



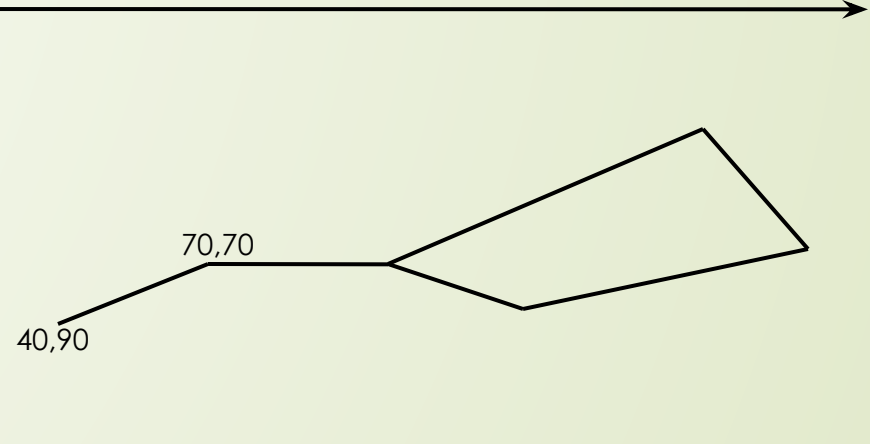
7 класс

Графика на Паскале

Герасимова Галина Егоровна
Сунтарский политехнический лицей-
интернат

Исполнитель Line(x1,y1,x2,y2)

Рисует линию
Line(40, 90, 70, 70)



от первой точки (x1,y1) – координаты 1 точки
до второй точки (x2,y2) - координаты 2 точки

Секрет успеха – аккуратный и точный рисунок в тетради.

Чем рисунок точнее, тем меньше потери времени
на ошибки и их исправление.

Первая программа на Паскале

```
Uses graphABC;
```

```
Begin
```

```
Line(40, 90,70,70);
```

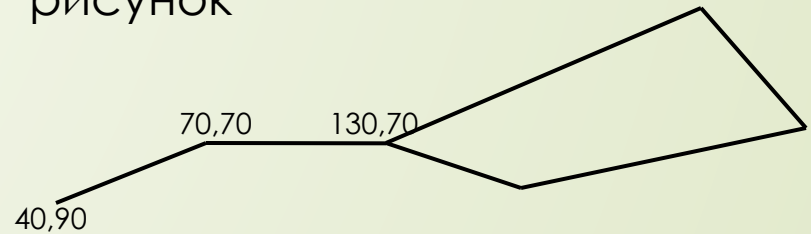
```
Line(70,70,130,170);
```

```
// далее сообразить самим
```

```
...
```

```
End.
```

Нарисовать в тетради
рисунок

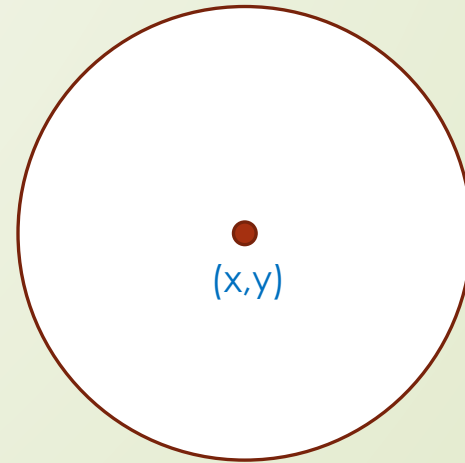


Исполнитель CIRCLE

Рисует окружность
с центром в точке
(x, y) и радиусом R

```
circle(200,200,100);
```

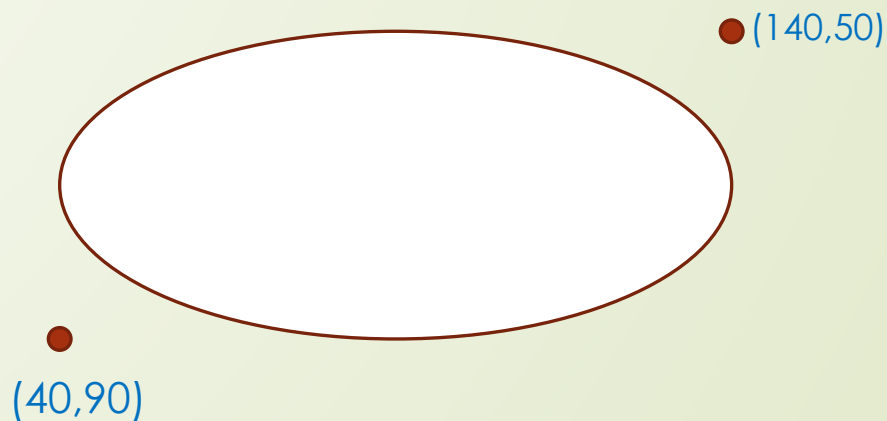
```
circle(200,200,50);
```



```
circle( $x, y, R$ );
```

Исполнитель ELLIPSE

Рисует эллипс по двум
противоположным точкам



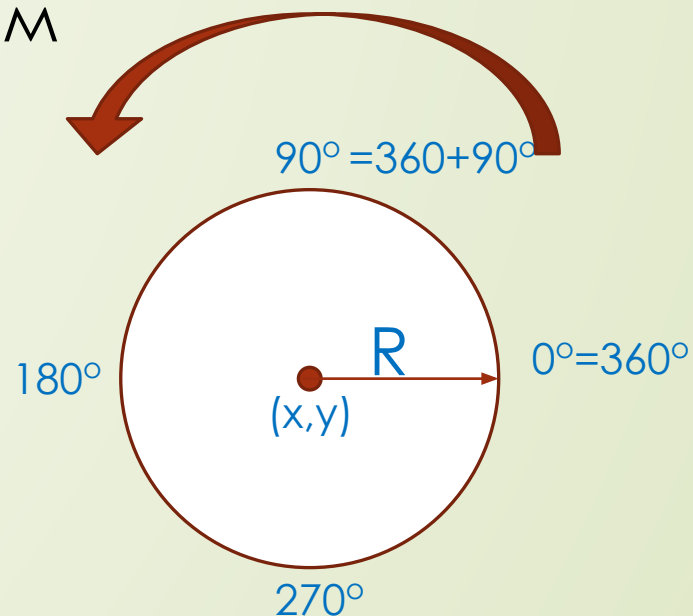
```
ellipse(x1,y1,x2,y2);
```

Исполнитель ARC

Рисует дугу из точки x, y радиусом R , начиная с угла 1 до угла 2.

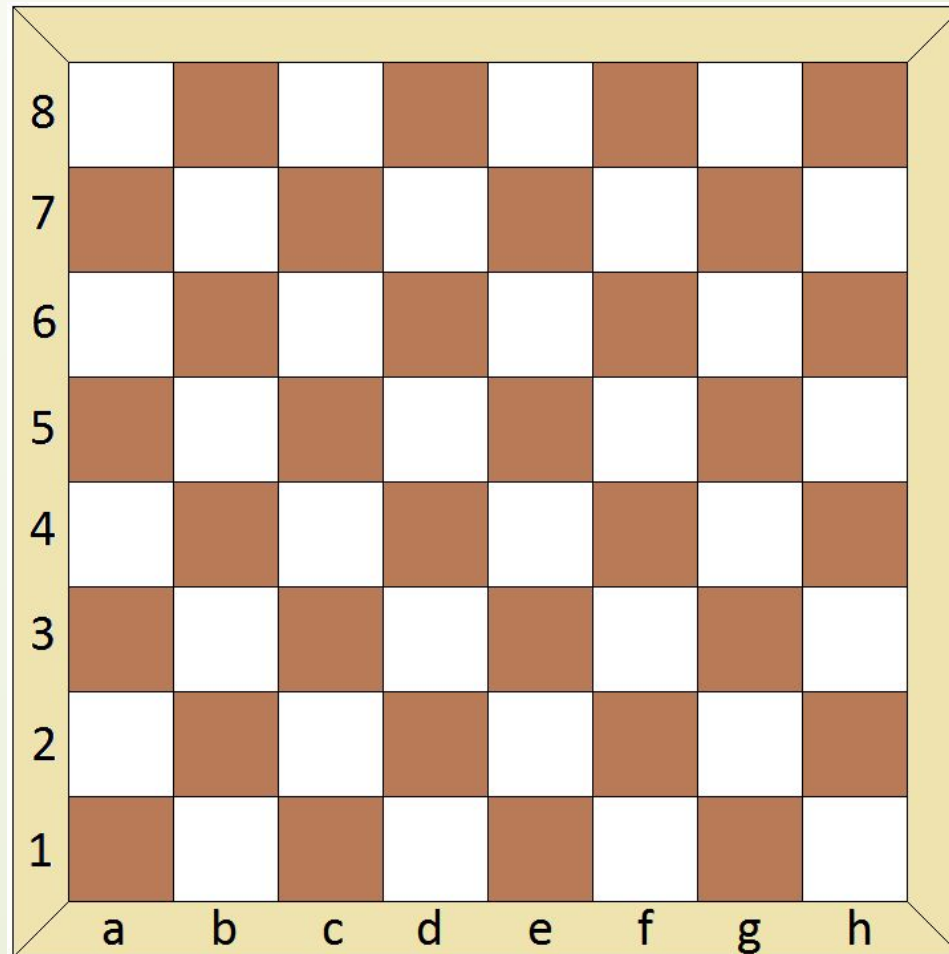
угол1 < угла2!

Углы растут против часовой стрелки



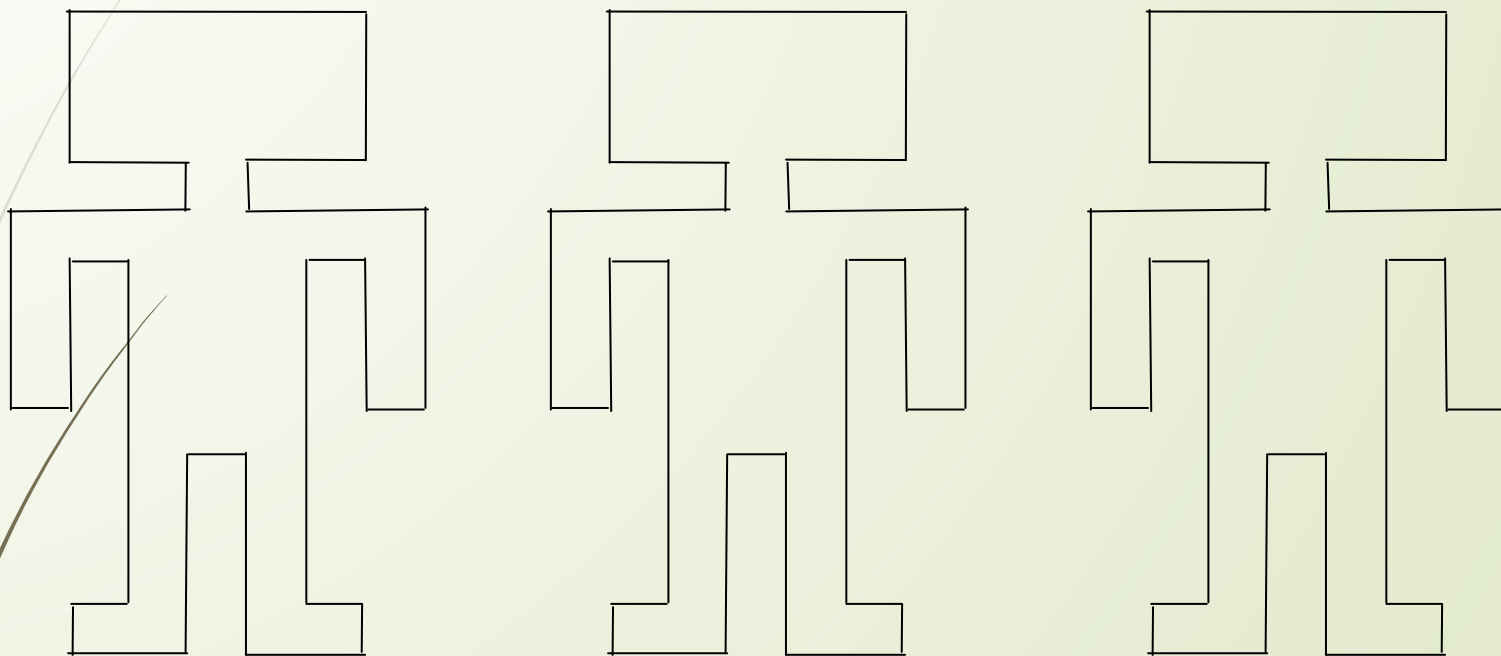
```
arc(x,y,R,угол1,угол2);
```

Шахматная доска



1. Нарисовать на экране.
2. Дописать верхнее и правое поля. К сожалению, повернуть букву нельзя. Поэтому пусть будет прямая, а не обратная.

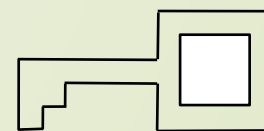
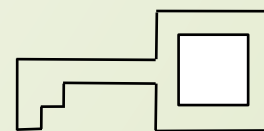
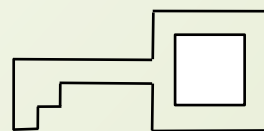
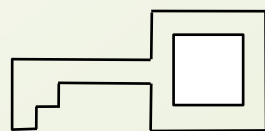
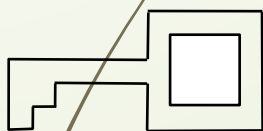
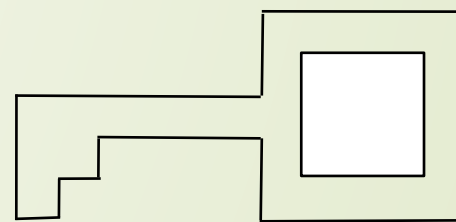
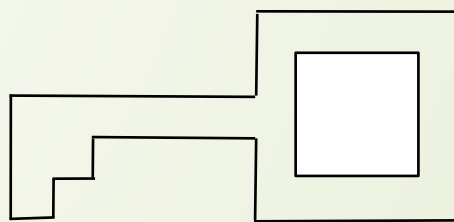
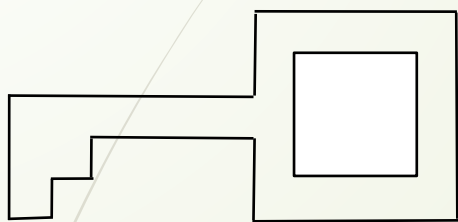
1. Роботы



Покрасить

Домашнее задание Ключи

2. КЛЮЧ

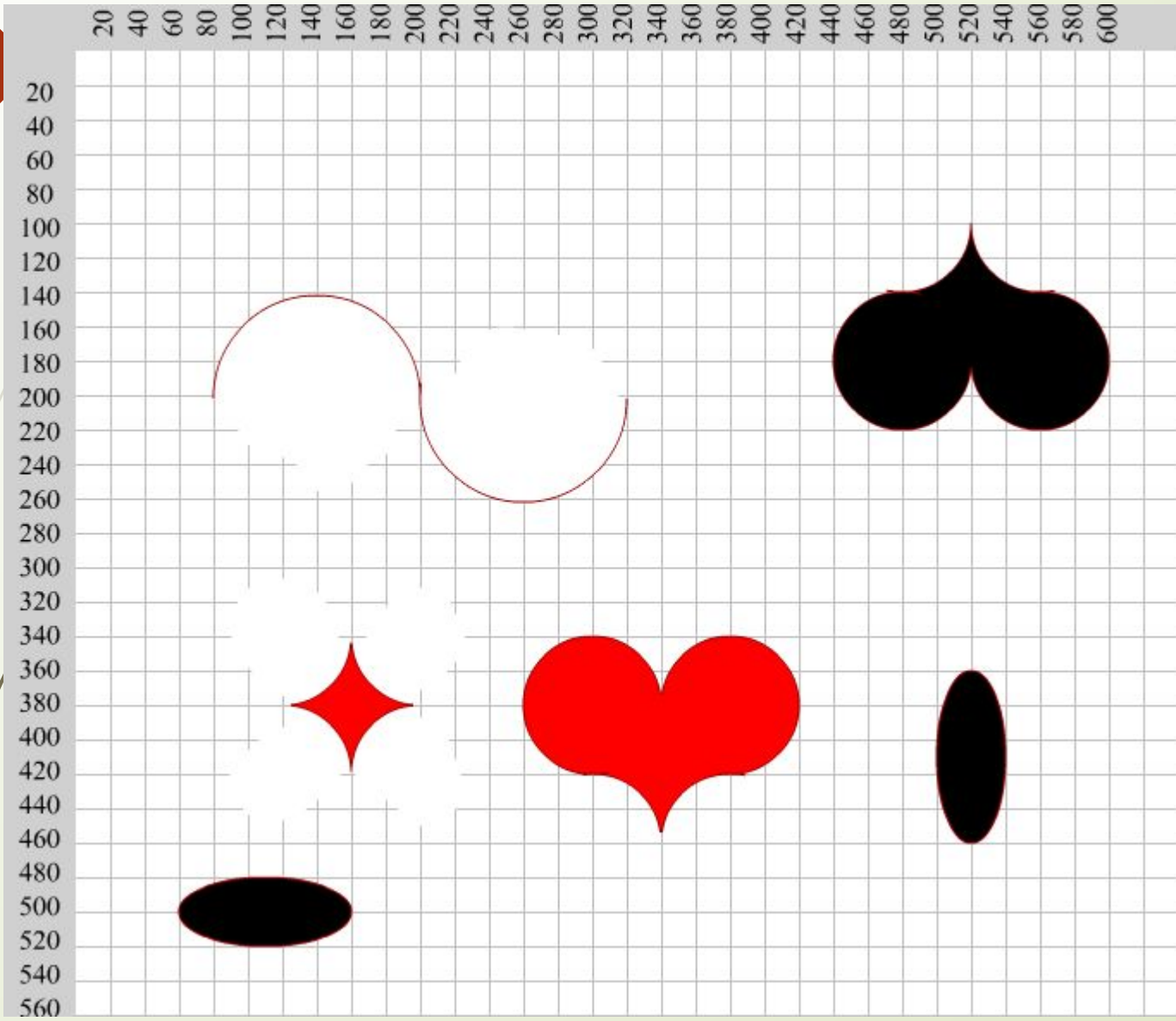


покраси
ть

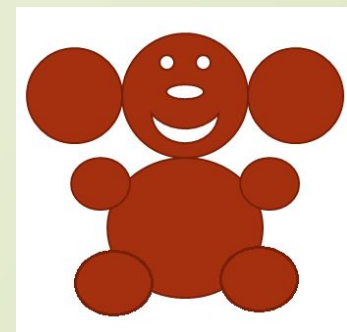
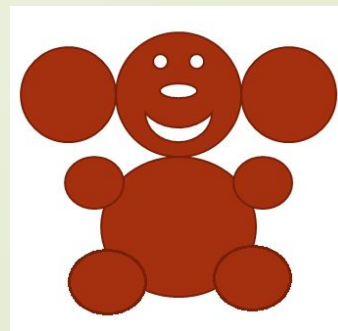
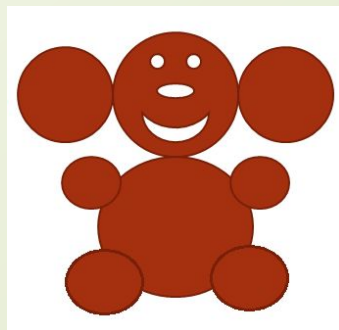
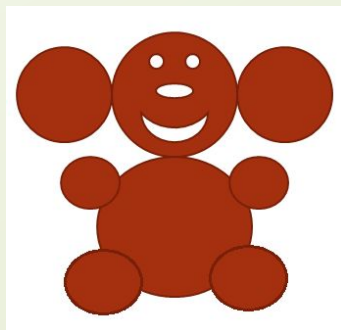
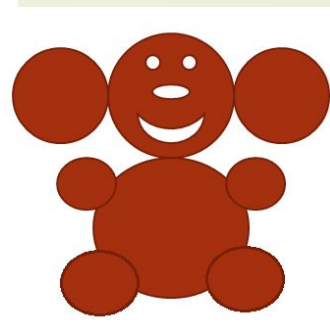
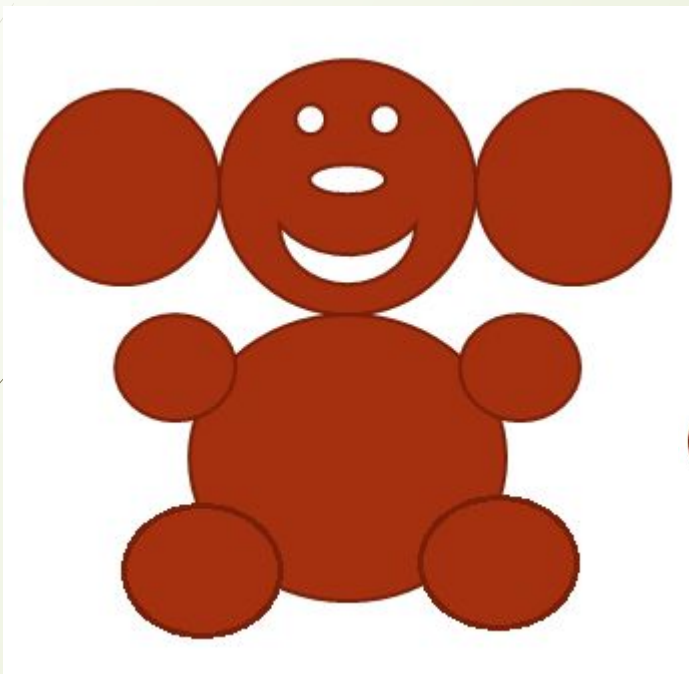


3. ЕЛОЧКИ





Чебурашка





Зачетный проект

- Якутский узор по своему усмотрению.
- Чебурашка и маленькие его братья
- 5 смайликов



Циклы в графике

```
Var x,y: integer;  
Begin  
x:=20; y:=20;
```

