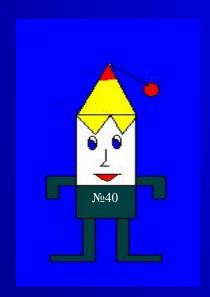
Графические операторы

в PASCAL'е (линии и прямоугольники).



Программа разработана учителем информатики и ИКТ МАОУ гимназия № 40



Графический режим работы PascalABC

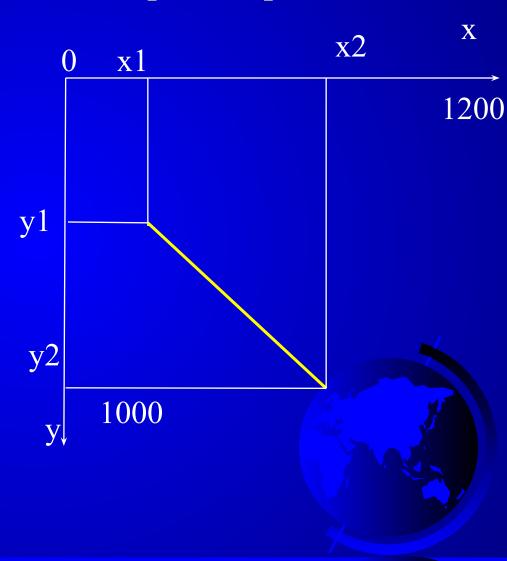


LINE (X1,Y1, X2, Y2)

оператор, вычерчивающий отрезок прямой

X1,Y1 - координаты 1-й точки линии;

X2, Y2 – координаты 2-й точки линии;



Например,

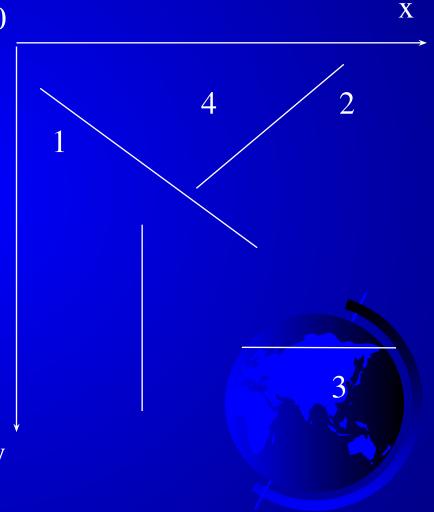
uses graphabc;

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

line(620,480,800,50);

line(750,700,1000,700);

line(300,350,300,850); y end.

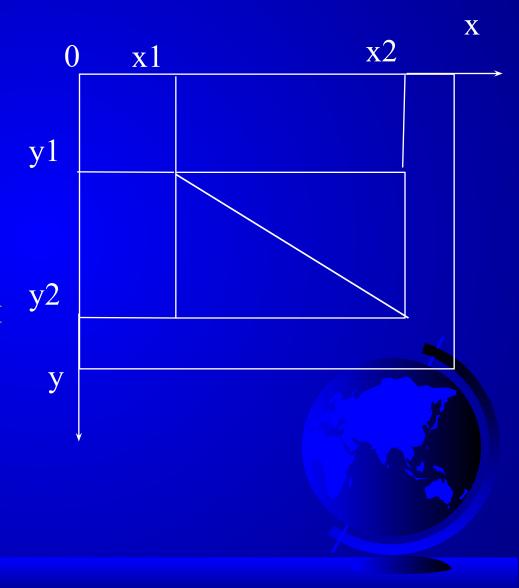


RECTANGLE (X1,Y1,X2,Y2);

оператор, вычерчивающий прямоугольник

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

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



Например,

0

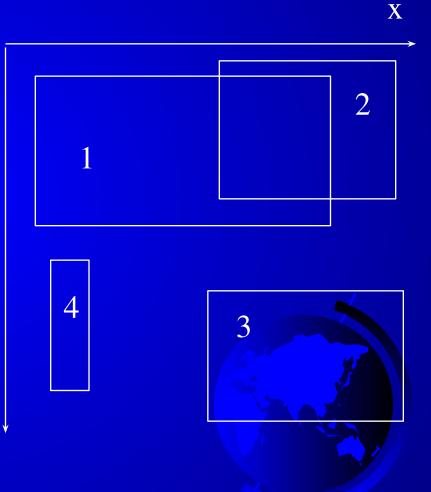
uses graphabc;

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

rectangle (620,480,1000,50);

rectangle (750,600,900,820);

rectangle (600,10,650,650);_y end.



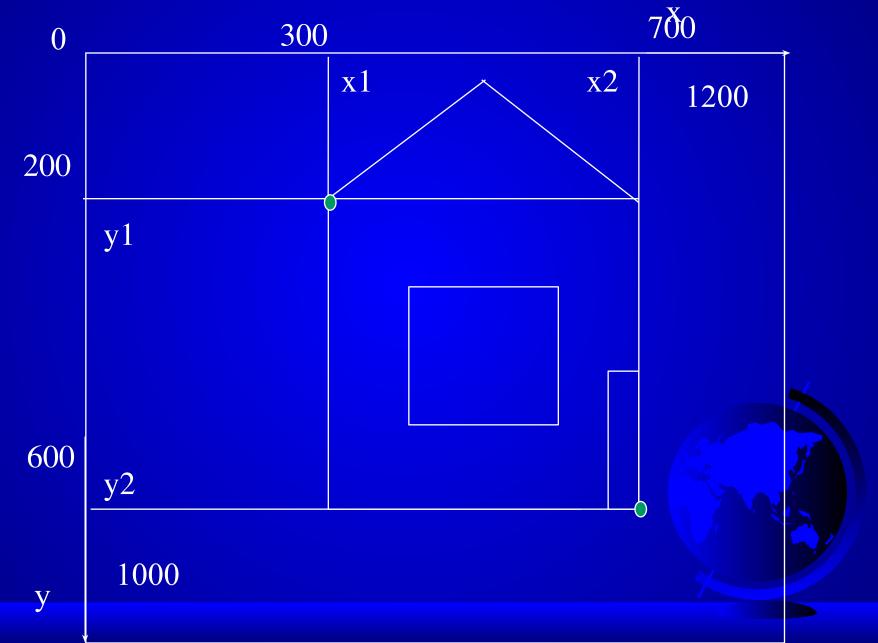
Алгоритм создания рисунка

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

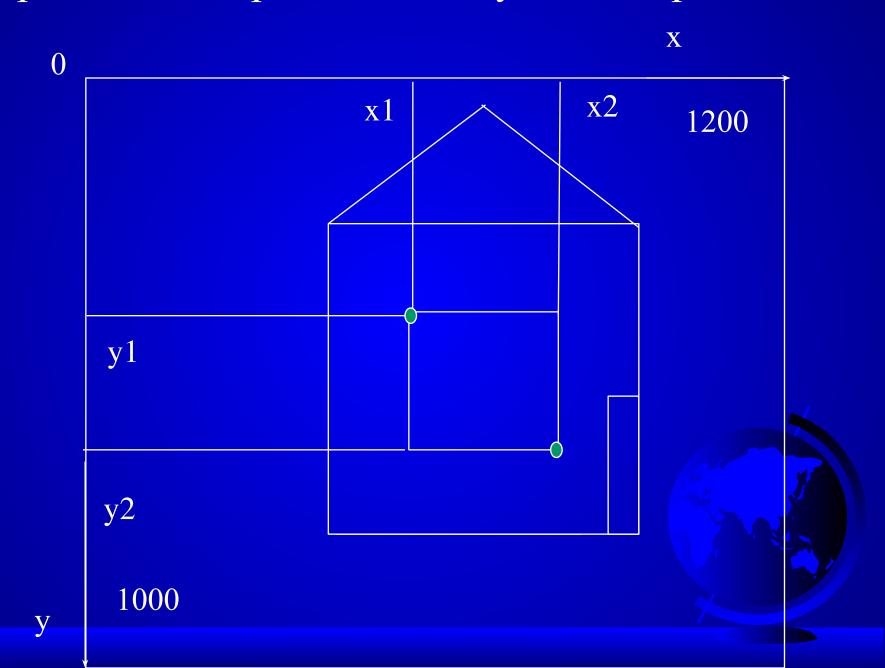




Нарисуйте предложенный рисунок.



Определите координаты следующего примитива.



Д/3.

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

