

Команды оператора DRAW

движение

в заданном направлении



Оператора DRAW дает возможность удобно управлять графикой.

- Оператора DRAW состоит из управляющей команды, и управляемой командой с номером.
- Пространство между командами отделяется пробелом или точкой с запятой.
-



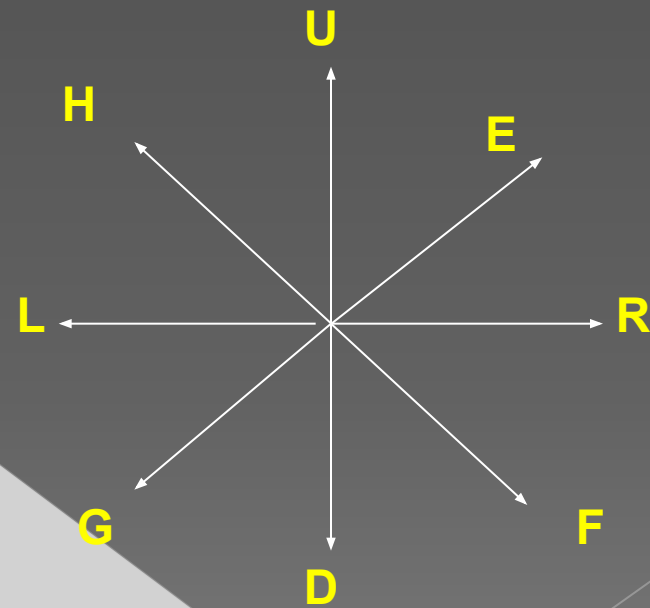
Дополнительные команды оператора DRAW

- **V** – двигаться, но не рисовать;
- **C** – установка цвета рисования;
- **M x,y** – движение из текущей точки в точку с координатами (x, y) , если перед x или y стоит знак $(- \text{ или } +)$, то движение осуществляется относительно точки;
- **A** – установка угла поворота, параметр принимает значения: $0, 1, 2, 3$, соответствующие углам $0, 90, 180, 270$ градусов.



Основные команды оператора DRAW

- **U** - черчение вверх от текущей точки;
- **D** - вниз;
- **L** - налево;
- **R** - направо;
- **E** - в правый верхний угол;
- **F** - в правый нижний угол;
- **G** - в левый нижний угол;
- **H** - в левый верхний угол.



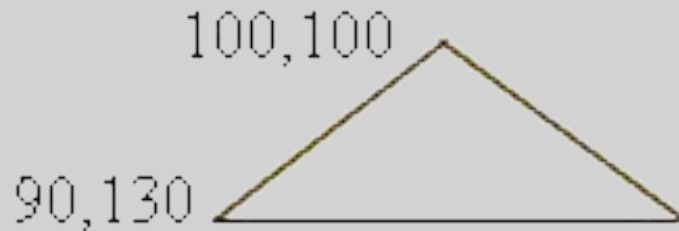
Изначально координата равна (0,0) - левый верхний угол экрана.

Примеры:

1. Draw «Bm100,100E10F10L10D10R10G10H10U10»



2. Draw «Bm90,130m100,100m120,150m90,30»



3. Draw «Bm50,50NU30NR20NE25»

