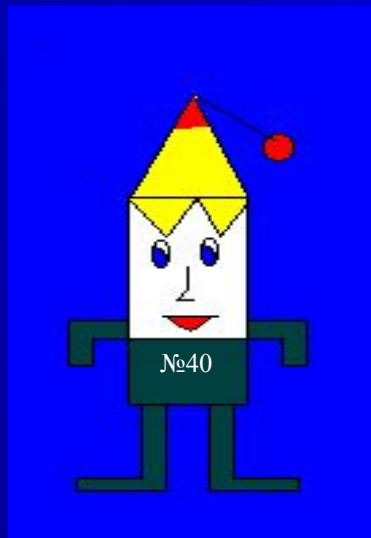


# Графические операторы

в PASCAL'e

(линии и прямоугольники).



Программа разработана  
учителем информатики и ИКТ  
МАОУ гимназия № 40



# Графический режим работы PascalABC

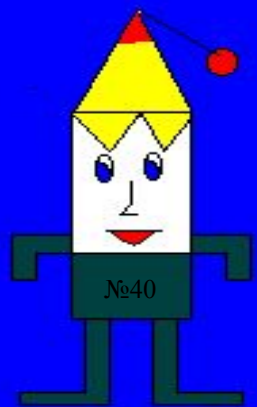
0

X

1200

USES GRAPHABC;

Y 1000

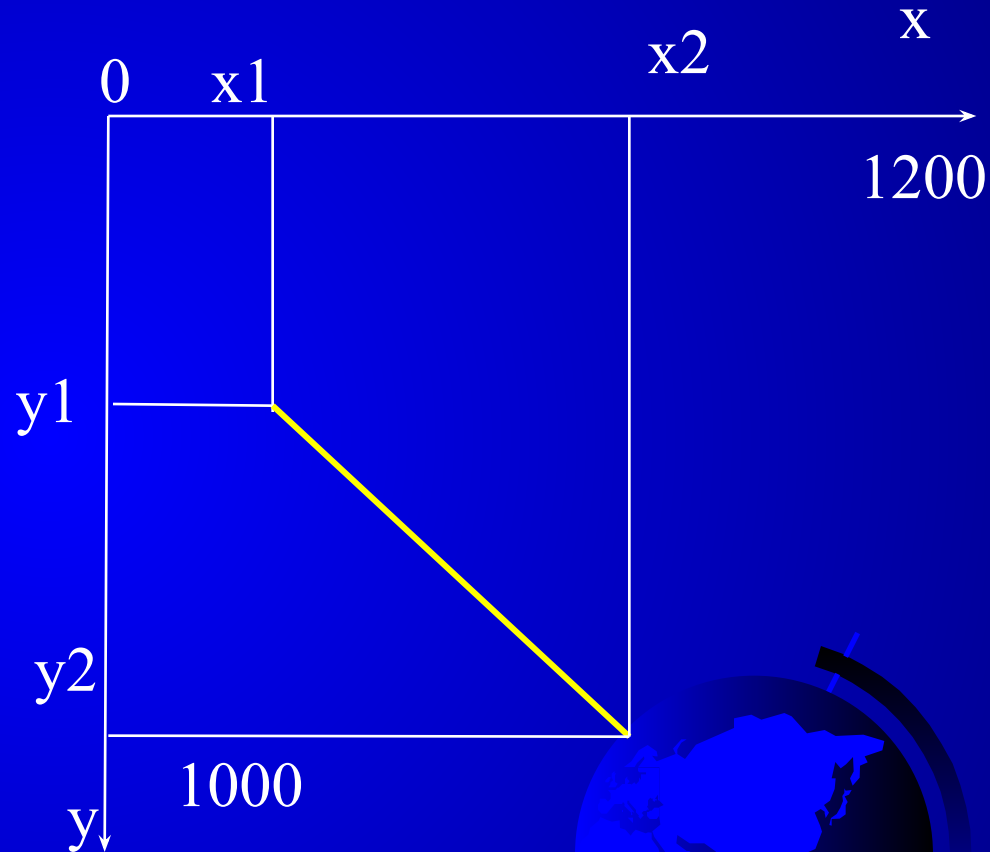


# LINE (X1, Y1, X2, Y2)

оператор, вычерчивающий отрезок прямой

X1, Y1 - координаты  
1-й точки линии;

X2, Y2 – координаты 2-й  
точки линии;



Например,

```
uses graphabc;
```

```
begin
```

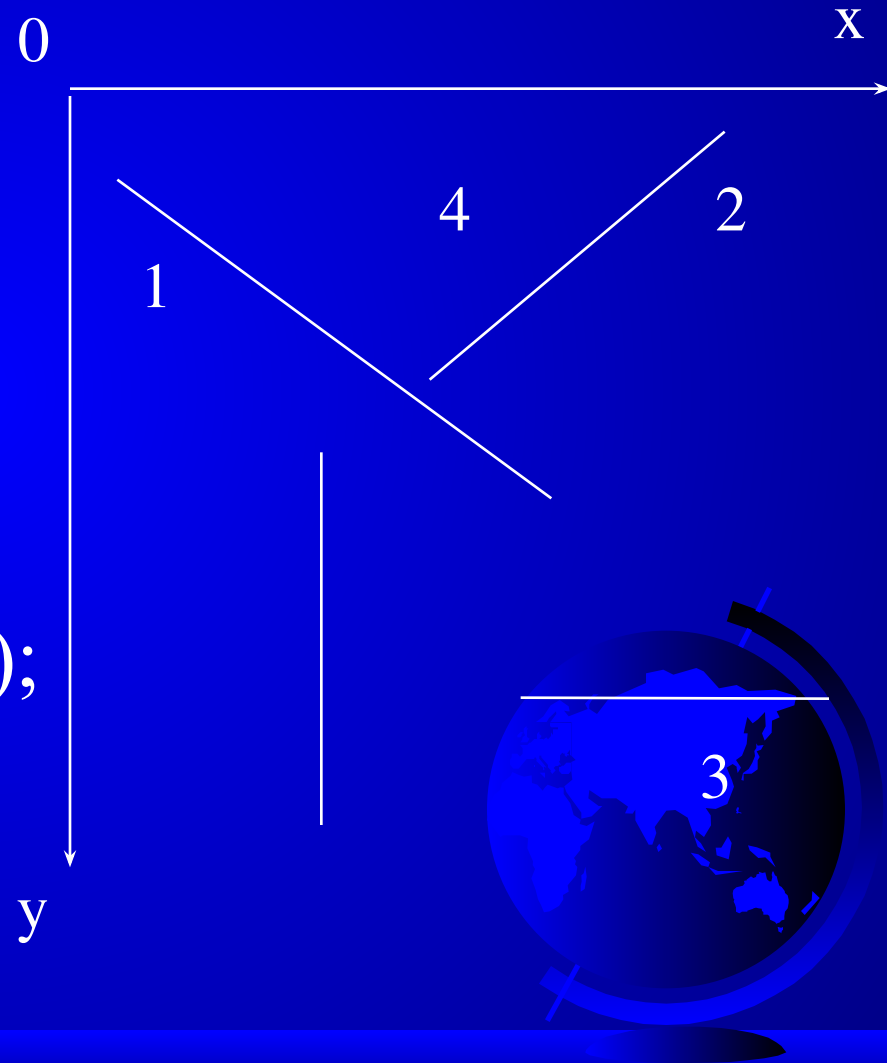
```
  line(100,100,500,700);
```

```
  line(620,480,800,50);
```

```
  line(750,700,1000,700);
```

```
  line(300,350,300,850);
```

```
end.
```

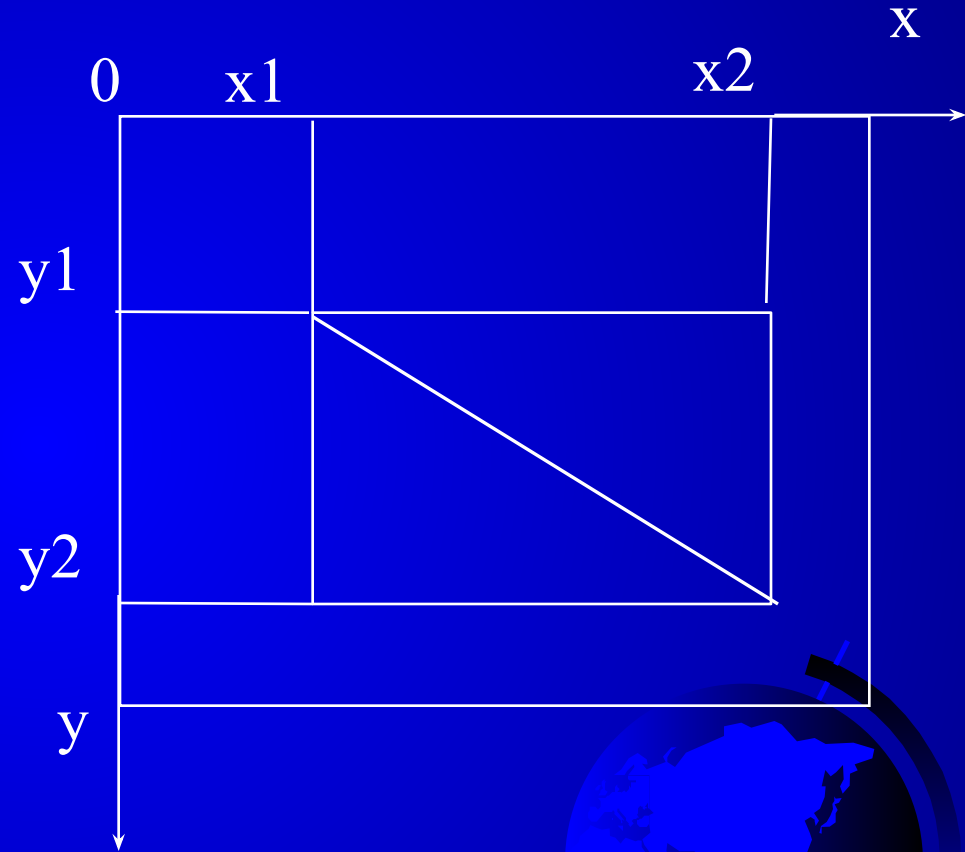


# RECTANGLE (X1, Y1, X2, Y2);

оператор, вычерчивающий прямоугольник

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

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



Например,

uses graphabc;

begin

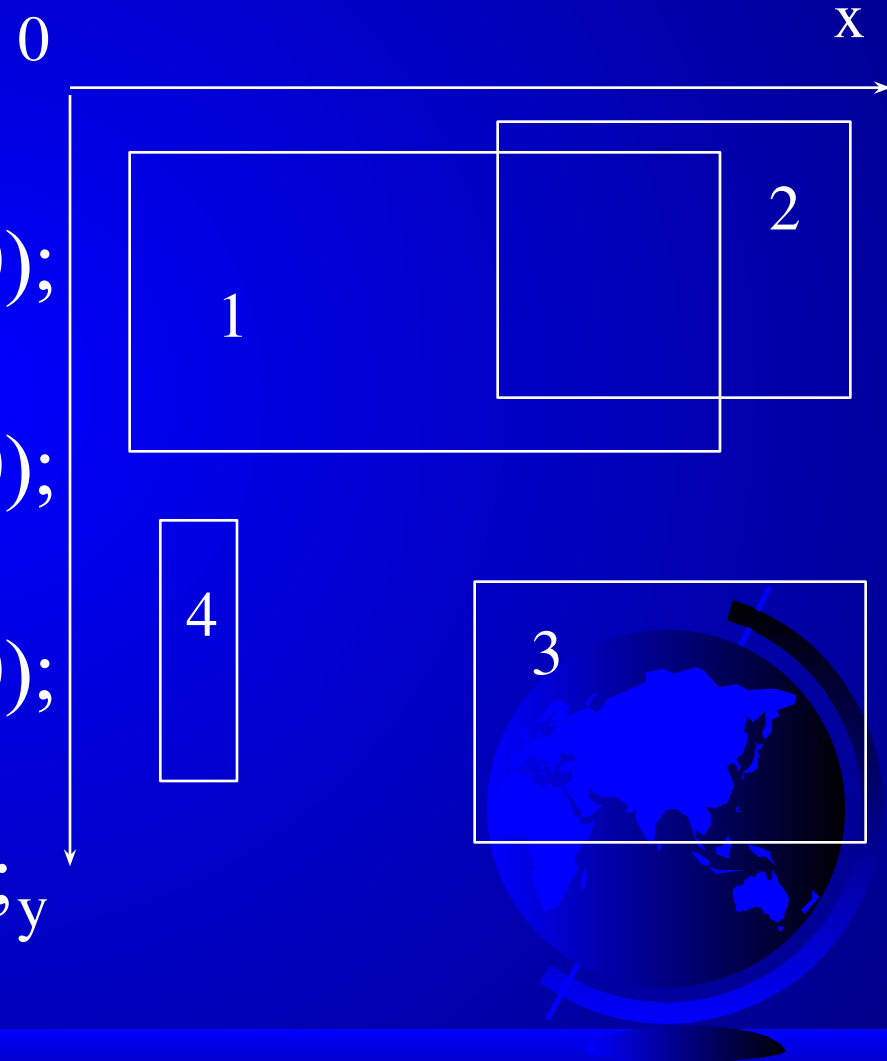
```
rectangle(100,100,500,700);
```

```
rectangle (620,480,1000,550);
```

```
rectangle (750,600,900,820);
```

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

end.

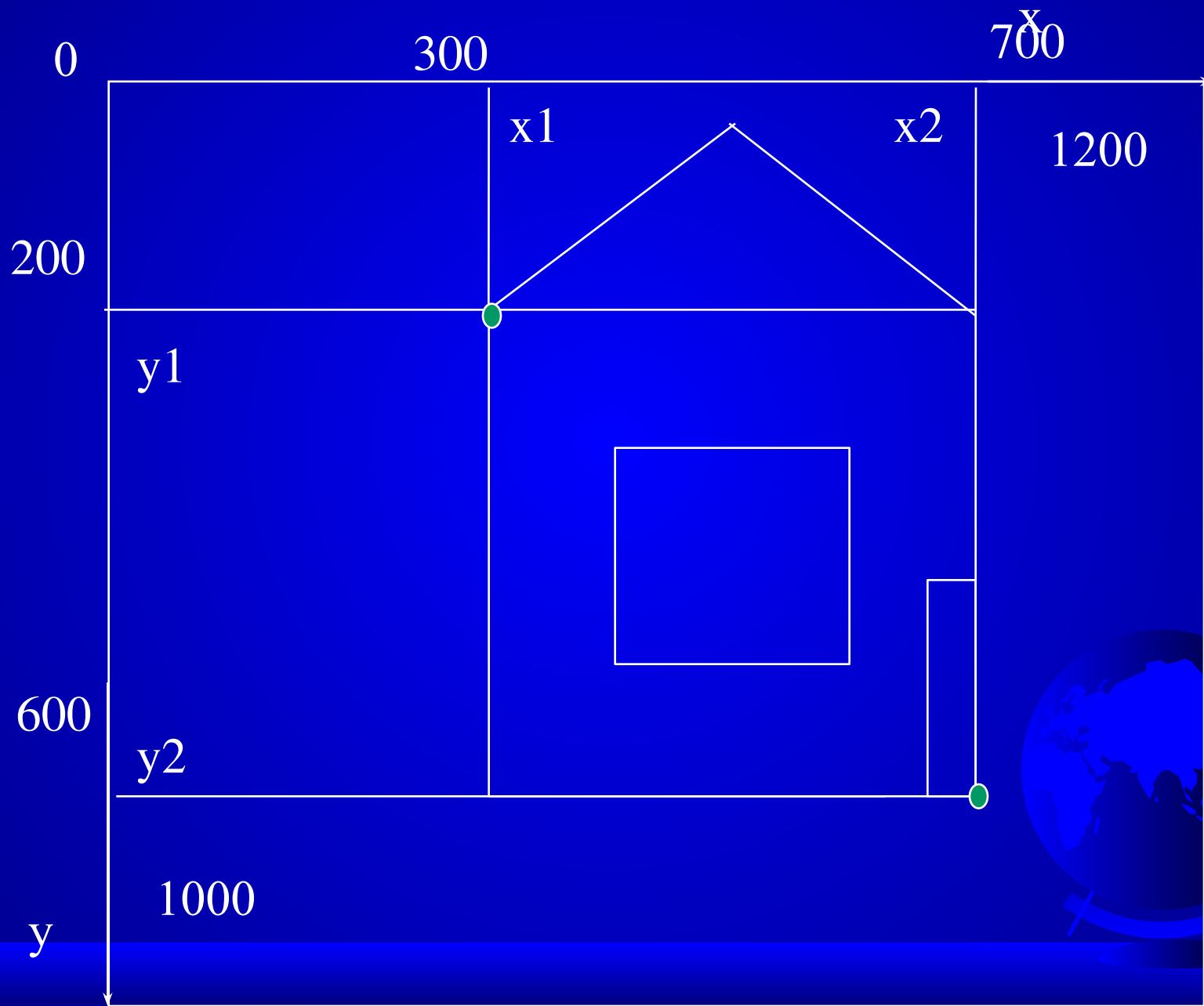


# Алгоритм создания рисунка

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»

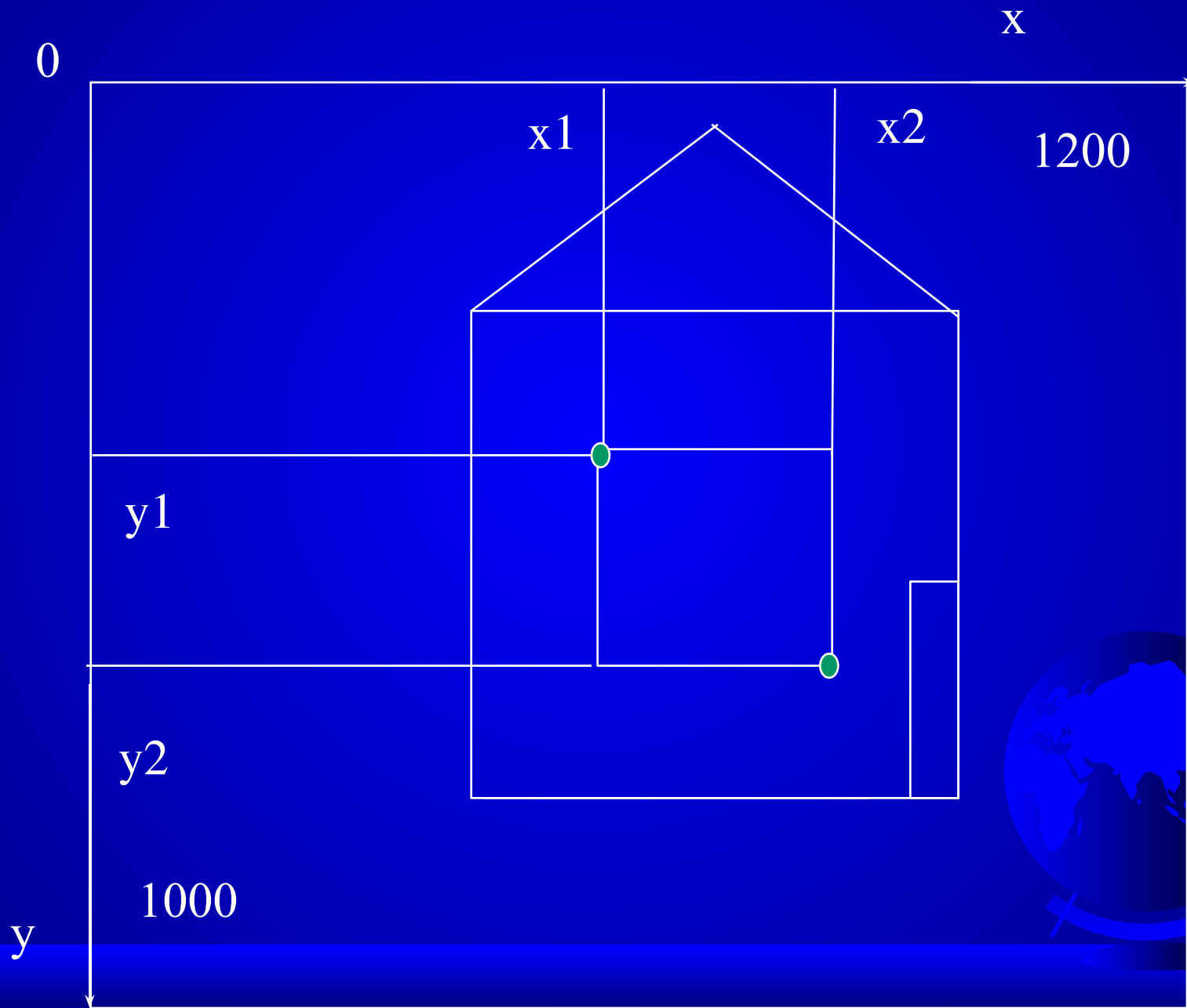


Нарисуйте предложенный рисунок.





Определите координаты следующего примитива.



Д/З.

1. Закончите расчет рисунка домика  
доделайте программу.

2. Нарисуйте один из предложенных  
рисунков или придумайте свой.

