

## IX. „Etwas Mathe schadet nicht“

### a) Operatoren

Für welches a wird der zwischen **begin** und **end** stehende Programmcode ausgeführt? Beispiele bitte auf der Linie eintragen!

```
var a:integer;

if a > 10 then begin . . . end; // _____
if a >= 10 then begin . . . end; // _____
if a < 10 then begin . . . end; // _____
if a <= 10 then begin . . . end; // _____
if a <> 10 then begin . . . end; // _____
if a = 10 then begin . . . end; // _____
```

### b) Einfache Mathematik

```
a:=10; // _____ inc(a); // _____
a:=1+1; // _____ dec(a); // _____
a:=a+3; // _____ a:=4-1; // _____
a:=a+3; // _____ a:=a*a; // _____
a:=a/2; // _____ a:=trunc(a/4); // _____
```

### c) Rechnen mit strings?

```
var s1,s2:string;

s1:='Hallo'; // _____ s2:='Ciao'; // _____
s1:=s1+s2; // _____ s2:=s1[1]; // _____
s1:=s1+s2; // _____ delete(s1,1,3); // _____
a:=length(s1); // _____ delete(s1,length(s1),1); // _____
_____
```

**Schreibe ein Programm mit einem button und einem label, der alle Operationen durchführt!**

```
s1 := 'Johann Bach'; Insert('S. ', s1, 8); { 'Johann S. Bach' }
s1:='Aber'; s2:='hallo'; if s1<s2 then begin . . .end; // _____
if s1<>s2 then begin .. end; // _____
```

## X. Mit einem Menü geht alles leichter!

Füge ein Menü aus den Standardkomponenten auf ein leeres Formular ein! Klicke den Eintrag doppelt. Jetzt kannst du einen Menüeintrag erstellen! Erstelle den Eintrag `Datei` und darunter den Eintrag `Button`. Ändere den Eintrag in `B&utton`. Füge einen neuen Menüeintrag hinzu, dessen `caption` nur ein Bindestrich ist. Füge einen neuen Eintrag ein `Ende`, trage im Objektinspektor das Feld `checked` auf `true` und wähle einen `shortcut` aus! Spiele mit dem Menü etwas!