

	<i>Объектно-ориентированное программирование (54 ч)</i>		
	История и классификация языков программирования. Объектно-ориентированный подход к программированию.	2	
	Знакомство с визуальной средой Lazarus	1	
	Этапы разработки приложения	1	
	Элементы управления Label, Edit, Button	1	
	Проект «Простейший калькулятор». Работа над проектом «Калькулятор».	2	
	Самостоятельная работа (Объекты Label, Edit, Button)	1	
	Компоненты MainMenu и PopupMenu. Практическое задание с компонентами Menu.	2	
	Обработка событий нажатия кнопок мыши	1	
	Компонент Текстовая область (Memo)	1	
	Список строк (класс TString). Применение списков строк.	2	
	Компоненты Флажок. Компонент Переключатели. Группа переключателей.	2	
	Практическое задание с переключателями и флажками.	1	
	Проект «Простейший тест». Работа над проектом «Тест».	2	
	Проект «Универсальный тест». Работа над проектом «Универсальный тест».	2	
	Работа с файлами в Lazarus	1	
	Графические возможности Lazarus. Холст и его свойства	2	
	Вычерчивание графических примитивов. Выполнение практических заданий по вычерчиванию примитивов.	2	
	Построение сложных фигур	1	
	Построение графиков математических функций. Основные приемы оформления графиков.	2	
	Масштабирование графиков	1	
	Обеспечение автоматизации построений	1	
	Решение систем уравнений графическим методом	1	
	Компоненты окна выбора и сохранения файла (OpenDialog, SaveDialog). Практическое задание по компонентам OpenDialog и SaveDialog.	2	
	Компонент Таймер (Timer). Работа с таймером.	2	
	Компонент Фигура (Shape). Работа с	2	

	компонентом Shape.		
	Применение таймера для организации движения. Проект «Новогодняя гирлянда»	2	
	Компонент Таблица строк (StringGrid). Работа с компонентом StringGrid.	2	
	Прикладные задачи с использованием таблиц. Автоматизация табличных вычислений.	2	
	Компонент Изображение (Image). Работа с компонентом Image.	2	
	Создание простейшего графического редактора по типу Paint. Работа над графическим редактором.	2	
	Создание простейшей анимации с помощью Image. Программирование анимации	2	
	Программирование игр в Lazarus. Игра «Сапер».	2	
	Подведение итогов по ООП и Lazarus. Контрольное задание по Lazarus	2	