

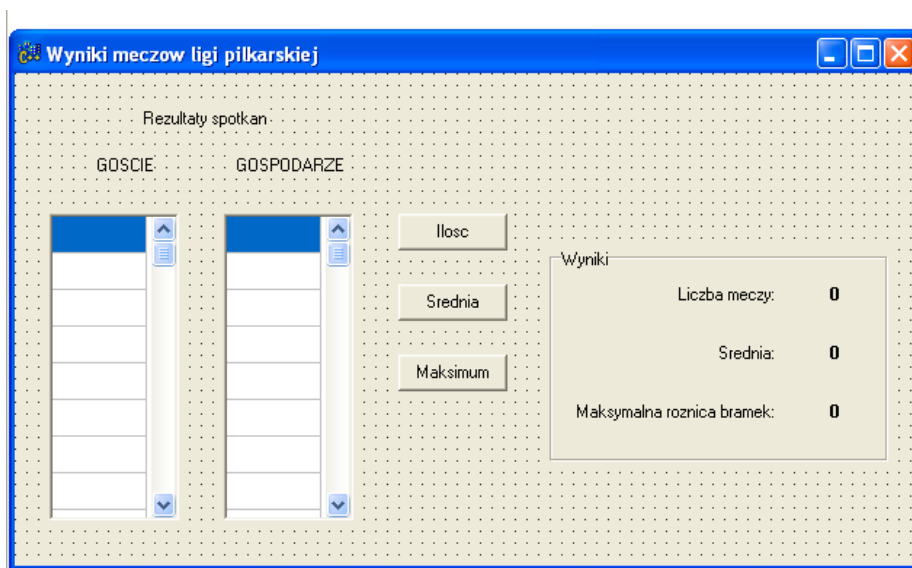
## Ćwiczenie 10 Struktury tablicowe cz. 2.

### Zadanie 1

Opracować aplikację do przetwarzania wyników meczów piłkarskich.

Założenia:

- liczba meczów nie przekracza 20,
- ilość bramek strzelonych w meczu da się wyrazić liczbą dwucyfrową.
- program powinien wyświetlać formatkę jak na rysunku (faza projektowania):



- pierwszy przycisk powinien powodować przepisanie danych z komponentów **StringGrid** do tablic **X** i **Y** zdefiniowanych jako składowe typu formatki **TForm1** oraz wyznaczać i wyświetlać ilość spotkań **N**.
- drugi przycisk powinien wyświetlać średnią liczbę bramek strzelonych w meczu
- trzeci przycisk powinien wyświetlać maksymalną różnicę bramek

Dodaj do aplikacji kolejne przyciski powodujące wyznaczenie:

- liczby remisów
- liczby meczów zakończonych rezultatem określonym przez użytkownika (wprowadzanie tego rezultatu w dwu dodatkowych polach Edit).
- średniej liczby bramek strzelonych w meczach zakończonych różnicą bramek określoną przez użytkownika

### Zadanie 2

Opracować aplikację, która pozwala wprowadzać wymiary nie więcej niż 20 prostokątów. Wymiary prostokątów podawane są w pikselach. Aplikacja powinna wyznaczać i wyświetlać (z wykorzystaniem komponentu **Shape**) prostokąt o wymiarach średnich (tj. średniej szerokości i długości).

Rozbuduj aplikację o możliwość wyświetlania prostokąta posiadającego największą szerokość oraz prostokąta o najmniejszej długości.