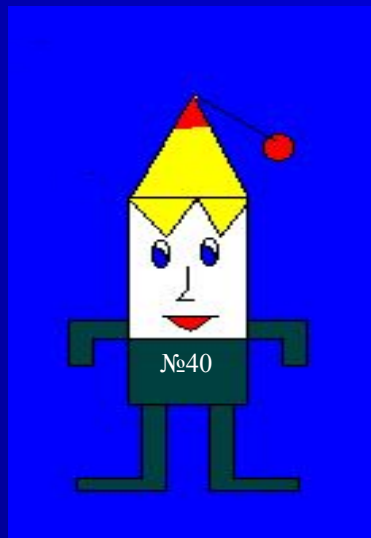


Графические операторы

в PASCAL'е

(линии и прямоугольники).



Программа разработана
учителем информатики и ИКТ
МАОУ гимназия № 40

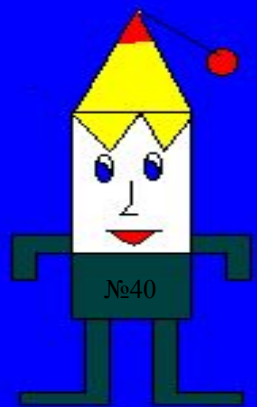


Графический режим работы PascalABC

0 X 1200

USES GRAPHABC;

Y 1000

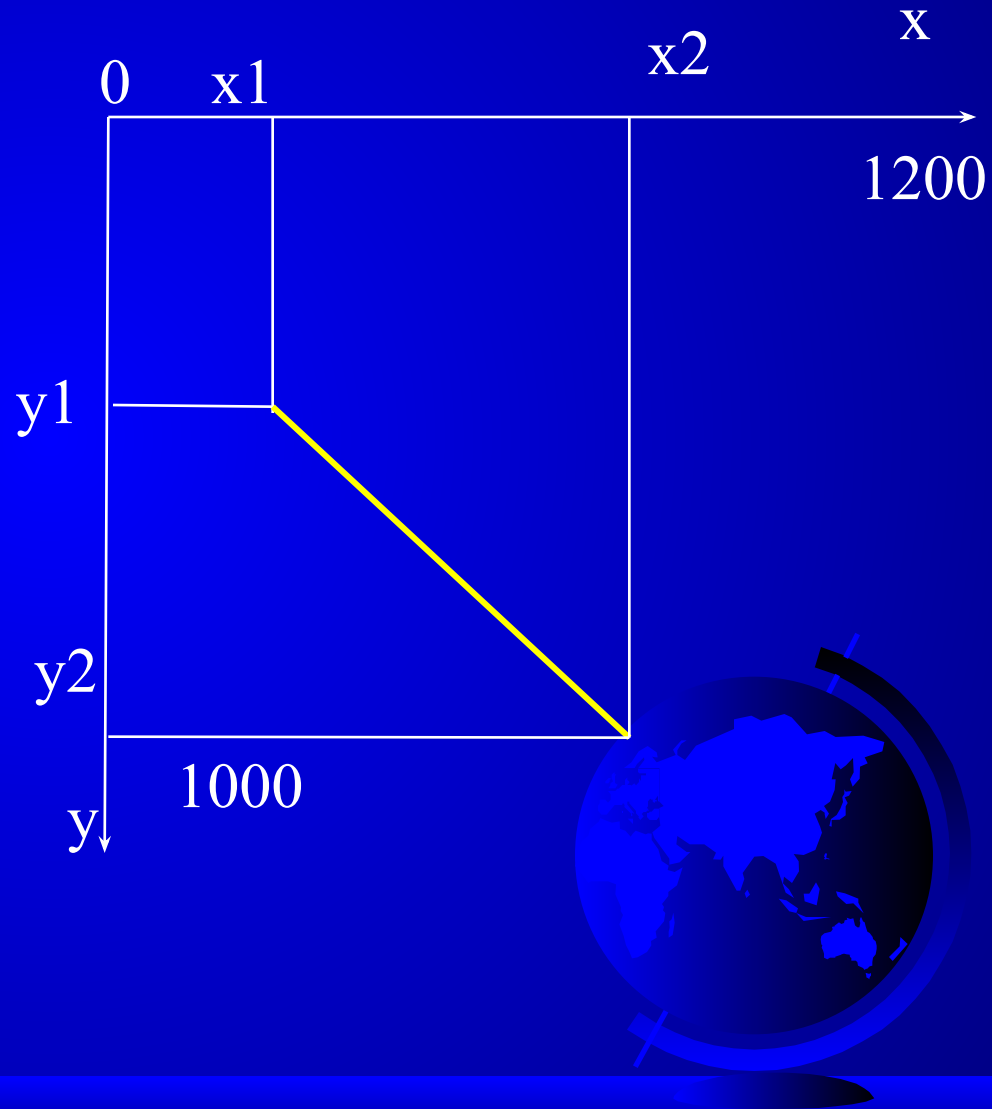


LINE (X1,Y1, X2, Y2)

оператор, вычерчивающий отрезок прямой

X1,Y1 - координаты
1-й точки линии;

X2, Y2 – координаты 2-й
точки линии;



Например,

uses graphabc;

begin

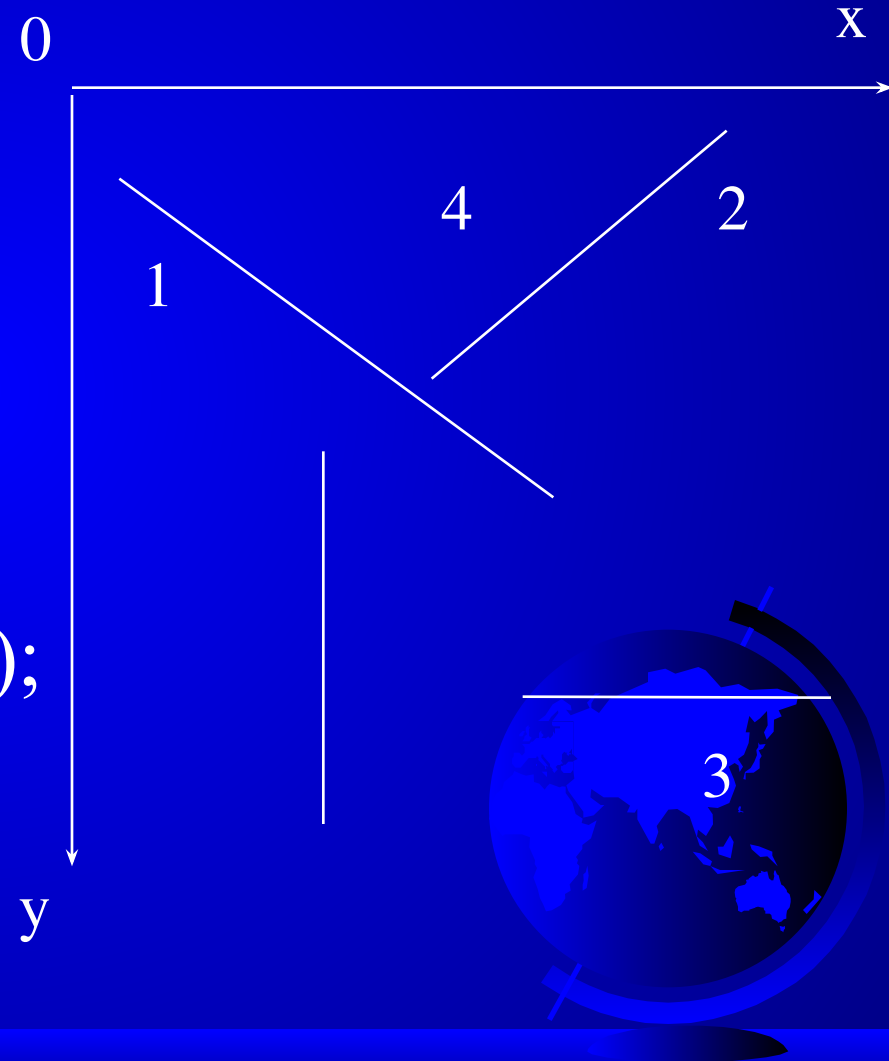
line(100,100,500,700);

line(620,480,800,50);

line(750,700,1000,700);

line(300,350,300,850);

end.

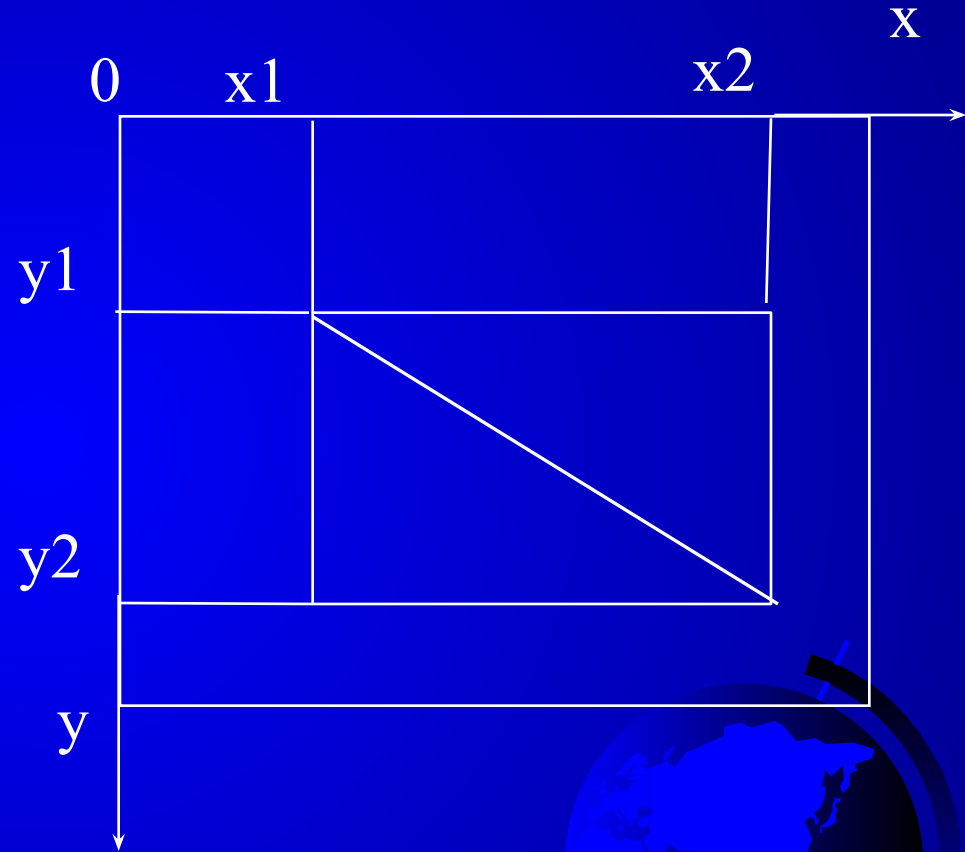


RECTANGLE (X1,Y1,X2,Y2);

оператор, вычерчивающий прямоугольник

X1,Y1 - координаты
1-й точки диагонали
прямоугольника;

X2,Y2 – координаты 2-й
точки диагонали
прямоугольника.



Например,

uses graphabc;

begin

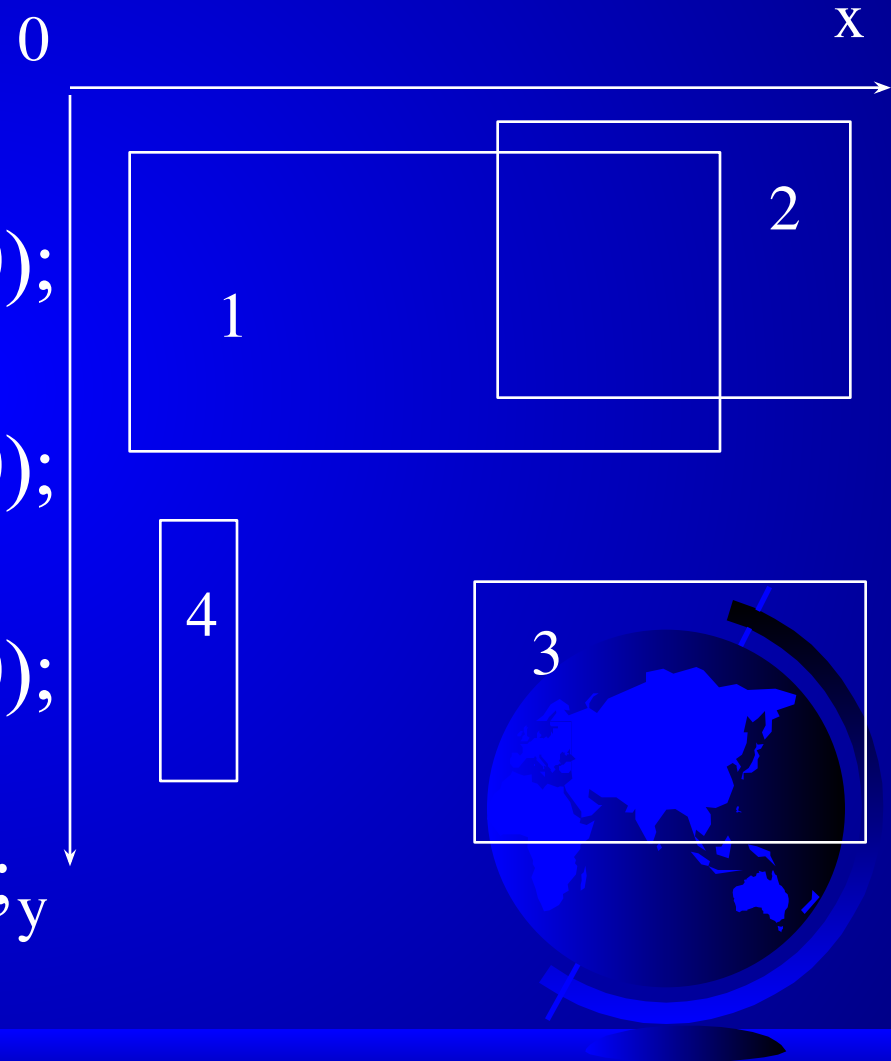
rectangle(100,100,500,700);

rectangle (620,480,1000,50);

rectangle (750,600,900,820);

rectangle (600,10,650,650);y

end.

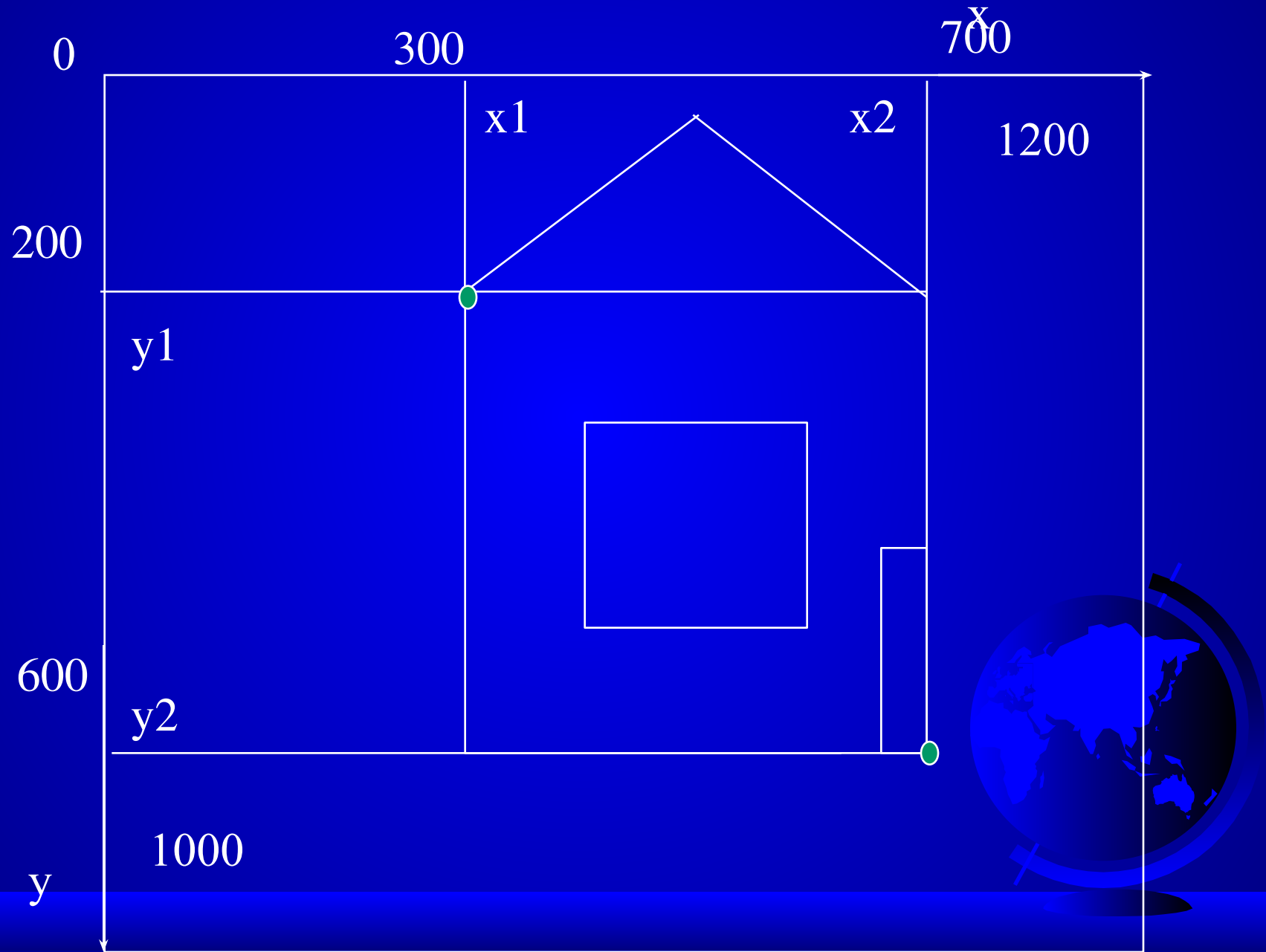


Алгоритм создания рисунка

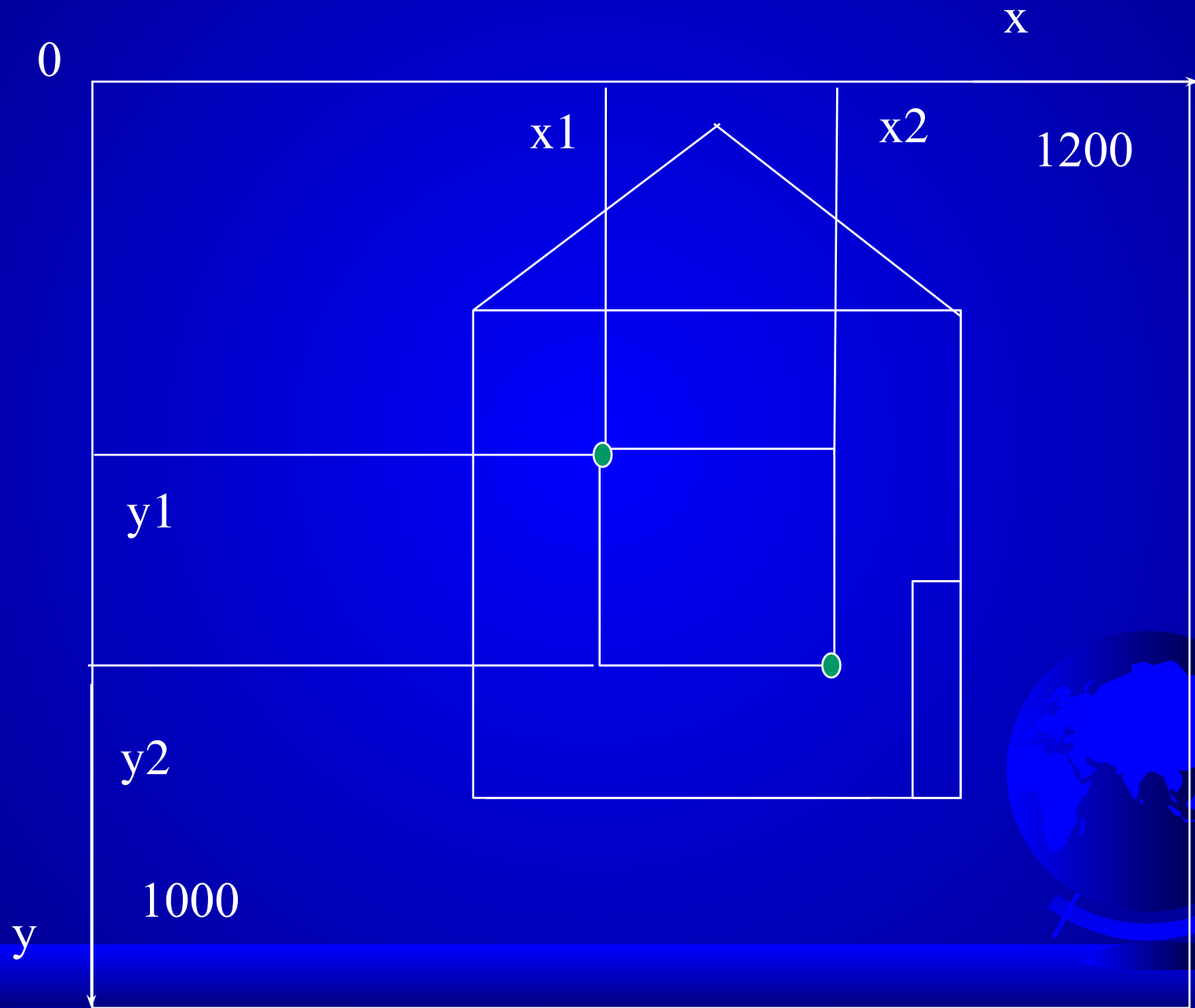
1. Подготовить рисунок.
2. Определить графические примитивы, из которых составлен рисунок.
3. Определить координаты каждого примитива.
4. Составить программу в Pascal'е.
5. Набрать ее на компьютере
6. Отладить программу
7. Предъявить выполненную работу
8. Получить «5»



Нарисуйте предложенный рисунок.



Определите координаты следующего примитива.



Д/З.

1. Закончите расчет рисунка домика
доделайте программу.
2. Нарисуйте один из предложенных
рисунков или придумайте свой.

