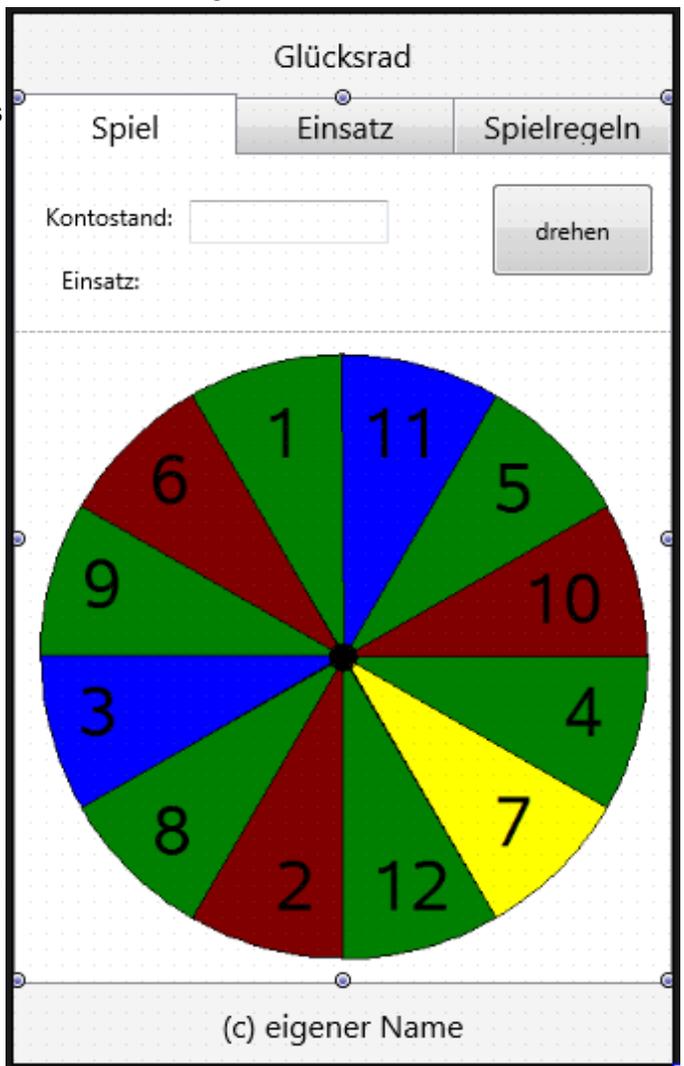


- A 1. Öffne ein neues Projekt in Delphi XE7. Datei-> neu-> geräteübergreifende Anwendung.
2. Wähle "Leere Anwendung". Ein leeres Fenster erscheint. Links unten im Objektinspektor siehst du einige Eigenschaften den Fensters und kannst sie ändern. Wähle dort unter Height und Width die geeignete Höhe und Breite deines Formularfensters. Lege aus der Tool-Palette rechts unten folgende Objekte auf dem Formular ab:
3. Zwei Toolbar-Objekte. Setze bei der unteren Toolbar „align“ auf bottom. Lege auf diesen Toolbar-Objekten jeweils ein Label-Objekt ab und beschrifte es (unter Text im Objektinspektor) mit „Glücksrad“ und deinem Copyright-Vermerk.
4. Ein TabControl-Element. Klicke doppelt darauf und öffne damit den Eintrags-Editor. Drücke dreimal „Eintrag hinzufügen“ und beschrifte die nun erscheinenden TabItem-Elemente mit „Spiel“, „Einsatz“ und „Spielregeln“. Setze abschließend „align“ auf client.

5. Ein Image-Objekt. Prüfe links oben unter „Struktur“, ob das Image-Objekt im TabItem1-Objekt eingefügt wurde. Ziehe es falls erforderlich dorthin. Setze „align“ auf „bottom“ und vergrößere die Höhe des Objekts durch ziehen, bis dass das Image-Objekt quadratisch ist.

6. Damit nun in diesem Image-Objekt ein schönes Glücksrad entsteht, gibt es folgende Möglichkeit:
Fertige eine Bildschirmkopie eines der unten bereits abgebildeten Glücksräder, lies es in den kostenlosen IDA-Bildeditor (oder ein anderes Zeichenprogramm) ein, speichere es als png-Datei „Rad.png“ ab und wähle dieses Bild für Image1 als MultiressourceBitmap.

7. Für die oben am Glücksrad zu sehende Feder füge ein weiteres Image-Objekt ins Formular ein, wähle die Breite 15 und die Höhe 45 und positioniere es an den oberen Rand des Glücksrads. Erstelle dazu mit dem IDA-Bildeditor eine solche Feder, speichere dieses Bild es als png-Datei „Feder.png“ ab und wähle dieses Bild für Image2 als MultiressourceBitmap.



8. Nun ein Button-Objekt mit der Aufschrift „drehen“. Gib in der OnClick-Methode ein:


```

            procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
            var i,N:integer;
            begin
                randomize;
                N:= 500 + random(2000);
            
```

```
for i:= 1 to N do begin
  Image1.RotationAngle:= Image1.RotationAngle +1;
  sleep(7 + i div 100);
  Application.ProcessMessages;
end;
end;
```

B Glücksräder:

