

# Графика в PascalABC

# Подключение дополнительных библиотек

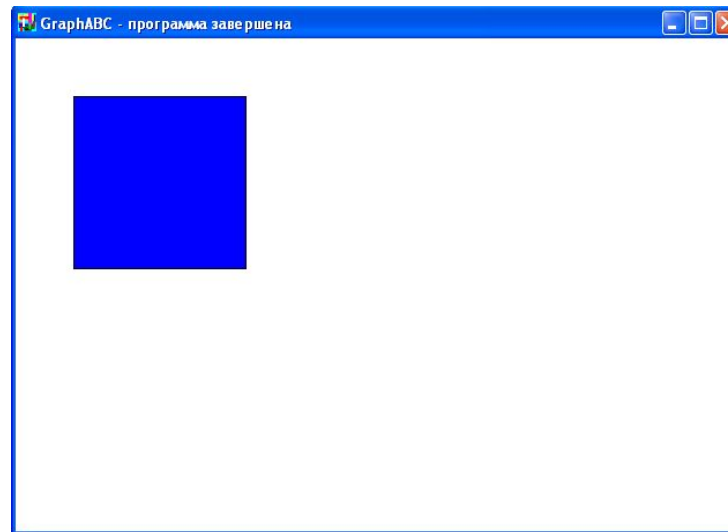
Для работы в графическом режиме необходимо подключение модуля **GraphABC**.

Первой инструкцией программы должна быть инструкция **uses GraphABC;**

# Графический режим

Графический экран PascalABC (по умолчанию) содержит **640 точек по горизонтали** и **400 точек по вертикали**.

640 точек



Начало отсчета  
левый верхний  
угол экрана

400 точек

# Управление экраном

## **SetWindowWidth(w) –**

Устанавливает ширину графического окна;

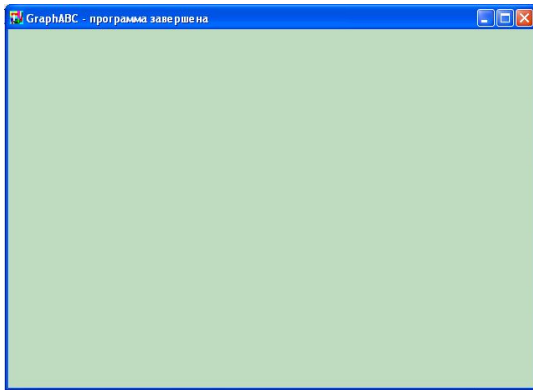
## **SetWindowHeight(h) -**

Устанавливает высоту графического окна;

# Очистка графического окна

**ClearWindow;** - очищает графическое окно белым цветом.

**ClearWindow(color);** - очищает графическое окно указанным цветом.



Цвет зеленых денег

```
program clear;  
uses GraphABC;  
begin  
ClearWindow;  
ClearWindow  
(c1MoneyGreen);  
end.
```

# Графические примитивы

1. Точка

2. Линия

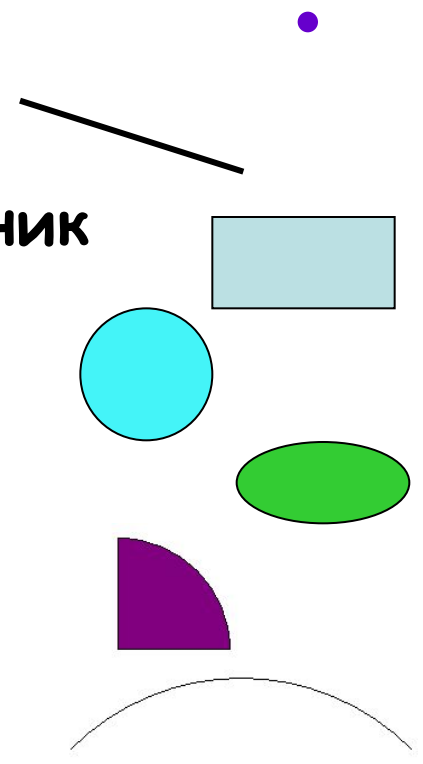
3. Прямоугольник

4. Окружность

5. Эллипс

6. Сектор

7. Дуга



# Точка

**SetPixel(x,y,color)** - Закрашує один піксел з координатами (x,y) кольором color

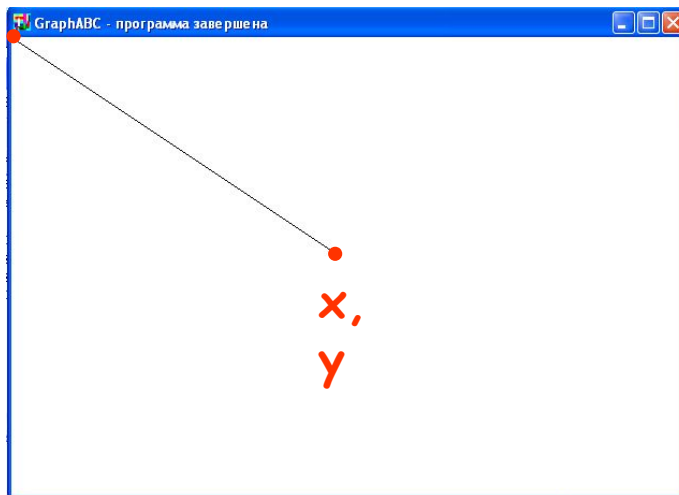


```
program точка;  
uses GraphABC;  
begin  
  
SetPixel(300,200,clred);  
end.
```



# Линии

**LineTo(x,y)** - рисует отрезок от текущего положения пера до точки (x,y); координаты пера при этом также становятся равными (x,y).



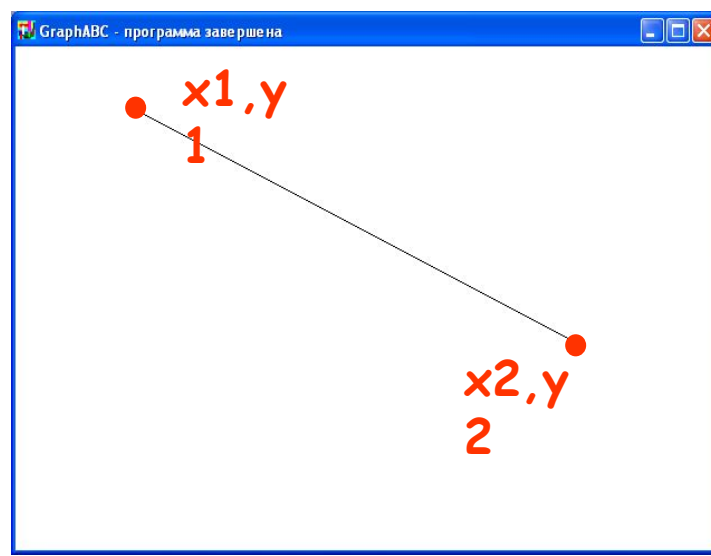
```
Program liniay;  
uses GraphABC;  
begin LineTo(300,200);  
end.
```





# Линии

**Line(x1,y1,x2,y2)** - рисует отрезок с началом в точке (x1,y1) и концом в точке (x2,y2).



```
Program liniay;
uses GraphABC;
begin
line(100,50,500,250);
end.
```



# Используемые цвета

clBlack – черный  
clPurple – фиолетовый  
clWhite – белый  
clMaroon – темно-красный  
clRed – красный  
clNavy – темно-синий  
clGreen – зеленый  
clBrown – коричневый  
clBlue – синий  
clSkyBlue – голубой  
clYellow – желтый  
clCream – кремовый

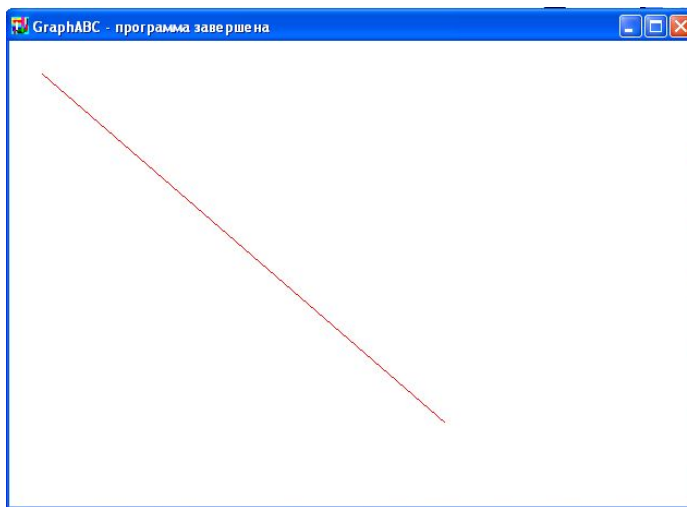
clAqua – бирюзовый  
clOlive – оливковый  
clFuchsia – сиреневый  
clTeal – сине-зеленый  
clGray – темно-серый  
clLime – ярко-зеленый  
clMoneyGreen – цвет зеленых денег  
clLtGray – светло-серый  
clDkGray – темно-серый  
clMedGray – серый  
clSilver – серебряный

Random(16777215) – случайный цвет из всей палитры цветов Паскаля



# Цвет линии

**SetPenColor(color)** - устанавливает цвет пера, задаваемый параметром color.

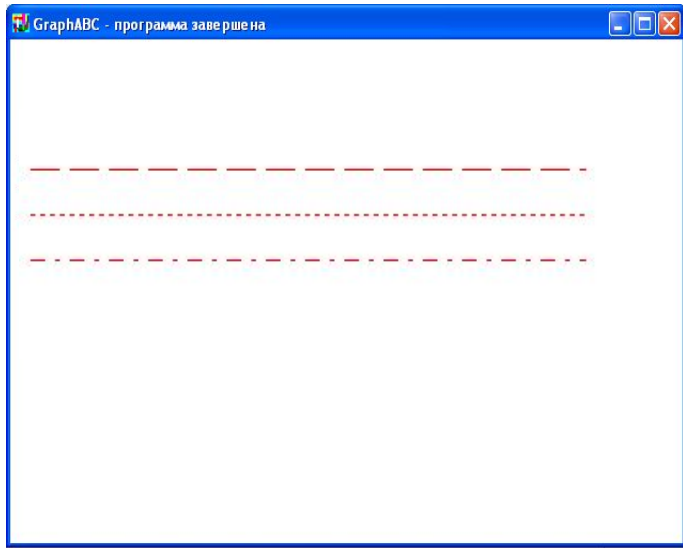


```
Program liniay;  
uses GraphABC;  
begin  
    setpencolor(clred);  
    line(30,30,400,350);  
end.
```



# Пунктирная линия

**SetPenStyle(<номер от 1 до 6>);** -  
устанавливает стиль пера, задаваемый номером.

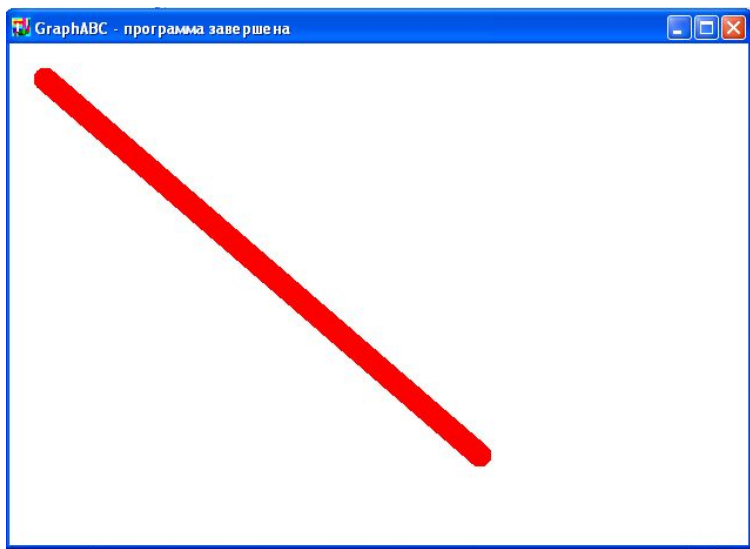


```
program prim;
uses GraphABC;
begin
  Setpencolor(clred);
  SetPenStyle(1); {1 - длинный
штрих}
  Line(10,100,350,100);
  SetPenStyle(2); {2 - короткий
штрих}
  Line(10,125,350,125);
  SetPenStyle(3); {3 - штрих-
пунктир}
  Line(10,150,350,150);
end.
```



# Толщина линии

**SetPenWidth(n)** - устанавливает ширину (толщину) пера, равную n пикселям.



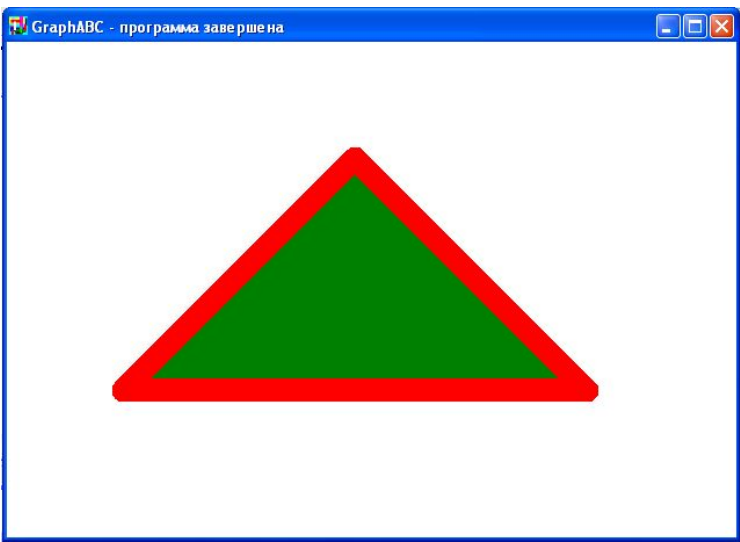
```

Program liniay;
uses GraphABC;
begin
    setpenwidth(20);
    setpencolor(clred);
    line(30,30,400,350);
end.
    
```



# Треугольник

Рисуется процедурами  
**Line(x1,y1,x2,y2); LineTo(x,y);**

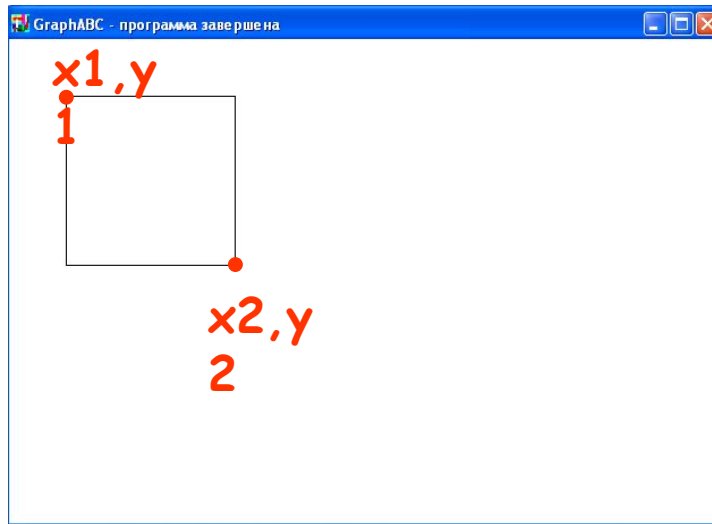


```
Program treugolnik;  
uses GraphABC;  
begin  
  setpenwidth(20);  
  setpencolor(clred);  
  line(300,100,500,300);  
  lineto(100,300);  
  lineto(300,100);  
  floodfill(300,200,clgreen);  
end.
```



# Прямоугольник

**Rectangle(x1,y1,x2,y2)** - рисует  
прямоугольник, заданный координатами  
противоположных вершин (x1,y1) и (x2,y2).

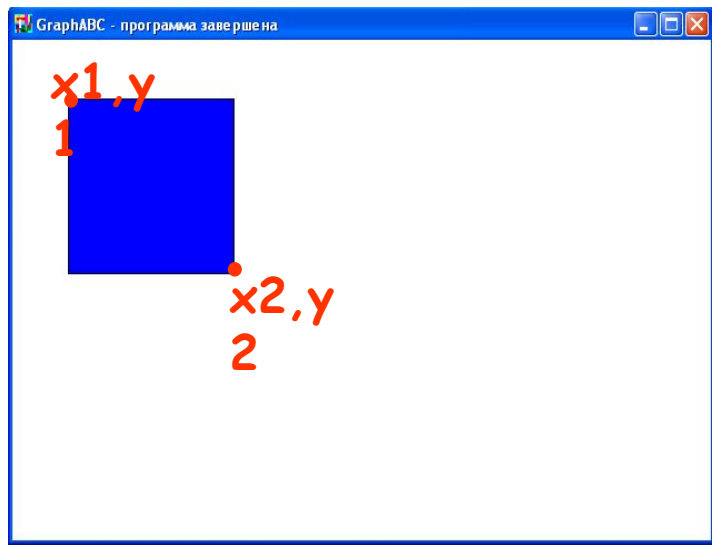


```
Program pryamougolnik;  
uses GraphABC;  
begin  
  Rectangle(50,50,200,200);  
end.
```



# Заливка цветом

**FloodFill(x,y,color)** - заливает область одного цвета цветом color, начиная с точки (x,y).



```
Program pryamougolnik;  
uses GraphABC;  
begin  
  Rectangle(50,50,200,200);  
  FloodFill(100,100,clBlue);  
end.
```



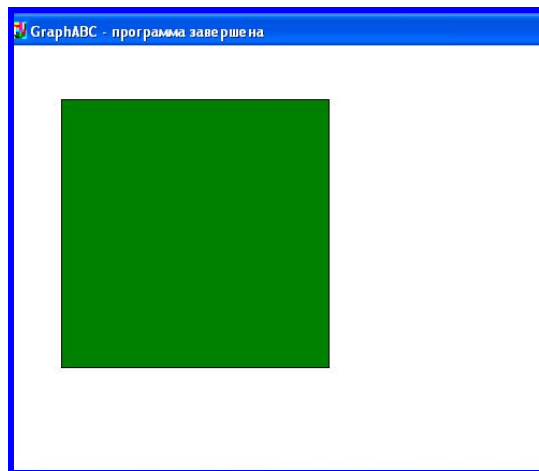


# Заливка кистью

## **SetBrushColor(color)** –

устанавливает цвет кисти.

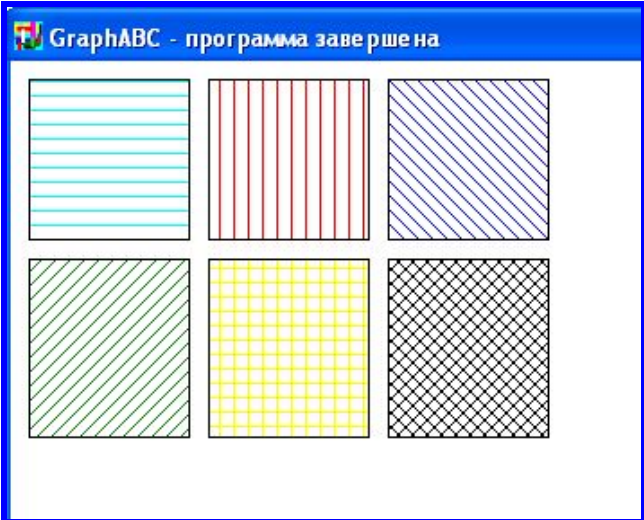
Заливка кистью распространяется на замкнутый контур, описание которого следует за процедурой установки цвета кисти.



```
Program zalivka_kist;  
uses GraphABC;  
Begin  
  SetBrushColor(clGreen);  
  Rectangle(50,50,300,300);  
end.
```

# Заливка кистью

SetBrushStyle(номер от 0 до 7 или название) - устанавливает стиль кисти, задаваемый номером или СИМВОЛИЧЕСКОЙ КОНСТАНТОЙ.



```

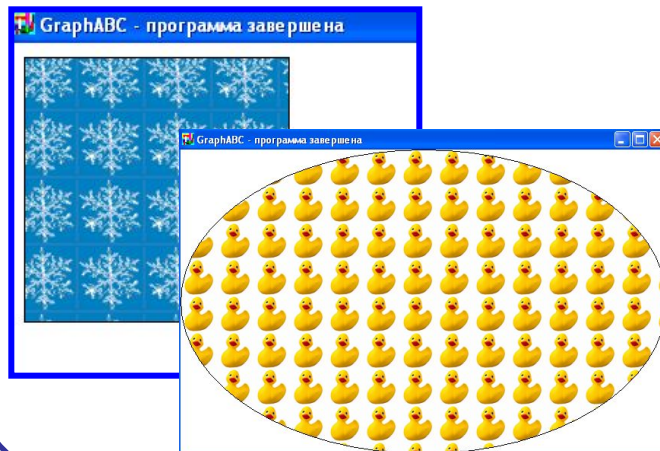
Program p12_zalivka;
uses GraphABC;
Begin
  SetBrushColor(clAqua);
  SetBrushStyle(1);
  Rectangle(10,10,100,100);
  SetBrushColor(clRed);
  SetBrushStyle(2);
  Rectangle(110,10,200,100);
  SetBrushColor(clBlue);
  SetBrushStyle(3);
  Rectangle(210,10,300,100);
  SetBrushColor(clGreen);
  SetBrushStyle(4);
  Rectangle(10,110,100,210);
  SetBrushColor(clYellow);
end.
    
```



# Заливка кистью

## **SetBrushPicture('fname')** -

устанавливает в качестве образца для закрашки кистью образец, хранящийся в файле fname, при этом текущий цвет кисти при закрашке игнорируется.

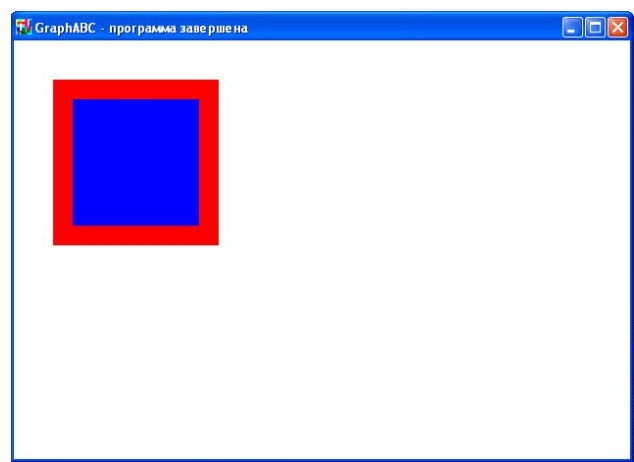


```
uses GraphABC;  
begin  
SetBrushPicture('brush4.bmp');  
Ellipse(0,0,640,400);  
end.
```



# Цвет и толщина контура

Задаются процедурами  
**SetPenWidth(w);**  
**SetPenColor(color);**

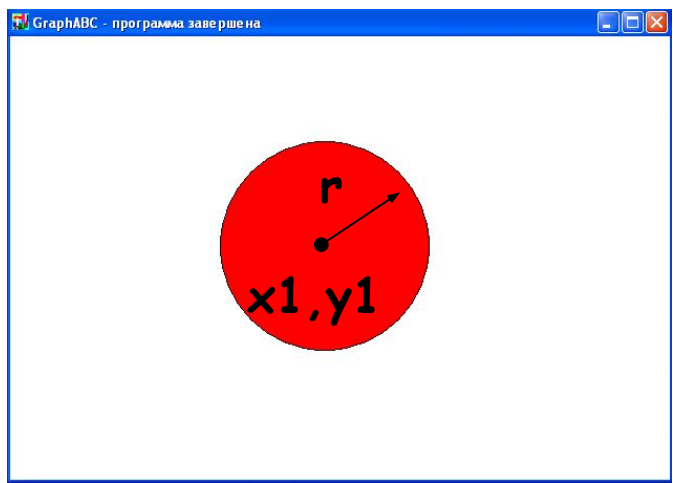


```
Program pryamougolnik;  
uses GraphABC;  
begin  
  SetPenColor(clred);  
  SetPenWidth(20);  
  Rectangle(50,50,200,200);  
  FloodFill(100,100,clBlue);  
end.
```



# Окружність

**Circle(x,y,r)** - рисует окружность с центром в точке (x,y) и радиусом r.

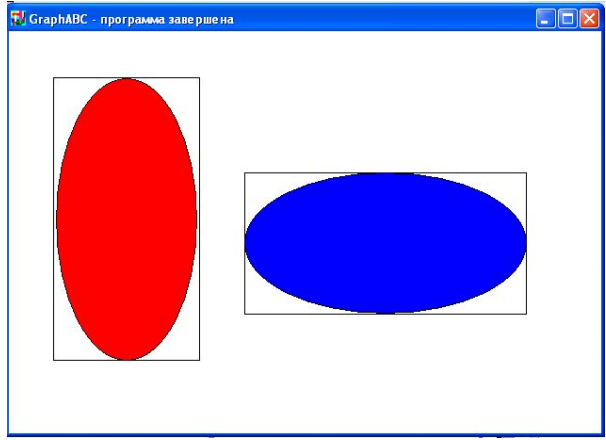


```
Program circle;  
uses GraphABC;  
begin  
  Circle(500,200,100);  
  FloodFill(500,200,clred);  
end.
```



# Эллипс

**Ellipse(x1,y1,x2,y2)** - рисует эллипс, заданный своим описанным прямоугольником с координатами противоположных вершин.



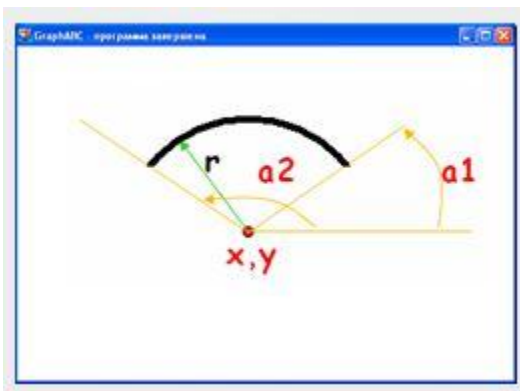
```

Program oval;
uses GraphABC;
begin
  Ellipse(50,50,200,350);
  FloodFill(50+100,50+100,clred);
  Ellipse(250,150,550,300);
  FloodFill(250+100,150+100,clBlue);
end.
  
```



# Дуга окружности

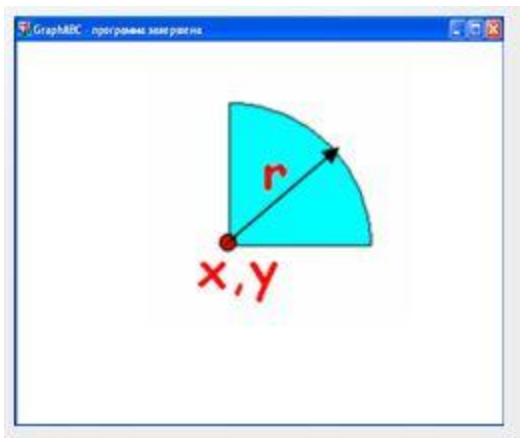
**Arc(x,y,r,a1,a2)** - Рисует дугу окружности с центром в точке (x,y) и радиусом r, заключенной между двумя лучами, образующими углы a1 и a2 с осью OX (a1 и a2 – вещественные, задаются в градусах и отсчитываются против часовой стрелки).



```
Program duga;  
uses GraphABC;  
Begin  
SetPenWidth(10);  
Arc(300,250,150,45,135);  
end.
```

# Сектор

**Pie(x,y,r,a1,a2)** - рисует сектор окружности, ограниченный дугой (параметры процедуры имеют тот же смысл, что и в процедуре Arc).



```

Program sector;
uses GraphABC;
begin
Pie(300,200,100,0,90);
FloodFill(300+10,200-10,clAqua);
end.
    
```





# Вывод текста в графическое ОКНО

**TextOut(x,y,'строка');** - выводит строку текста в позицию (x,y) (точка (x,y) задает верхний левый угол прямоугольника, который будет содержать текст).



```
Program text;  
uses GraphABC;  
begin  
TextOut(100,30,'Квадрат');  
Rectangle(50,50,200,200);  
FloodFill(55,55,clBlue);  
end.
```

# Действия со шрифтом

**SetFontName('name')** – устанавливает наименование шрифта.

**SetFontColor(color)** - устанавливает цвет шрифта.

**SetFontSize(sz)** - устанавливает размер шрифта в пунктах.

**SetFontStyle(fs)** - устанавливает стиль шрифта.

# Название шрифта

По умолчанию установлен шрифт, имеющий наименование MS Sans Serif.  
Наиболее распространенные шрифты – это Times, Arial и Courier New.  
Наименование шрифта можно набирать без учета регистра.

Пример:

```
SetFontName('Times');
```

# Стиль шрифта

Задается именованными константами:

**fsNormal** – обычный;

**fsBold** – жирный;

**fsItalic** – наклонный;

**fsBoldItalic** – жирный наклонный;

**fsUnderline** – подчеркнутый;

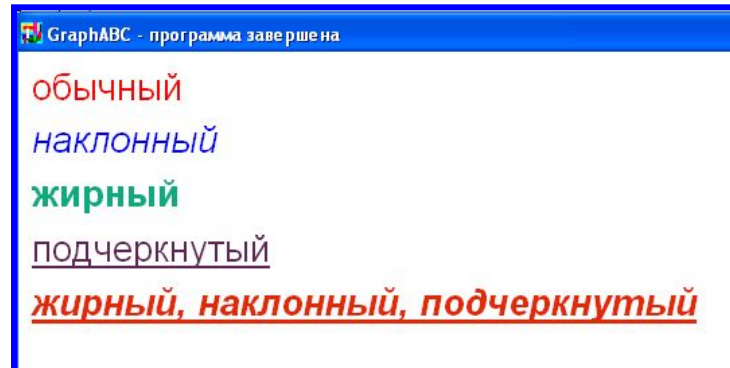
**fsBoldUnderline** – жирный подчеркнутый;

**fsItalicUnderline** – наклонный подчеркнутый;

**fsBoldItalicUnderline** – жирный наклонный подчеркнутый.

# Стиль шрифта

```
Program text;
uses GraphABC;
Begin
  SetFontName('Arial');
  SetFontSize(20);
  SetFontColor(clRed);
  TextOut(10,10,'обычный');
  SetFontStyle(fsItalic);
  SetFontColor(clBlue);
  TextOut(10,50,'наклонный');
  SetFontStyle(fsBold);
  SetFontColor(Random(16777215));
  TextOut(10,90,'жирный');
  SetFontStyle(fsUnderline);
  SetFontColor(Random(16777215));
  TextOut(10,130,'подчеркнутый');
  SetFontStyle(fsBoldItalicUnderline);
  SetFontColor(Random(16777215));
  TextOut(10,170,'жирный, наклонный,
подчеркнутый');
end.
```



# Используемые цвета

Цвет можно задавать и с помощью функции **RGB(r,g,b)** где r, g и b - целые числа в диапазоне от 0 до 255.

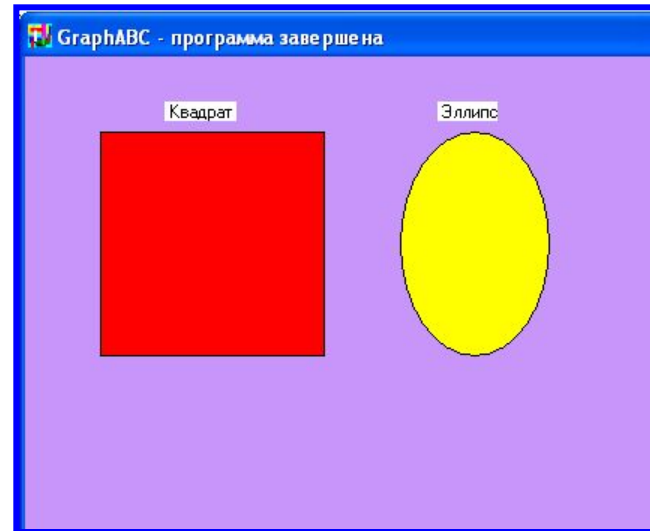
Функция возвращает целое значение, являющееся кодом цвета, который содержит красную, зеленую и синюю составляющие с интенсивностями r, g и b соответственно (0 соответствует минимальной интенсивности, 255 - максимальной).

**RGB(255,255,255)** - соответствует белому цвету.

**RGB(0,0,0)** - соответствует черному цвету.

# Используемые цвета

```
Program color;
uses GraphABC;
begin
Clearwindow(rgb(200,150,250));
TextOut(93,30,' Квадрат ');
Rectangle(50,50,200,200);
FloodFill(55,55,clRed);
TextOut(275,30,' Эллипс');
Ellipse(250,50,350,200);
FloodFill(250+50,50+50,clYellow);
end.
```



# Вывод текста в графическое окно

Текст можно вывести с помощью операторов Gotoxy(x,y) и Write('текст'), подключив дополнительно модуль Crt.



```
Program text2;  
uses Crt,GraphABC;  
begin  
  clrscr;  
  hidecursor;  
  {скрывает текстовый курсор}  
  gotoXY(12,3);  
  write('Квадрат');  
  Rectangle(50,50,200,200);  
  FloodFill(55,55,clYellow);  
end.
```



# Загрузка готового рисунка

## **LoadPicture(fname)**

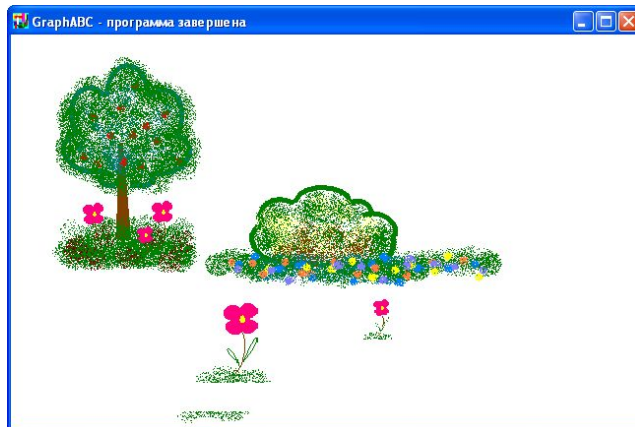
### **n:=LoadPicture(fname) –**

загружает рисунок из файла с именем fname в оперативную память и возвращает описатель рисунка в целую переменную n; если файл не найден, то возникает ошибка времени выполнения. Загружать можно рисунки в формате .bmp, .jpg или .gif.

# Вывод рисунка в графическое окно

## DrawPicture(n,x,y);

Выводит рисунок с описателем n в позицию (x,y) графического окна.



```
uses GraphABC;  
var pic: integer;  
begin  
  pic:=LoadPicture('demo.bmp');  
  DrawPicture(pic,10,10);  
  DestroyPicture(pic);  
end.
```

# Сохранение созданного рисунка

## **SavePicture(n, 'fname')** -

Сохраняет рисунок с описателем n в файл с именем fname. Рисунки можно сохранять в формате .bmp, .jpg или .gif.

# Список литературы

1. Окулов, С.М. Основы программирования / С.М.Окулов. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 440 с.
2. Окулов, С.М. Задачи по программированию / С.М.Окулов, Т.В.Ашихмина, Н.А.Бушмелева и др; Под ред. С.М. Окулова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 820 с.
3. Семакин, И.Г. Основы программирования: Учебник / И.Г. Семакин, А.П.Шестаков. – М.: Матерство; НМЦ СПО; Высшая школа, 2002. – 432 с.
4. Семакин, И.Г. Основы алгоритмизации и программирования: учебник для студ. учреждений сред. проф.образования / И.Г.Семакин, А.П.Шестаков. — 3-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2012. — 400 с.
5. Фаронов, В.В. Turbo Pascal: Учебное пособие / В.В. Фаронов. – СПб.: Питер, 2007. – 367 с.

