

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



следующие операторы:

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,Y1 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,Y1 и X2,Y2- координаты концов диагонали, C - цвет.
LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C,BR	Закрашенный прямоугольник. X1,Y1 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

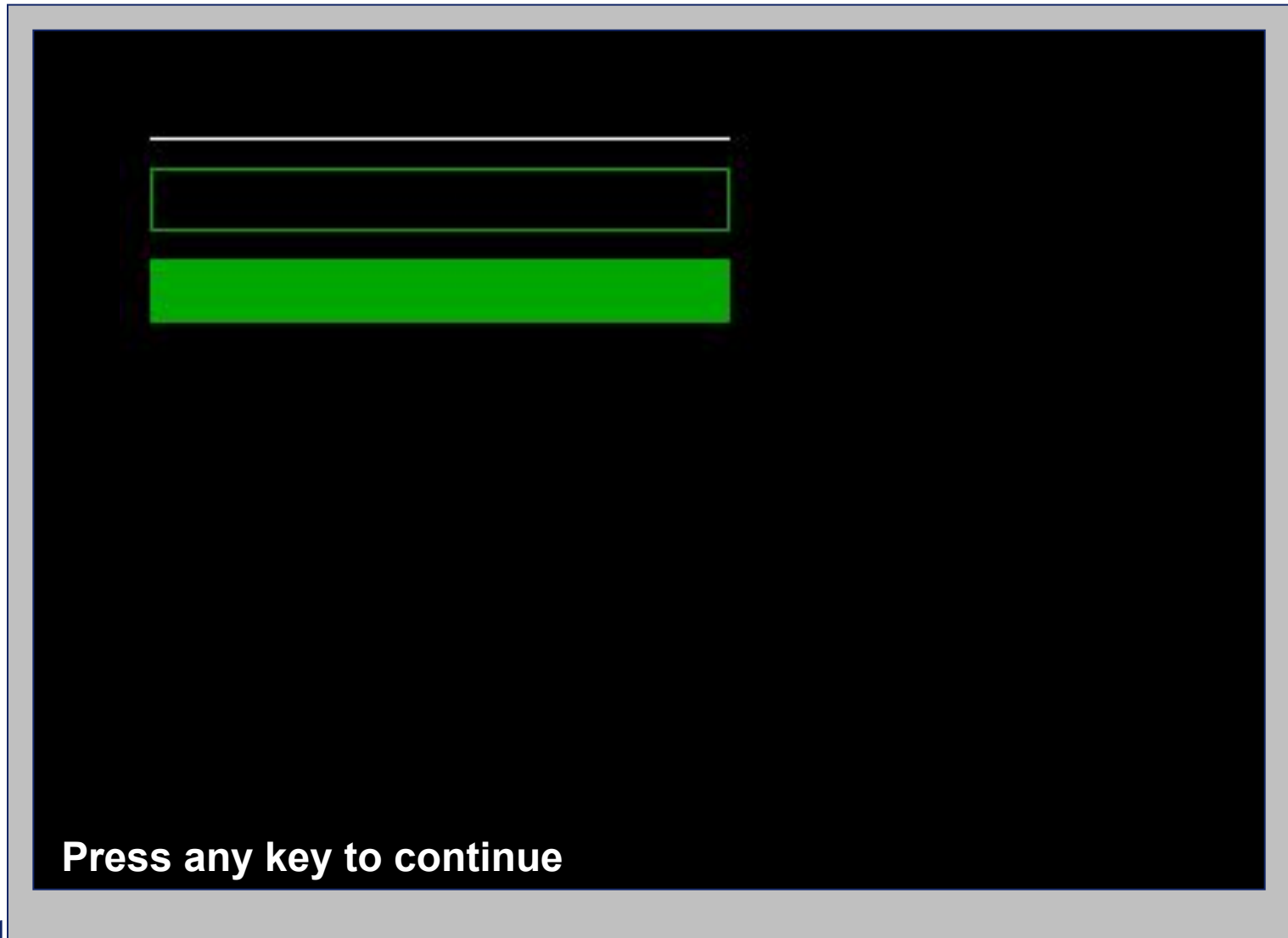
Пример: использование LINE

```
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
```





Результат работы программы:



Построение окружности

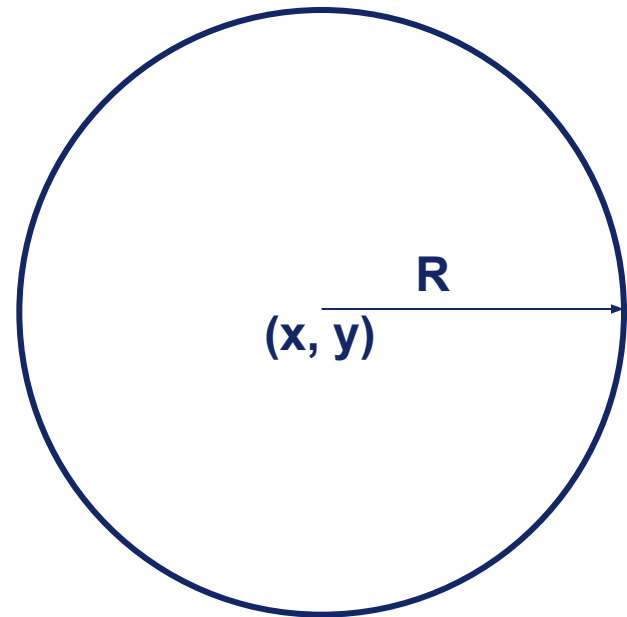
Для построения окружности используется оператор **CIRCLE**.

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

Где:

x, y - координаты центра окружности;

R – радиус окружности



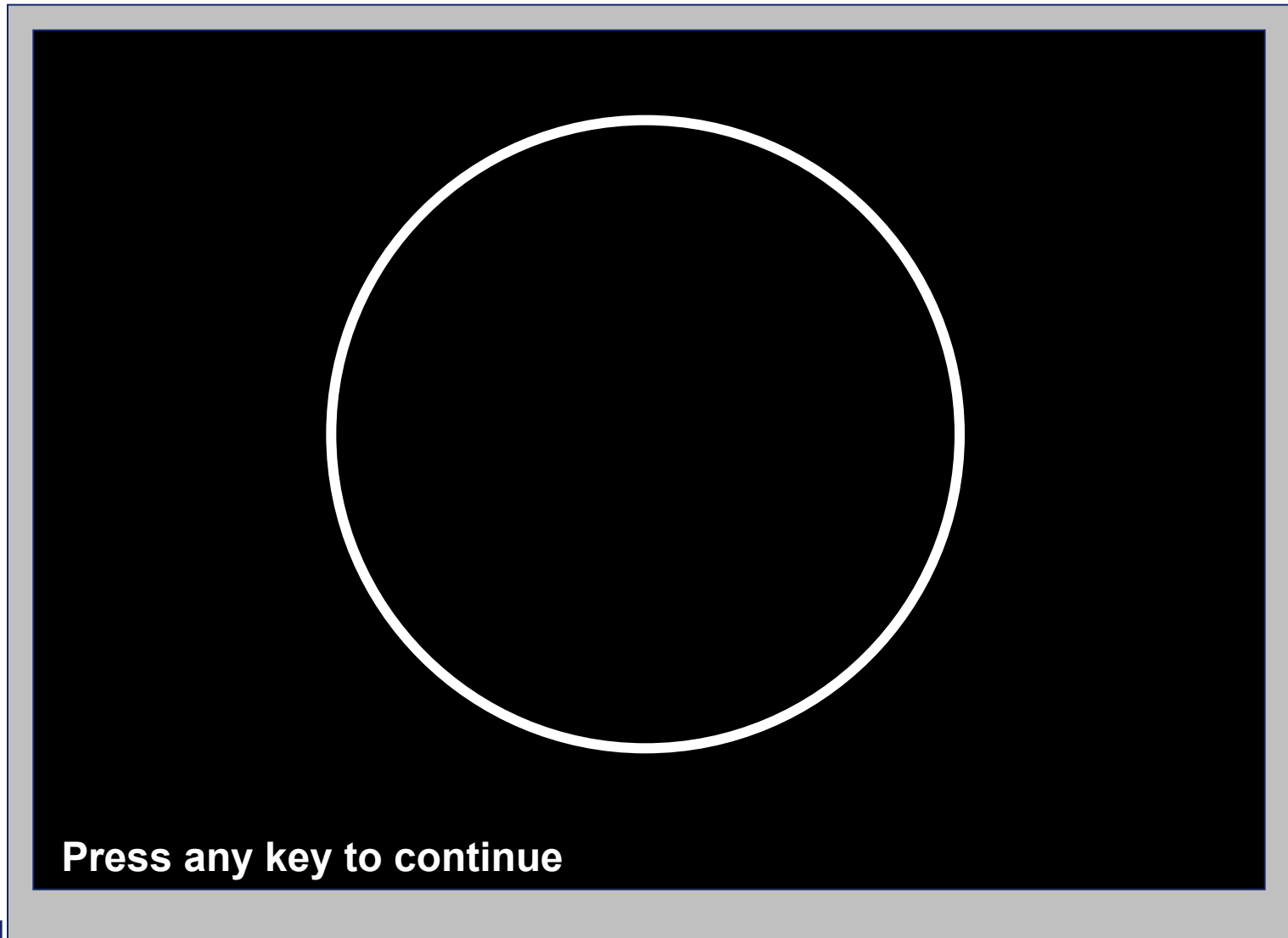
Пример: использование CIRCLE

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





Результат работы программы:



Задание

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

Результат работы программы:



Спасибо за внимание!

