло-серый)	White	15 (белый)

АТТРИБУТЫ ТЕКСТА

7-бит	6-бит	5-бит	4 бит	3-бит	2-бит	1-бит	0-бит
Мерцание	Red	Green	Blue	Яркость	Red	Green	Blue
	Цвет фона			Цвет символов			

TextAttr:=4;

TextAttr:=16*Blue+White;

ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

- ◉ Процедура GotoXY(x, y : Byte) переместит курсор в заданную позицию в пределах текущего окна.
- ◉ Функция WhereX: Byte вычислит положение курсора в текущем окне: его горизонтальную составляющую
- ◉ Функция WhereY : Byte вычислит положение курсора в текущем окне (или на экране): его вертикальную

Ожидание

- Процедура Delay(ms : Word) приостановит исполнение программы на ms миллисекунд.
- Функция ReadKey: Char возвращает значение символьного типа
- Функция KeyPressed: Boolean возвращает значение истина , если нажата клавиша

uses Crt;

const

 NORM=LightGray; { цвет невыделенного пункта }

 SEL=Green; { цвет выделенного пункта }

 N=3;

var menu:array[1..N] of string[12];{ названия пунктов меню }

 punkt:integer; ch:char; x,y:integer;

 Procedure punkt1;

begin

 ClrScr;

 writeln('Процедура 1.Нажмите <Enter> для продолжения.');

 readln;

end;

 Procedure punkt2;

begin

 ClrScr;

 writeln('Процедура 2.Нажмите <Enter> для продолжения.');

 readln;

end;


```
Procedure MenuToScr;{ вывод меню на экран }  
var i:integer;  
begin  
    ClrScr;  
    for i:=1 to N do begin  
        GoToXY(x,y+i-1);  
        write(menu[i]);  
    end;  
    TextAttr:=SEL;  
    GoToXY(x,y+punkt-1);  
    write(menu[punkt]);{ выделим строку меню }  
    TextAttr:=NORM;  
end;
```

```
begin
  menu[1]:=' Действие 1 ';
  menu[2]:=' Действие 2 ';
  menu[3]:=' Выход ';
  punkt:=1;   x:=5;   y:=5;
  TextAttr:=NORM;
  MenuToScr;
  repeat
    ch:=ReadKey;
    if ch=#0 then begin
      ch:=ReadKey;
      case ch of
        #80:{ стрелка вниз }
          if punkt<N then begin
            GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
            punkt:=punkt+1;
            TextAttr:=SEl;
            GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
            TextAttr:=NORM;
          end;
```

```
#72:{ стрелка вверх }
    if punkt>1 then begin
        GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
        punkt:=punkt-1;
        TextAttr:=SEl;
        GoToXY(x,y+punkt-1); write(menu[punkt]);
        TextAttr:=NORM;
    end;
end;
end
else
    if ch=#13 then begin { нажата клавиша <Enter> }
        case punkt of
            1:punkt1;
            2:punkt2;
            3:ch:=#27;{ выход }
        end;
        MenuToScr;
    end;
until ch=#27;{ 27 - код <Esc> }
end.
```