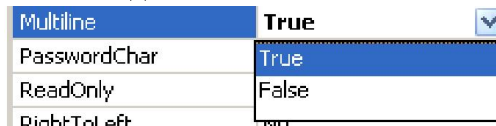
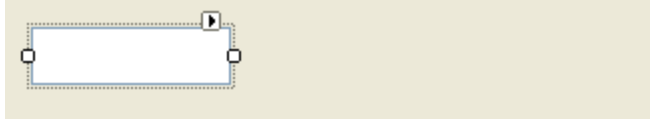


Одномерные массивы в Pascal ABC.NET при помощи элемента TextBox.

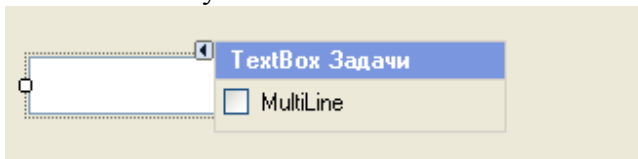
Элемент TextBox предоставляет элемент управления "текстовое поле" Windows. По умолчанию он однострочный. Его можно растягивать в длину, и соответственно вводить только одну строку. Если изменить его свойство Multiline на True в инспекторе объектов, то получим многострочное поле ввода.



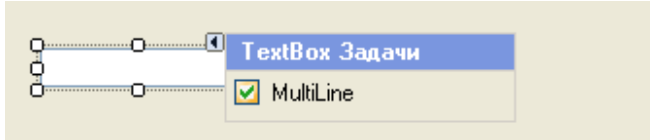
То же самое можно сделать и при создании объекта на форме. Для этого щелкаем мышкой на треугольнике в верхнем правом углу элемента.



Ставим галочку на MultiLine.

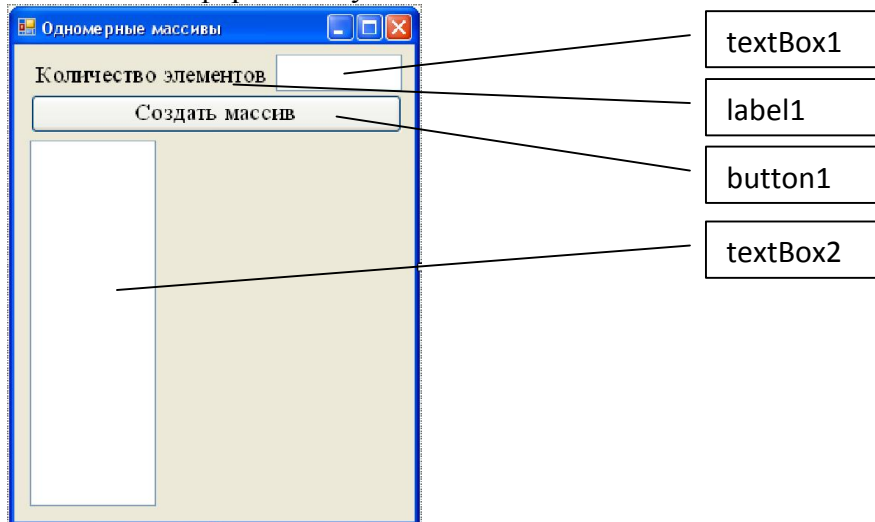


Перед нами многострочный редактор, теперь его можно растягивать и в ширину.



Заполнение массива случайными числами

Разместим на форме следующие элементы.



Опишем две глобальные переменные, сам одномерный массив и количество элементов в нем:

```
var a:array[1..1000] of real;
var n:integer;
```

Создадим событие «Создать массив» со следующим кодом:

```
procedure Form1.button1_Click(sender: Object; e: EventArgs);
begin
    n:=StrToInt(TextBox1.Text);
    for var i:=1 to n do
```

```

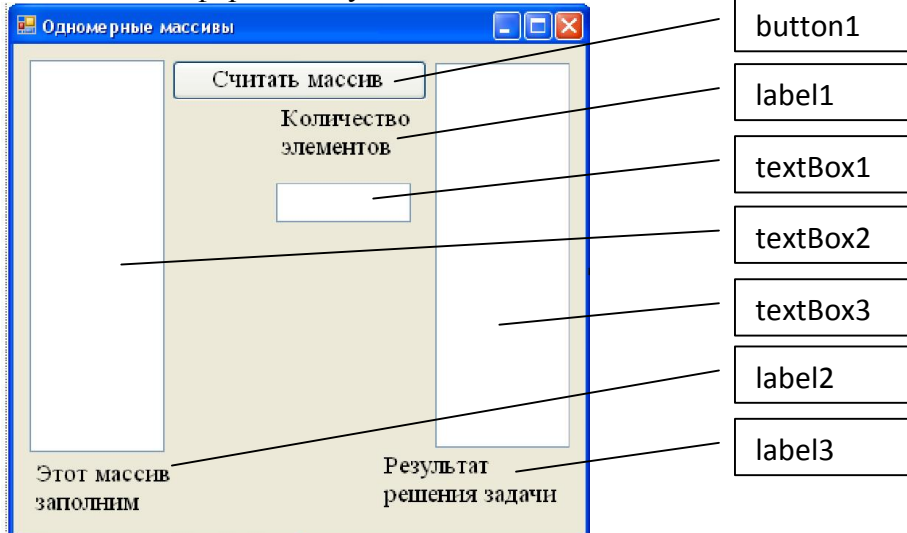
begin
  a[i] := PABCSystem.Random(101)-50;
  textbox2.Text:= textbox2.Text +FloatToStr(a[i])+ #13#10;
end;
end;

```

Рядом можно расположить еще TextBox для вывода измененного массива, согласно условия задачи.

Заполнение массива с клавиатуры.

Разместим на форме следующие элементы.



Опишем две глобальные переменные, сам одномерный массив и количество элементов в нем:

```

var a:array[1..1000] of real;
var n:integer;

```

Создадим событие «Считать массив» со следующим кодом:

```

procedure Form1.button1_Click(sender: Object; e: EventArgs);
var s:string;
begin
  n:=TextBox2.Lines.Count(); // количество строк
  TextBox1.Text:=IntToStr(n);
  for var i:=1 to n do
    begin
      // таким образом, преобразует тип Object в тип Real;
      // сначала к строковому типу
      s:=TextBox2.lines[i-1].ToString;
      // затем строку в дробное число
      a[i]:=StrToFloat(s);
      textbox3.Text:= textbox3.Text +FloatToStr(a[i])+ #13#10;
    end;
  end;
end;

```

TextBox3 в данном случае служит для контроля произошел процесс считывания или нет, при решении задач в него можно будет выводить например измененный согласно условия задачи массив.