

# Графический режим работы.



Презентацию выполнил учитель  
информатики Копейкин А. В. г. Инта МОУ  
«СОШ № 9» 2009 г.



# Внимание!

1

Экран может работать в текстовом и графическом режиме

2

переход в графический режим - **SCREEN <mode>**

3

В графическом режиме используется 16 цветов (0 – 15)

4

Максимальное разрешение экрана – 640 x 430 точек



# Для рисования можно использовать следующие операторы:

LOGO

CLS	Очистка экрана
PSET(X,Y),C	Изобразить точку. X,Y - координаты точки, C - цвет.
PSET STEP(X,Y),C	Изобразить точку. X,Y - смещение от данной точки, C - цвет.
LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C	Прямая линия. X1,Y2 и X2,Y2- координаты концов линии, C - цвет.
LINE -(X2,Y2),C	Прямая линия. От текущего положения курсора до X2,Y2- координаты конца линии, C - цвет.
LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C,B	Прямоугольник. X1,Y2 и X2,Y2- координаты концов диагонали, C - цвет.
LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C,BR	Закрашенный прямоугольник. X1,Y2 и X2,Y2- координаты концов диагонали, C - цвет.
CIRCLE(X,Y),R,C	Окружность. X,Y - координаты центра, C - цвет.
CIRCLE STEP(X,Y),R,C	Окружность. X,Y - смещение от данной точки, C - цвет.
CIRCLE(X,Y),R,C,A1,A2	Дуга окружности. X,Y - координаты центра, C - цвет, A1,A2 - угловые меры начальной и конечной точки дуги.
CIRCLE(X,Y),R,C,,,K.... CIRCLE(X,Y),R,C,A1,A2,K	Эллипс. K - коэффициент сжатия.
PAINT(X,Y),C1,C2	Закрасить область. C1 - цвет закрашки, C2 - цвет границы.
LOCATE T1,T2	Установка курсора в данную позицию. T1, T2 - номер строки и столбца.
PRINT	Оператор вывода текста

12/25/2021



# Пример: использование LINE

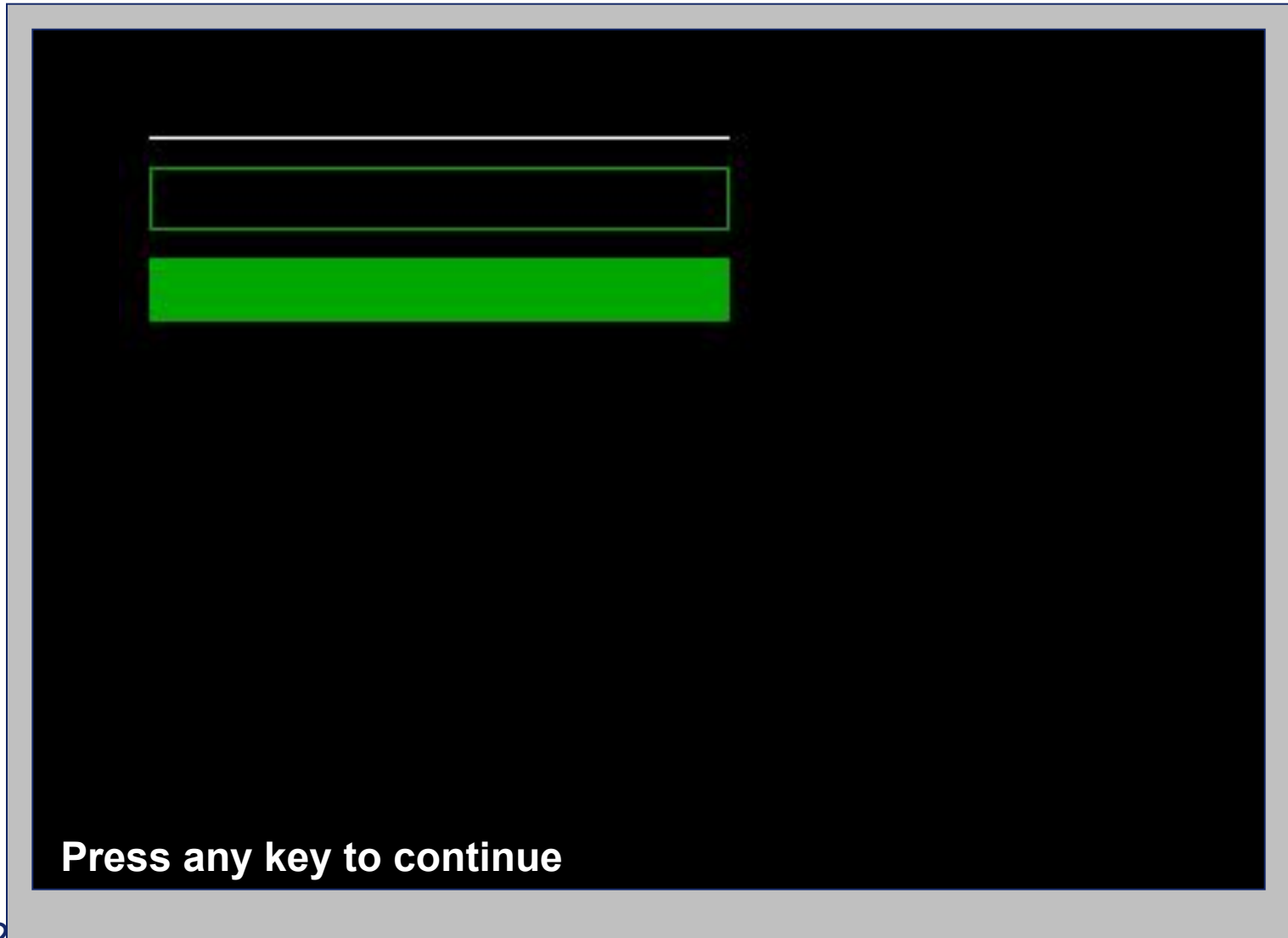
```
CLS  
SCREEN 12  
REM использование LINE  
LINE (10, 10)- (200, 10)  
LINE (10, 20)- (200, 40),2, B  
LINE (10, 50)- (200, 70), 2, BF  
END
```



**F5**



# Результат работы программы:



# Построение окружности

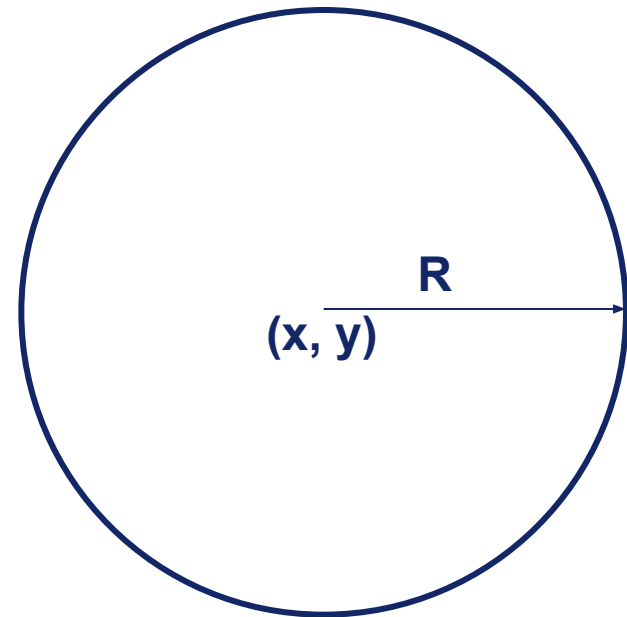
Для построения окружности используется оператор **CIRCLE**.

Запись оператора в общем виде: **CIRCLE (x, y), R**

Где:

$x, y$  - координаты центра окружности;

$R$  – радиус окружности





# Пример: использование CIRCLE

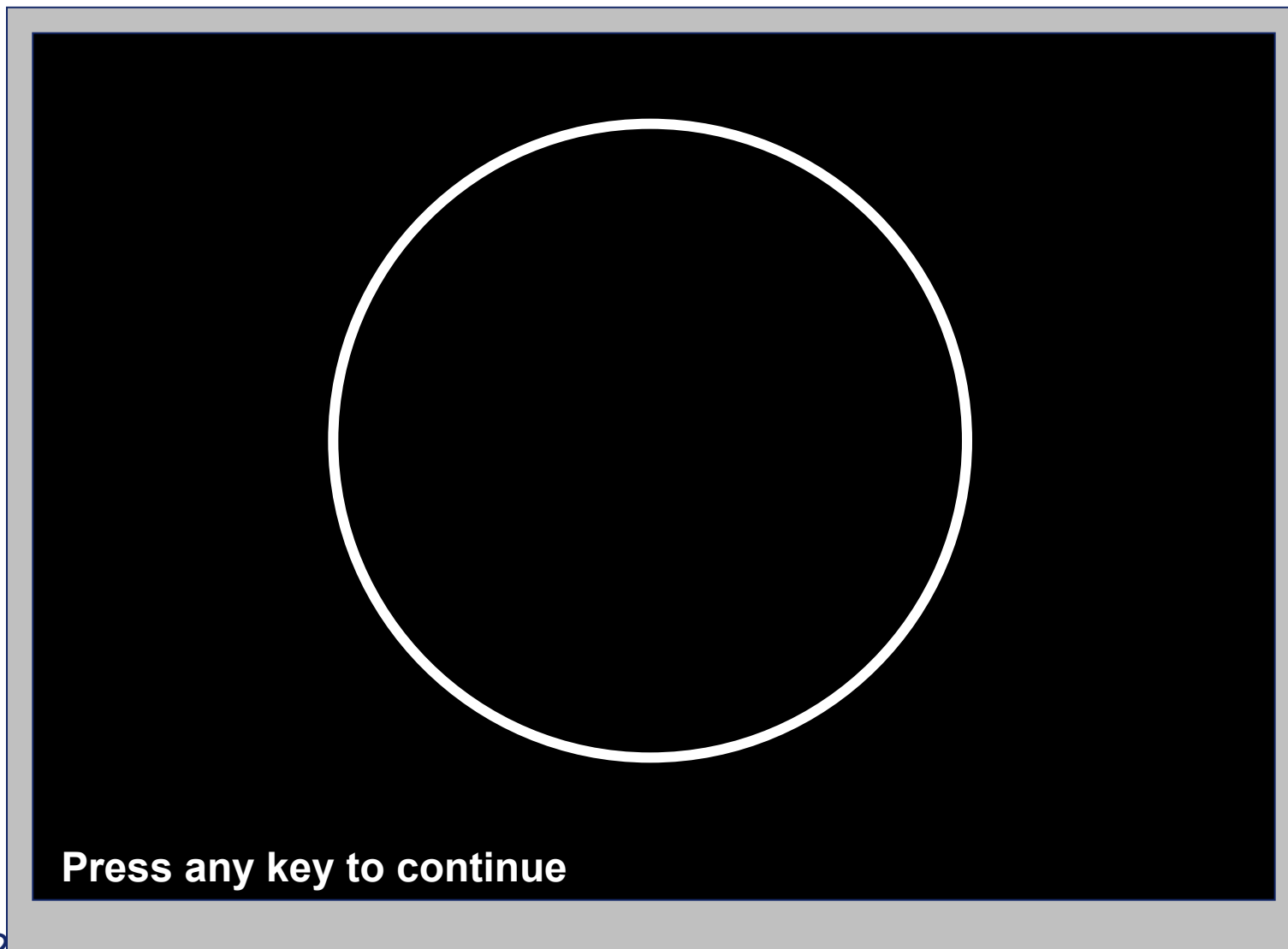
```
CLS  
SCREEN 12  
CIRCLE (320, 210), 100  
END
```



**F5**



# Результат работы программы:





# Задание

**Написать программу, выводящую на экран изображение  
«Снеговик»**

Результат работы программы:



*Спасибо за внимание!*

