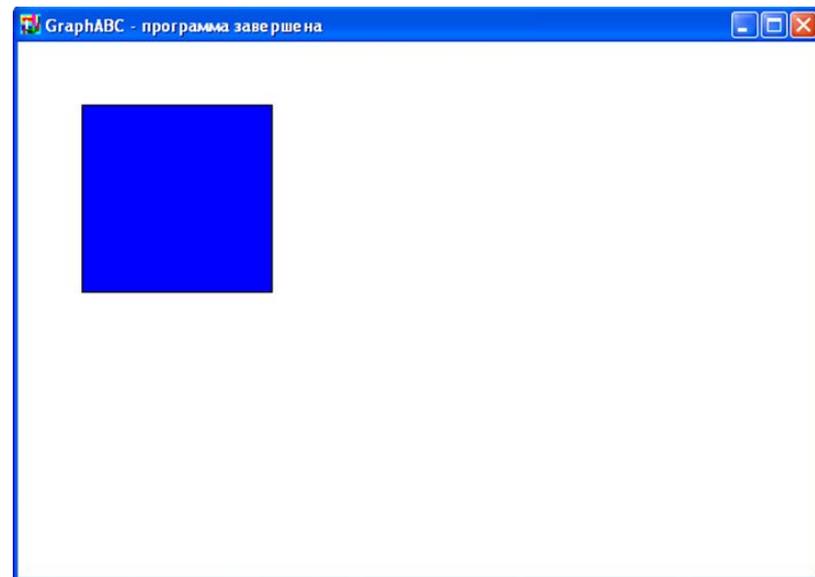


Графика в Pascal

Для того, чтобы использовать его графические средства нужно подключить **графический модуль.**

uses **GraphABC** функция подключения графического модуля записывается перед объявлением переменных

```
uses GraphABC;  
var v,k: integer;  
begin
```



SetWindowPos(x,y); // Устанавливает
позицию графического окна относительно
монитора.

SetWindowWidth (500); //Устанавливает
ширину графического окна

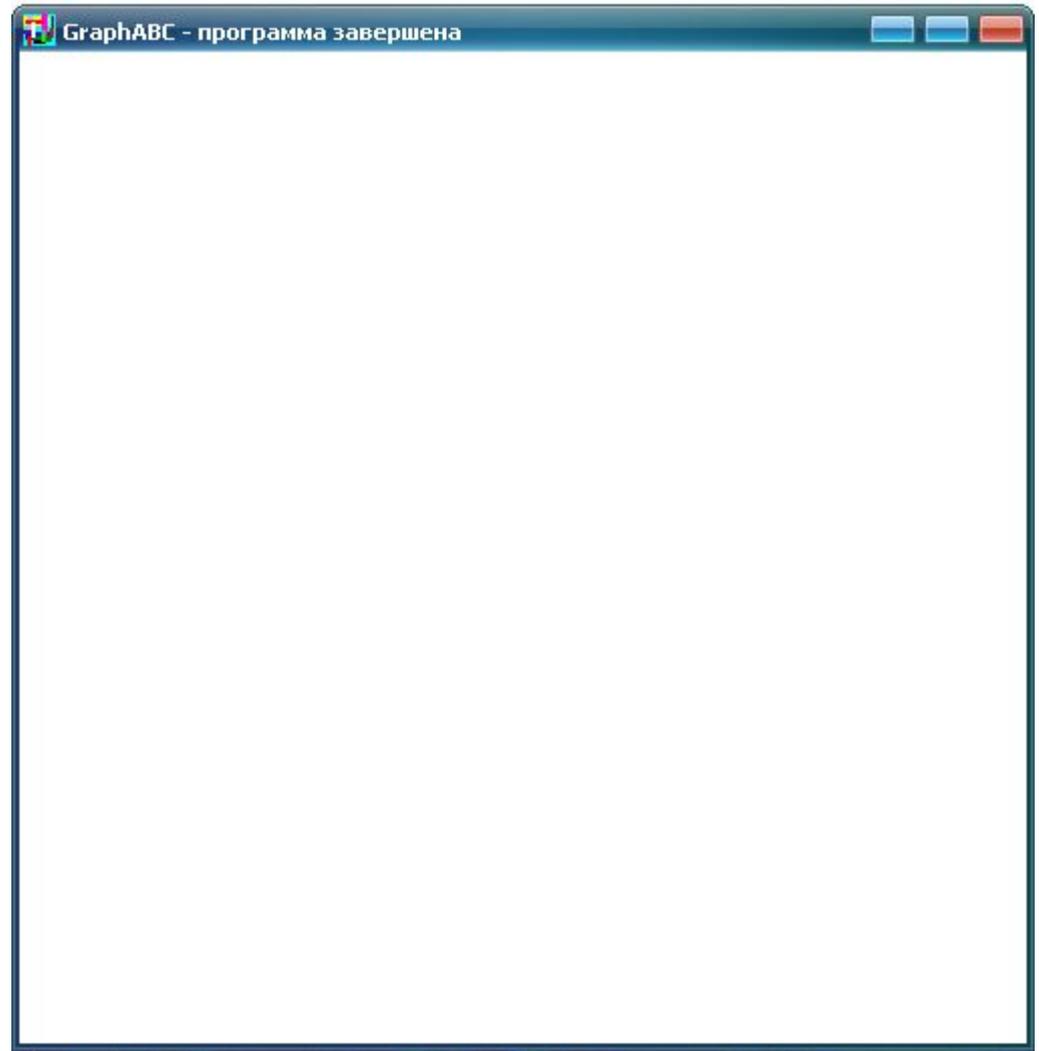
SetWindowHeight(100); //Устанавливает
высоту графического окна.

```
SetWindowHeight(500);
```

```
SetWindowWidth(500);
```

Y

X



Отрезок рисуется процедурой **Line**. Мы знаем, что отрезок прямой можно построить, если известно положение его двух крайних точек. Они-то и задаются в обращении к процедуре. Первая пара параметров - координаты одной точки (любой из двух), вторая пара - другой.

Line(100,50,250,150);

Прямоугольник рисуется процедурой **Rectangle** где в параметрах указывают Координаты правый верхний и левый нижний углы

Rectangle(150,150,50,200);

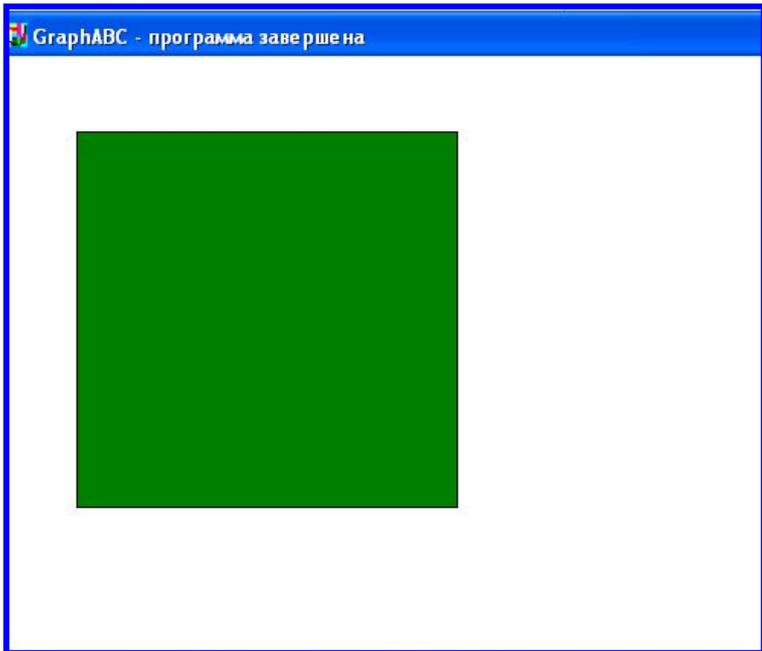
Окружность можно построить, если известно положение центра и радиус. Окружность рисуется процедурой **Circle**, первые два параметра которой - координаты центра, третий - радиус.

Circle(200,100,50);

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.
```

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

```
USES GraphABC;
```

```
const h= clRed;
```

```
d=clGreen;
```

```
BEGIN
```

```
  SetWindowWidth(500); //Устанавливает высоту графического  
окна
```

```
  SetWindowHeight(500); //Устанавливает ширину графического окна.
```

```
  SetWindowPos(0,0); // Устанавливает позицию графического окна.
```

```
  SetBrushColor(h );
```

```
  Rectangle(150,150,50,200); //правый верхний и левый нижний  
углы}
```

```
  SetBrushColor(d );
```

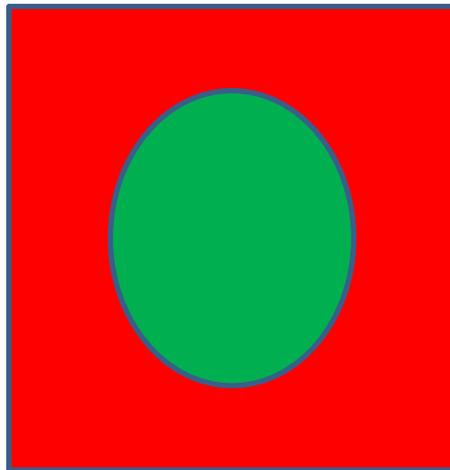
```
  Circle(200,100,50); {окружность}
```

```
  Line(100,50,250,150); {отрезок прямой}
```

```
  ReadLn;
```

```
END
```

- Составить программу рисующую красный квадрат в центре формы и две горизонтальные прямые, внутри квадрата зеленая окружность.



Очистка графического окна

ClearWindow; - очищает графическое окно белым цветом.

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

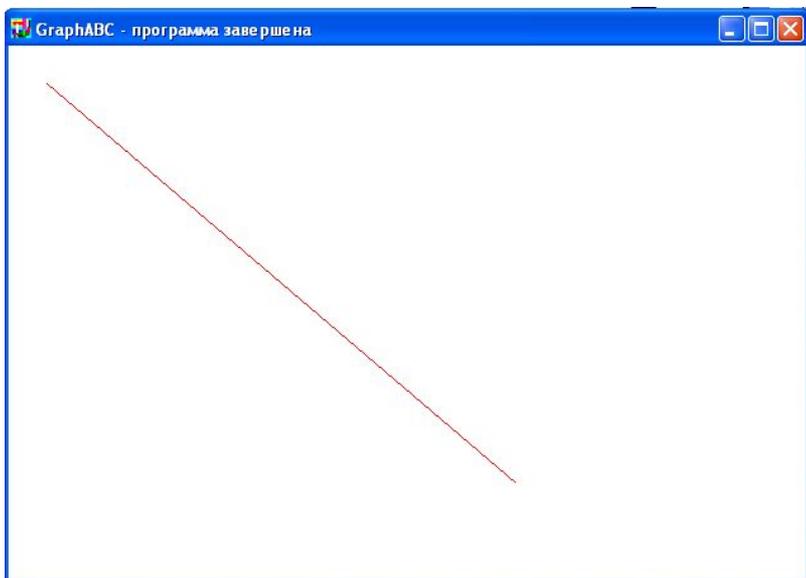


Цвет зеленых денег

```
uses GraphABC;  
begin  
ClearWindow;  
ClearWindow(cIMoneyGreen);  
end.
```

Цвет линии

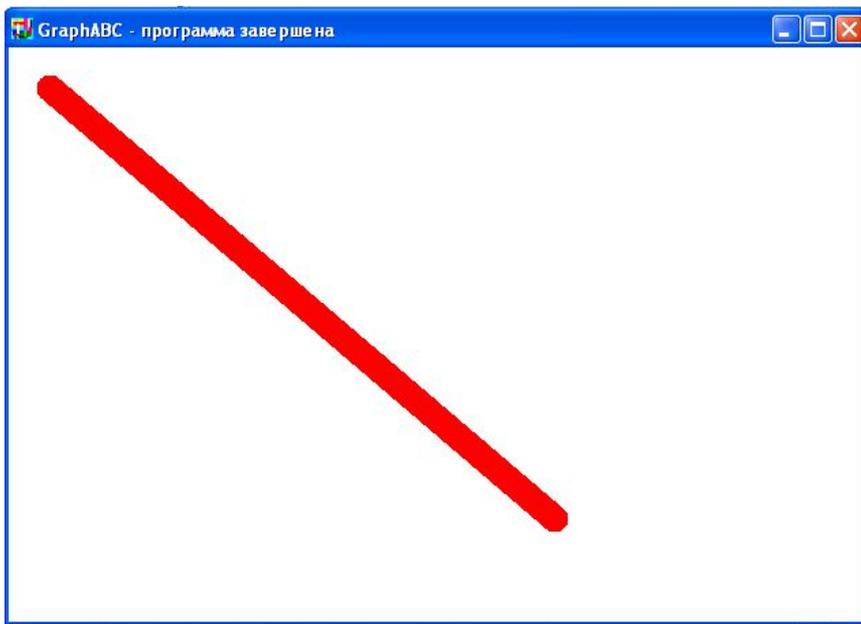
SetPenColor(color) - устанавливает цвет пера, задаваемый параметром **color**.



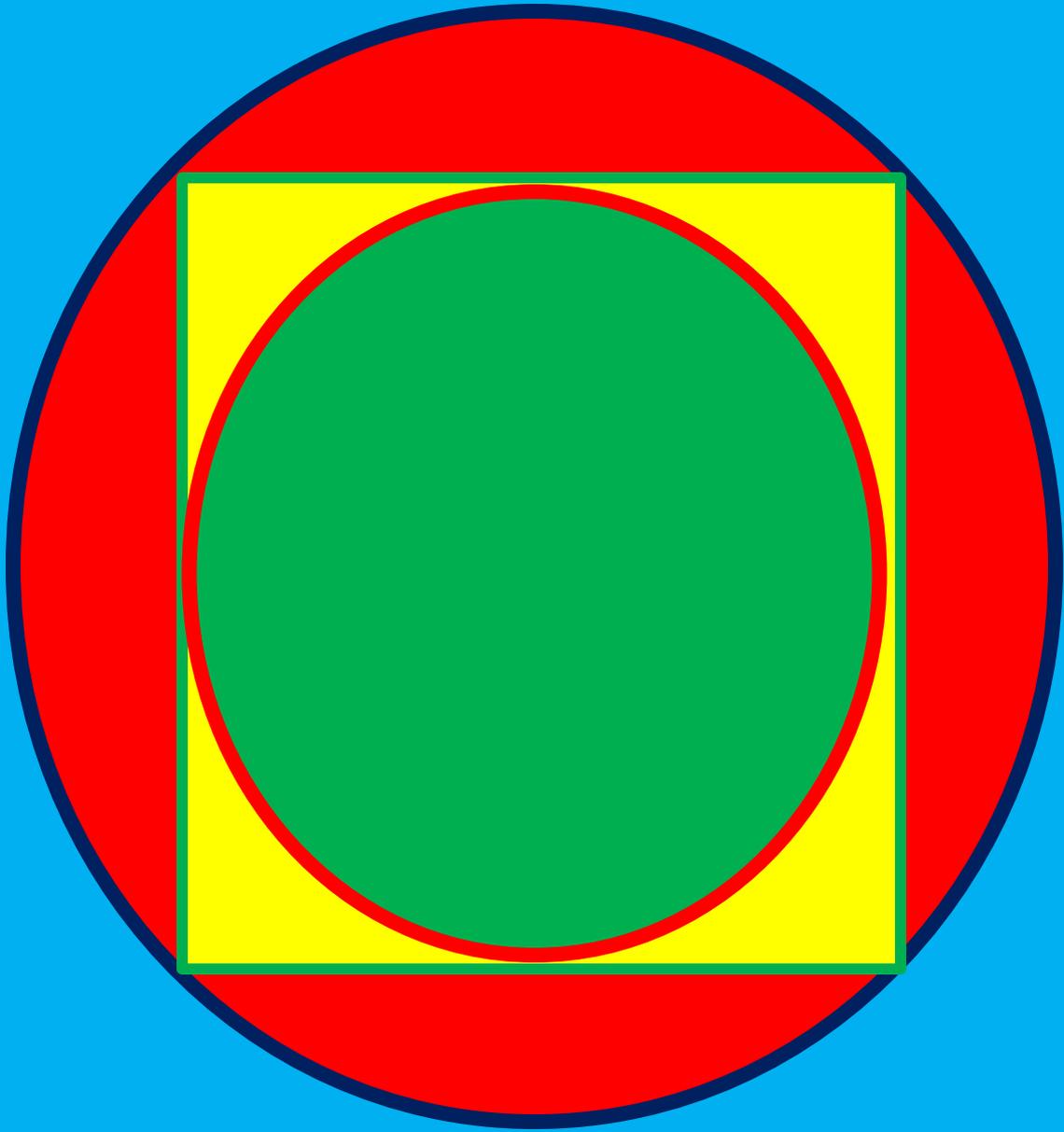
```
Program liniay;  
uses GraphABC;  
begin  
    setpencolor(clred);  
    line(30,30,400,350);  
end.
```

Толщина линии

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

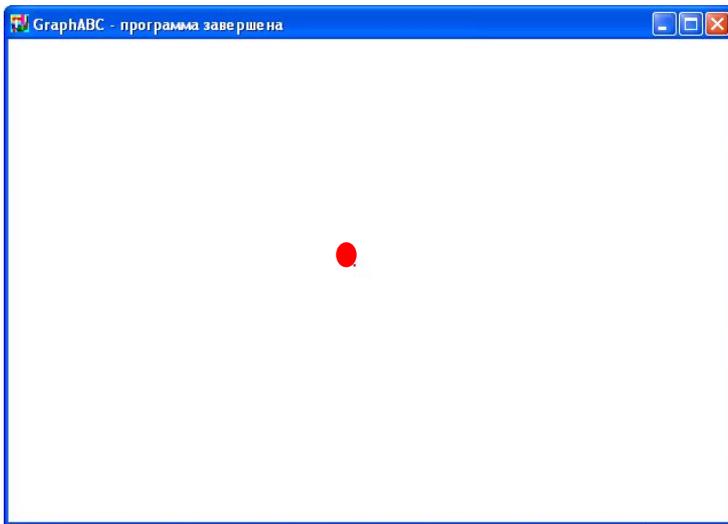


```
Program liniay;  
uses GraphABC;  
begin  
    setpenwidth(20);  
    setpencolor(clred);  
    line(30,30,400,350);  
end.
```



Точка

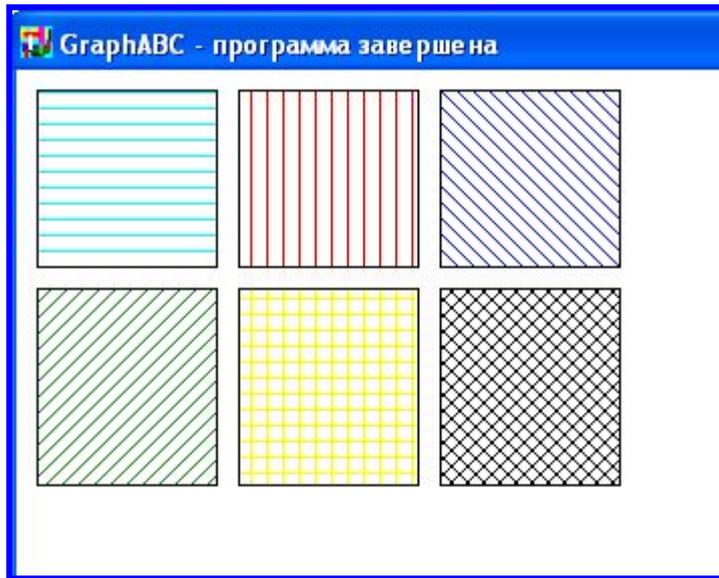
SetPixel(x, y, color) - Закрашивает один пиксел с координатами (x, y) цветом color



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

Заливка кистью

SetBrushStyle(номер от 0 до 7 или название) — устанавливает стиль кисти, задаваемый номером или символической константой.

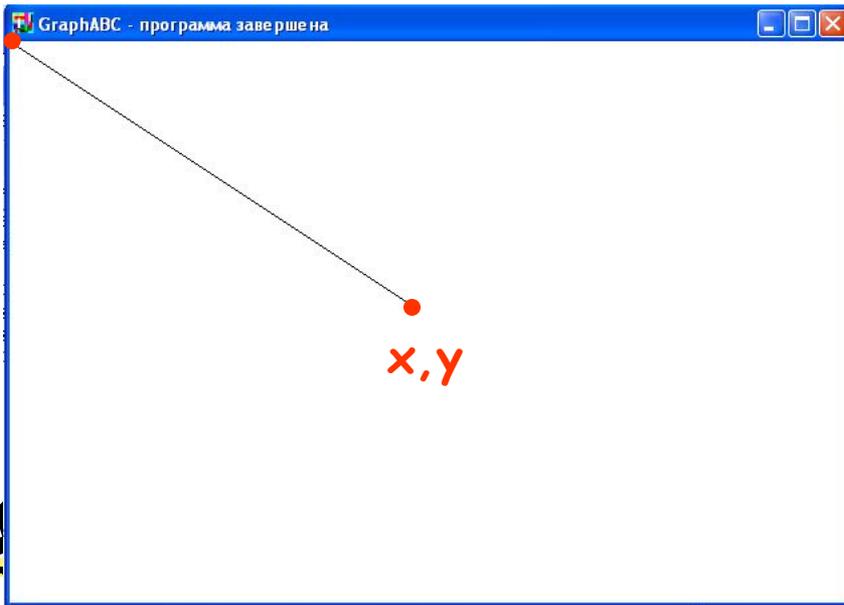
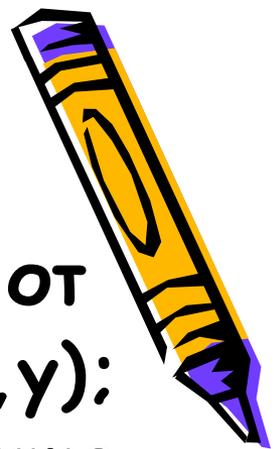


По умолчанию задается стиль 0 — сплошная заливка цветом.

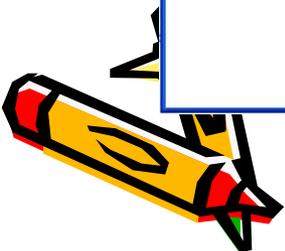
```
Program p12_zalivka;
uses GraphABC;
Begin
  SetBrushColor(clAqua);
  SetBrushStyle(1);
  Rectangle(10,10,100,100);
  SetBrushColor(clRed);
  SetBrushStyle(2);
  Rectangle(110,10,200,100);
  SetBrushColor(clBlue);
  SetBrushStyle(3);
  Rectangle(210,10,300,100);
  SetBrushColor(clGreen);
  SetBrushStyle(4);
  Rectangle(10,110,100,210);
  SetBrushColor(clYellow);
  SetBrushStyle(5);
  Rectangle(110,110,200,210);
  SetBrushColor(clBlack);
  SetBrushStyle(6);
  Rectangle(210,110,300,210);
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.
```



Вывод текста в графическое окно

TextOut(x, y, 'Текст'); - 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);  
end.
```

Действия со шрифтом

SetFontName('name') - устанавливает наименование шрифта.

SetFontColor(color) - устанавливает цвет шрифта.

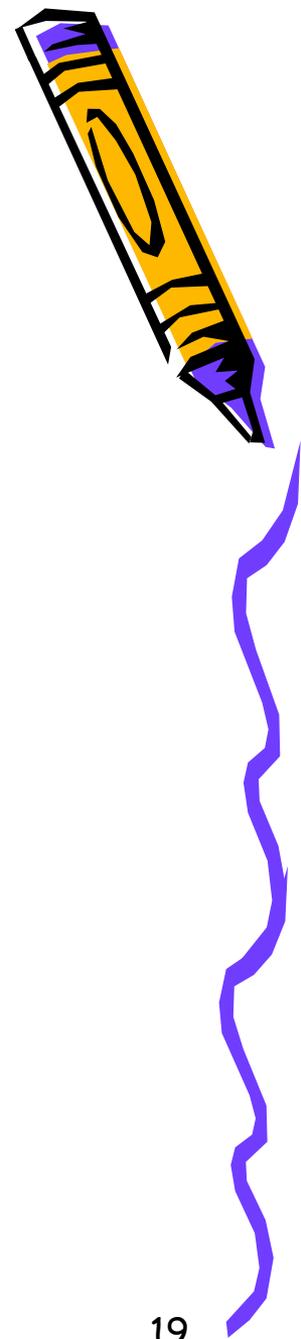
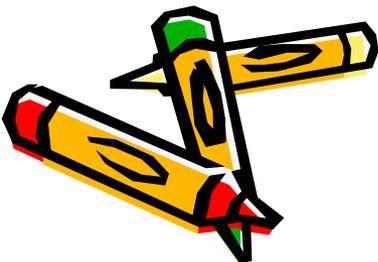
SetFontSize(sz) - устанавливает размер шрифта в пунктах.

SetFontStyle(fs) - устанавливает стиль шрифта.

fsNormal - обычный;

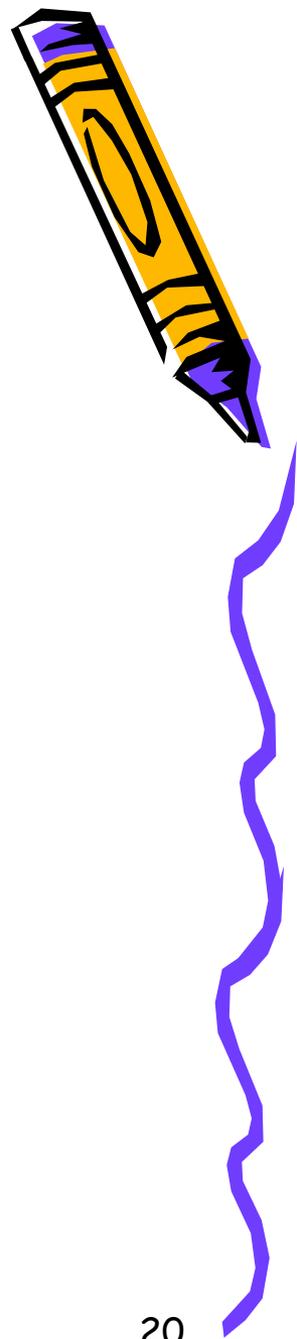
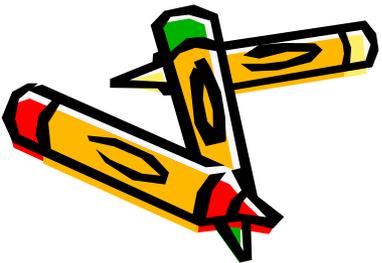
fsBold - жирный;

fsItalic - наклонный;

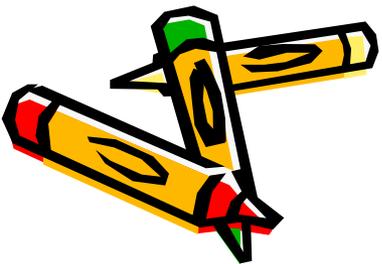
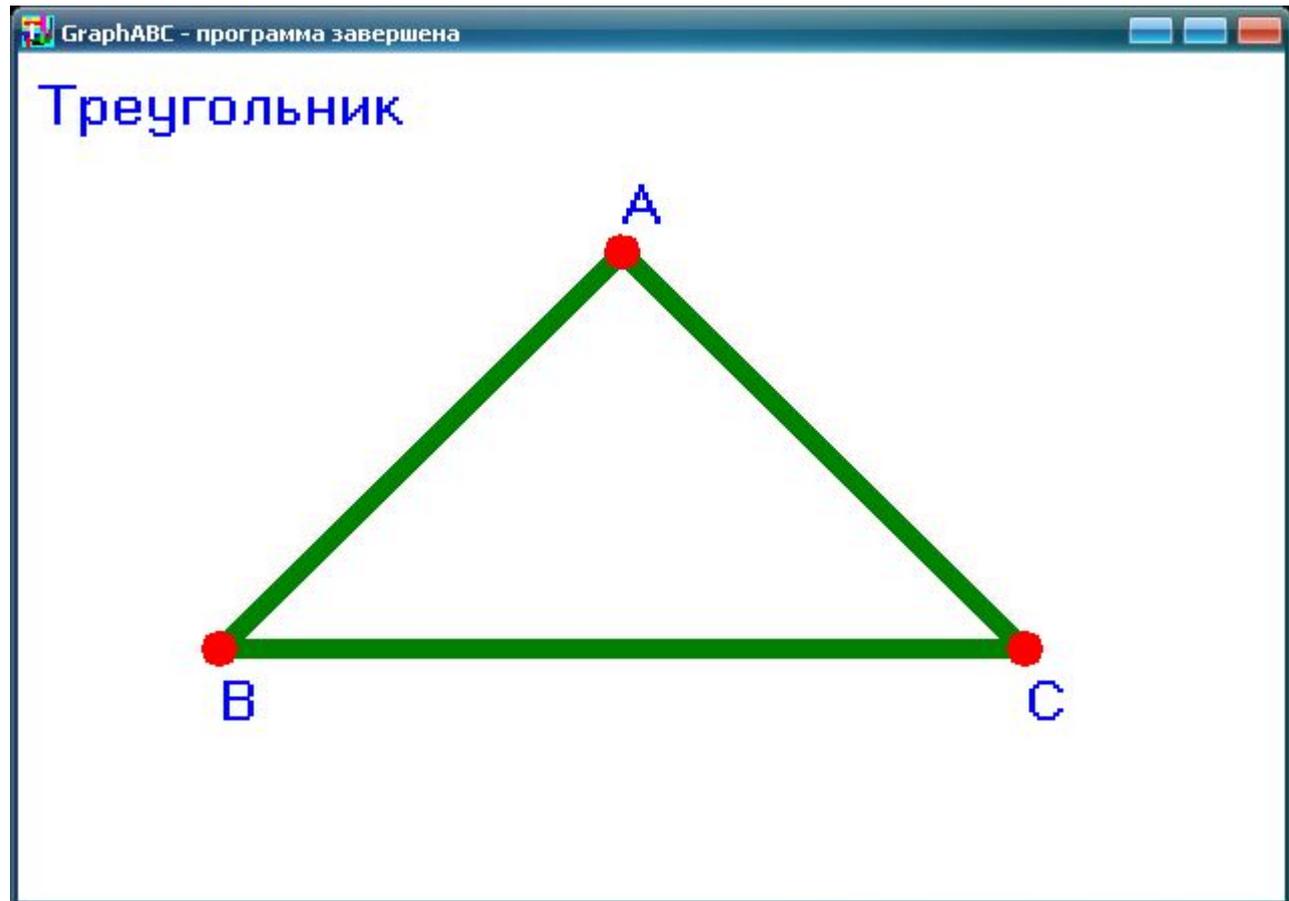
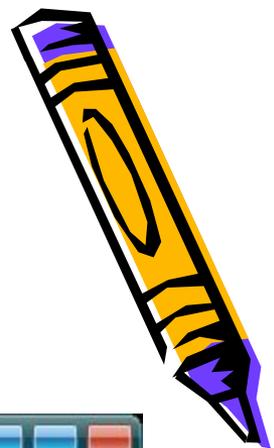


```
SetFontColor(c1Blue);  
SetFontSize(24);  
SetFontStyle(fsBold);
```

```
TextOut(10, 10, 'Треугольник');
```

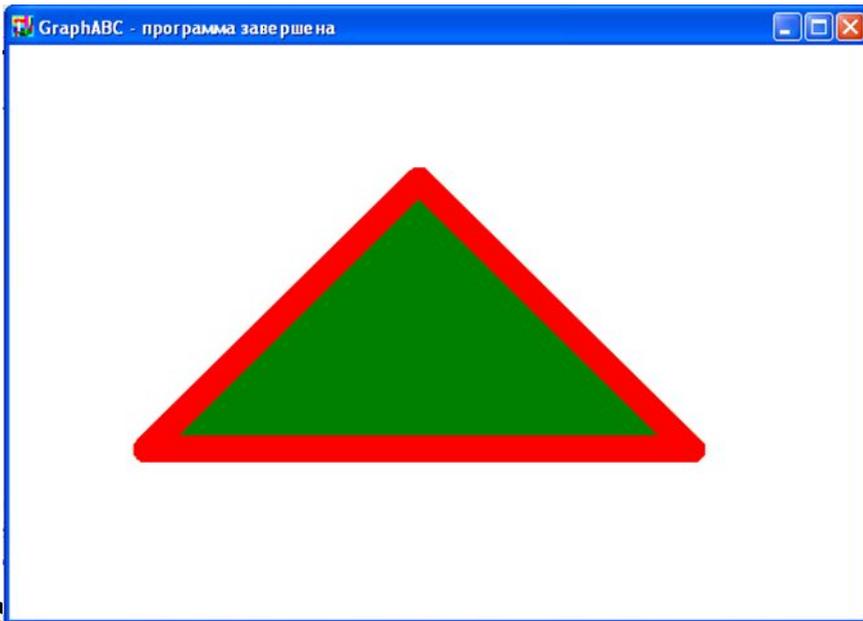


Создать программу
рисующую треугольник,
где выделены и названы вершины



Заливка цветом

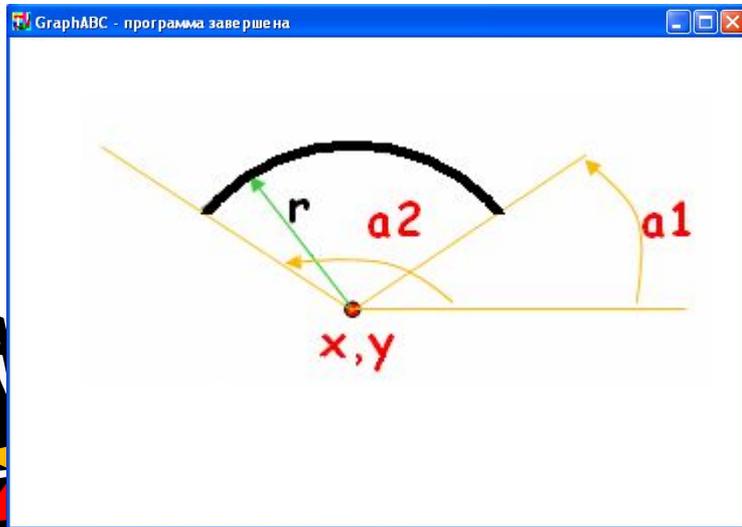
FloodFill(x, y, color) - заливает область одного цвета цветом color, начиная с точки (x, y).



```
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.
```

Дуга окружности

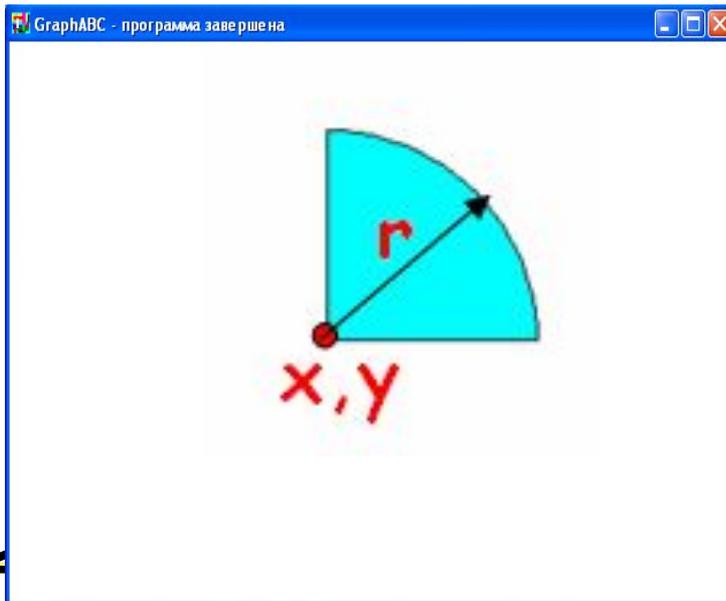
Arc(x,y,r,a1,a2) - Рисует дугу окружности с центром в точке (x,y) и радиусом r, заключенной между двумя лучами, образующими углы a1 и a2 с осью OX (a1 и a2 - вещественные, задаются в градусах и отсчитываются против часовой стрелки).



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

Сектор

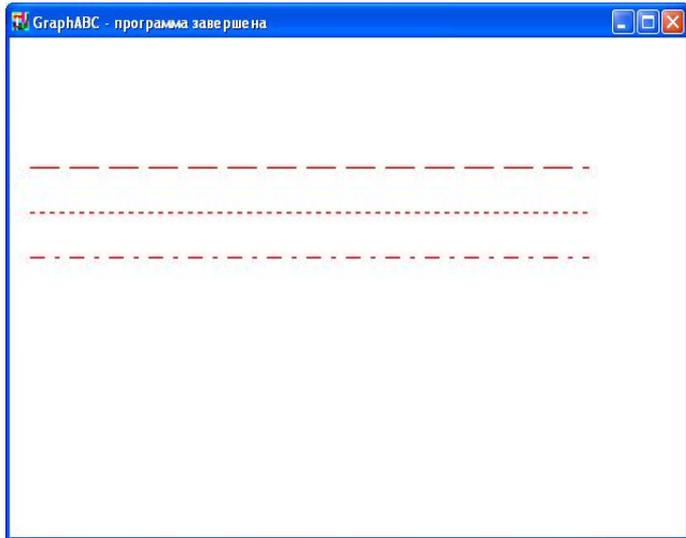
Pie(x,y,r,a1,a2) - рисует сектор окружности, ограниченный дугой (параметры процедуры имеют тот же смысл, что и в процедуре Arc).



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

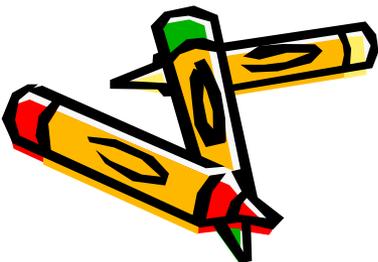
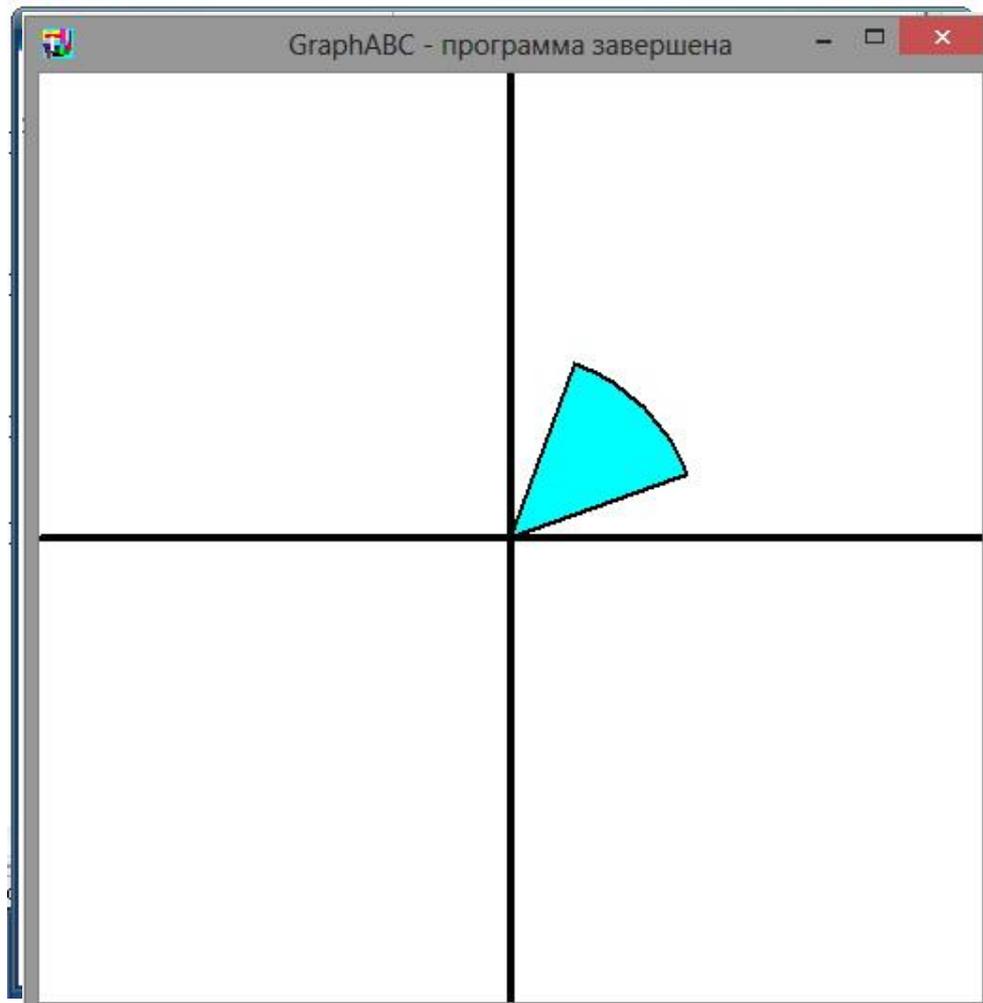
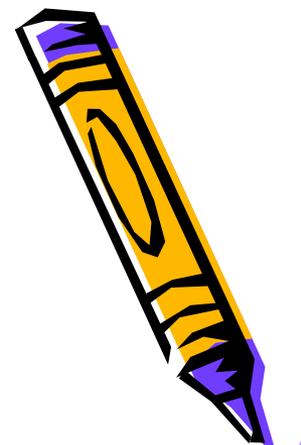
Пунктирная линия

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.
```

Создать программу с использованием
процедуры сектор и заливка цветом.



Random в Графике



SetBrushColor(cIRandom); - случайный выбор цвета

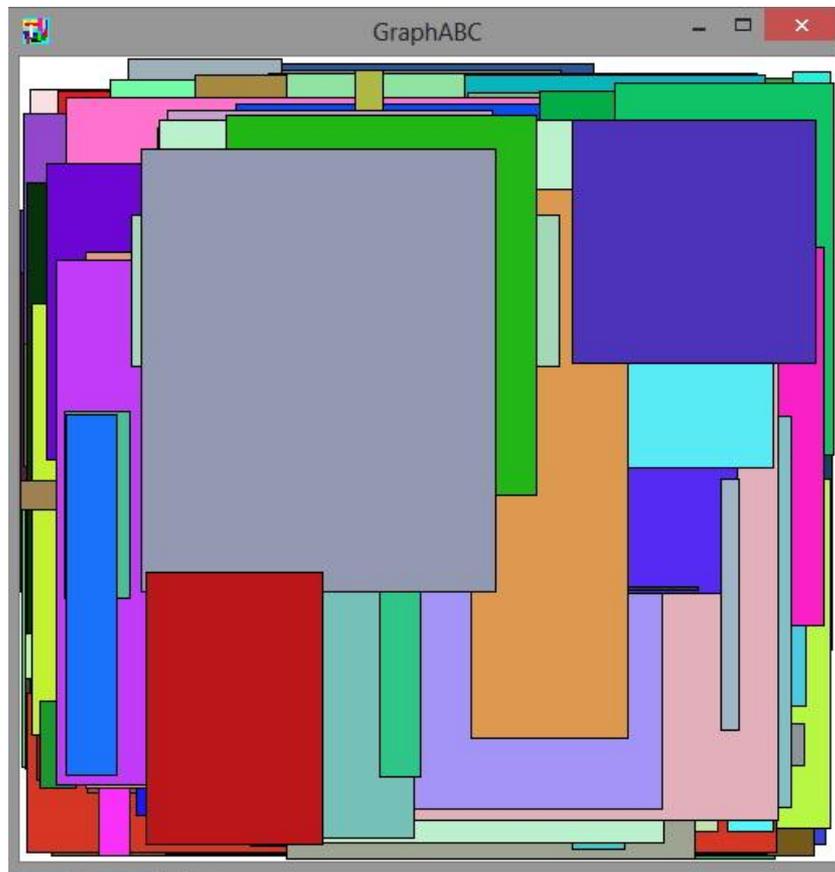
**Rectangle(Random(WindowWidth),Random(WindowHeight),
Random(WindowWidth),
Random(WindowHeight));** случайные координаты для
построения прямоугольника

**circle (Random(WindowWidth),Random(WindowHeight),
10);** случайное построение окружности

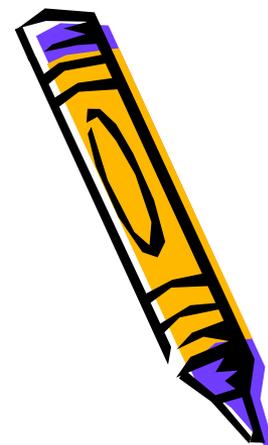
sleep(1); остановка программы миллисекунды



Создать программу «Прямоугольники»



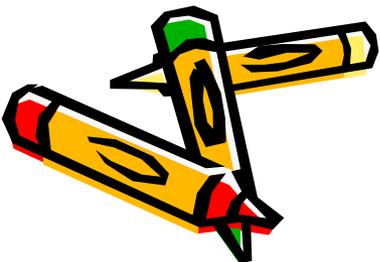
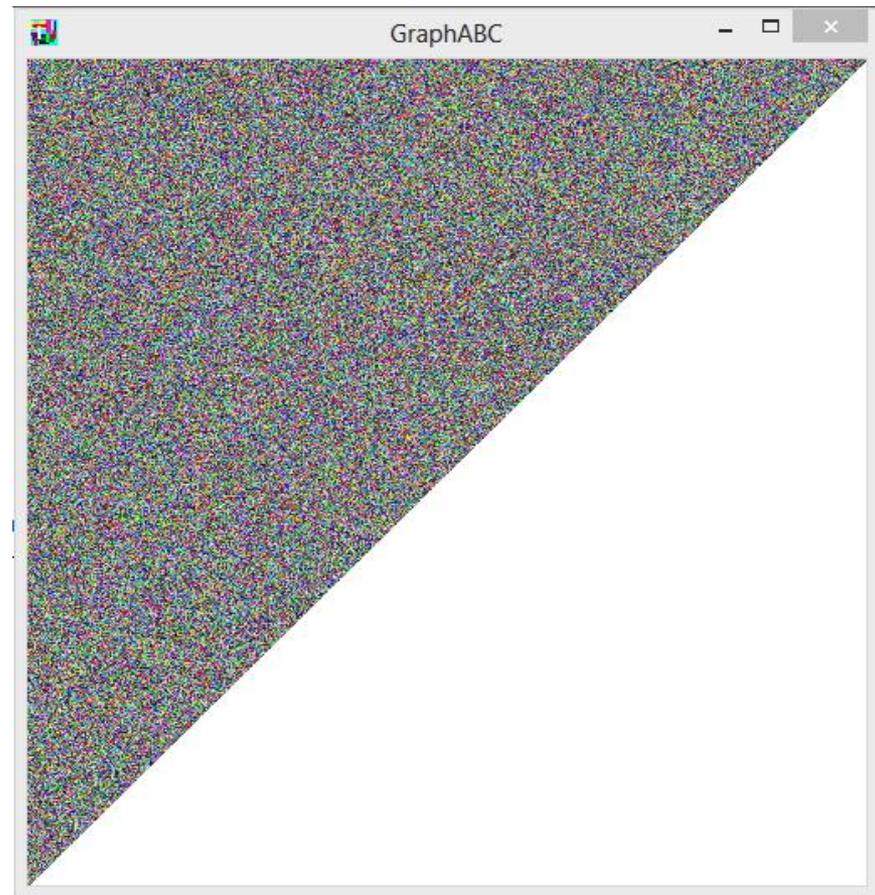
Создать программу «Конфетти»



Создать программы заливки заданной области

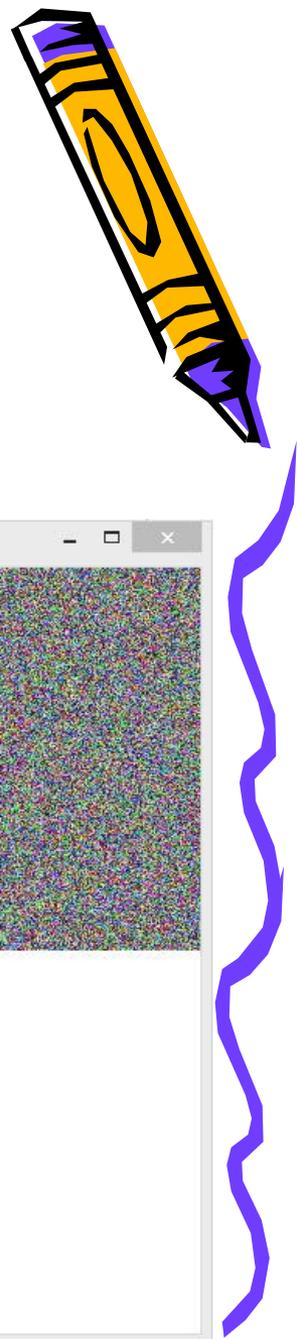
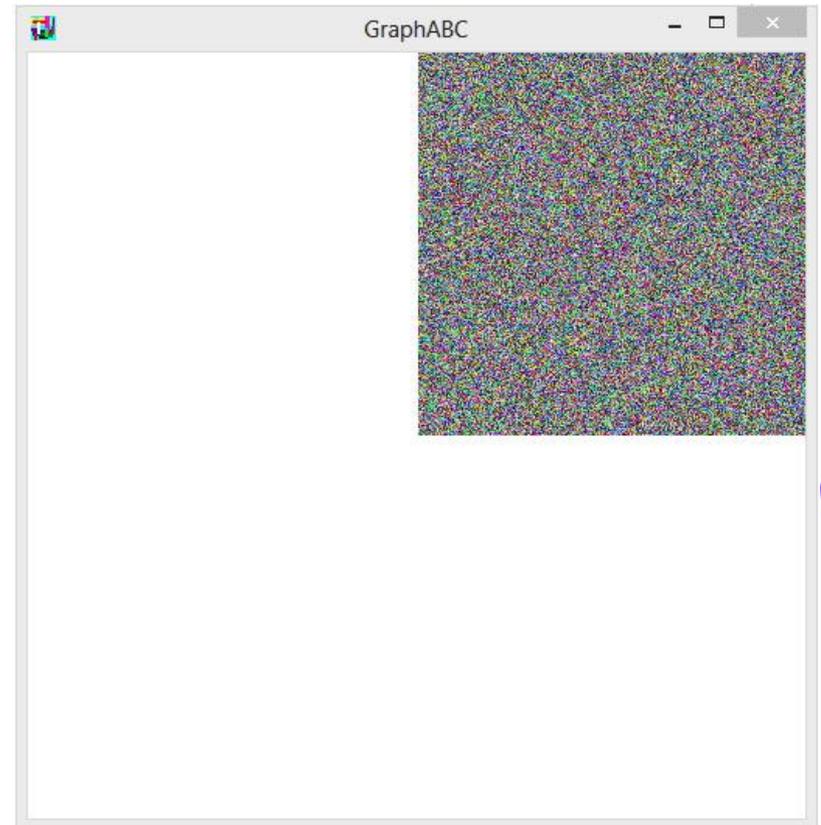
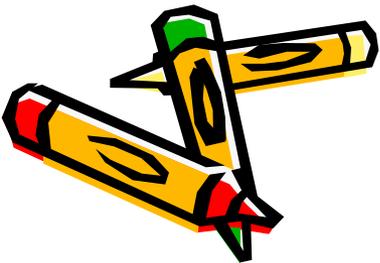


```
begin  
SetWindowHeight(500);  
SetWindowWidth(500);  
for j:=0 to  
WindowHeight do  
for i:=0 to  
WindowWidth-j do  
SetPixel(i,j ,clRandom);  
end.
```



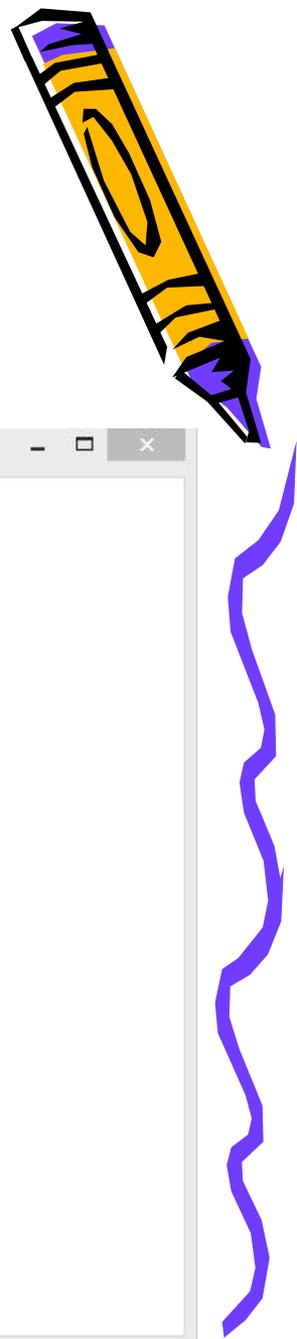
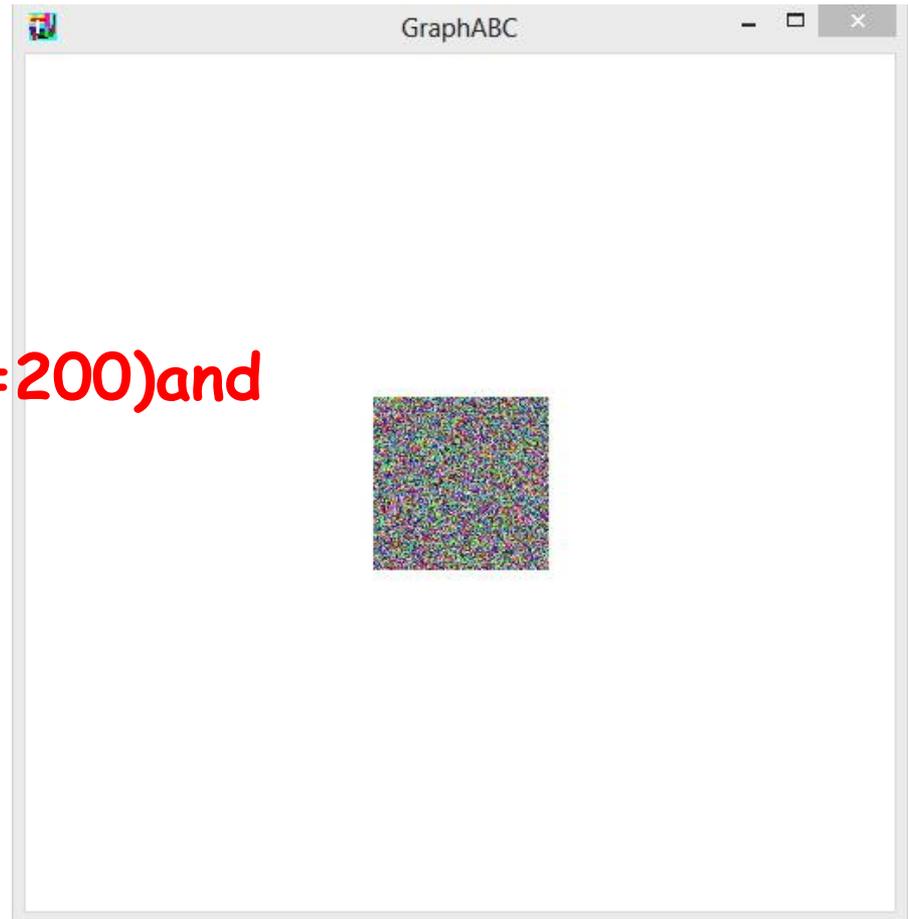
Создать программы заливки заданной области

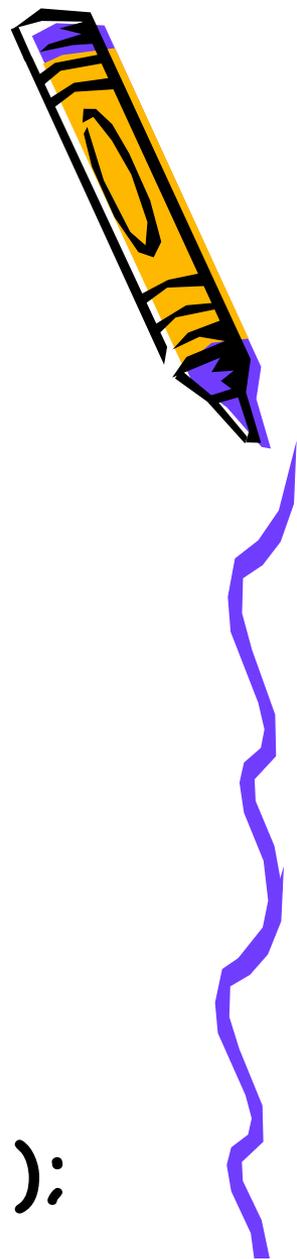
```
uses GraphABC;  
var i,j: integer;  
begin  
  SetWindowHeight(500);  
  SetWindowWidth(500);  
  for i:=0 to WindowHeight do  
    for j:=0 to WindowWidth do  
      If (i<250)and(j>250) then  
        SetPixel(j,i,clRandom);  
        Sleep(500);  
        ClearWindow;  
  end.
```



Создать программы заливки заданной области

```
uses GraphABC;  
var i,j: integer;  
begin  
  SetWindowHeight(500);  
  SetWindowWidth(500);  
  for i:=0 to WindowHeight do  
    for j:=0 to WindowWidth do  
      If  
        (i >= 200) and (i <= 300) and (j >= 200) and  
        (j <= 300) then  
        SetPixel(j,i,clRandom);  
        Sleep(50000);  
        ClearWindow;  
      end
```





Круг в окружности с радиусом $R1$ размещена в обычной системе координат с центром в точке $(0,0)$

Движущаяся по окружности т. A определяет угол φ , образованный радиусом OA и осью Ox .

Т.о. координаты т. A в любом месте на окружности имеют вид:

$$X = R1 * \cos \varphi$$

$$Y = R1 * \sin \varphi$$

Если центр окружности находится в центре экрана - в т. $(300, 300)$, то

$$X = 300 + R1 \cos \varphi$$

$$Y = 300 - R1 \sin \varphi$$

Угол φ должен изменяться в цикле от 0 до 360

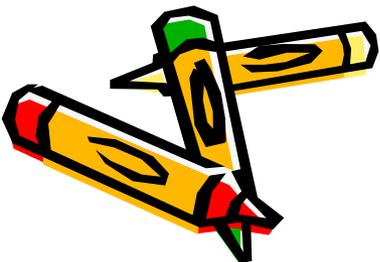
$\varphi = I * n$ где n - число точек на окружности, i - счетчик цикла (от 0 до 360)

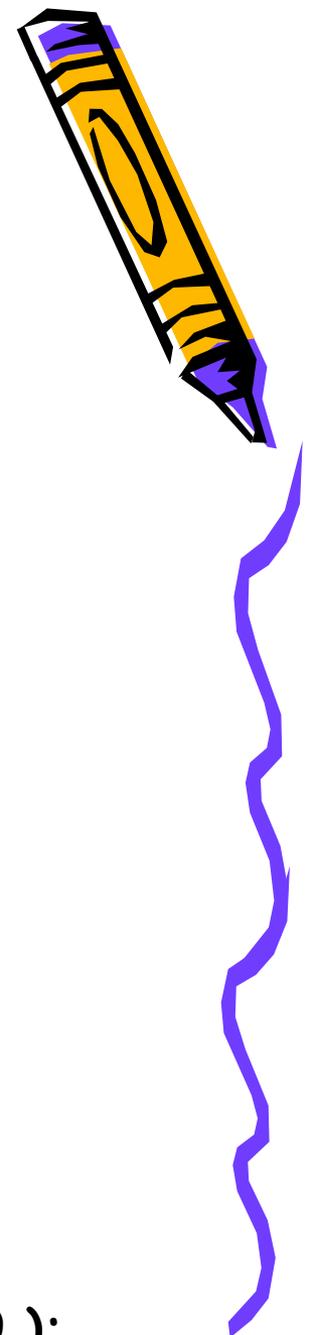
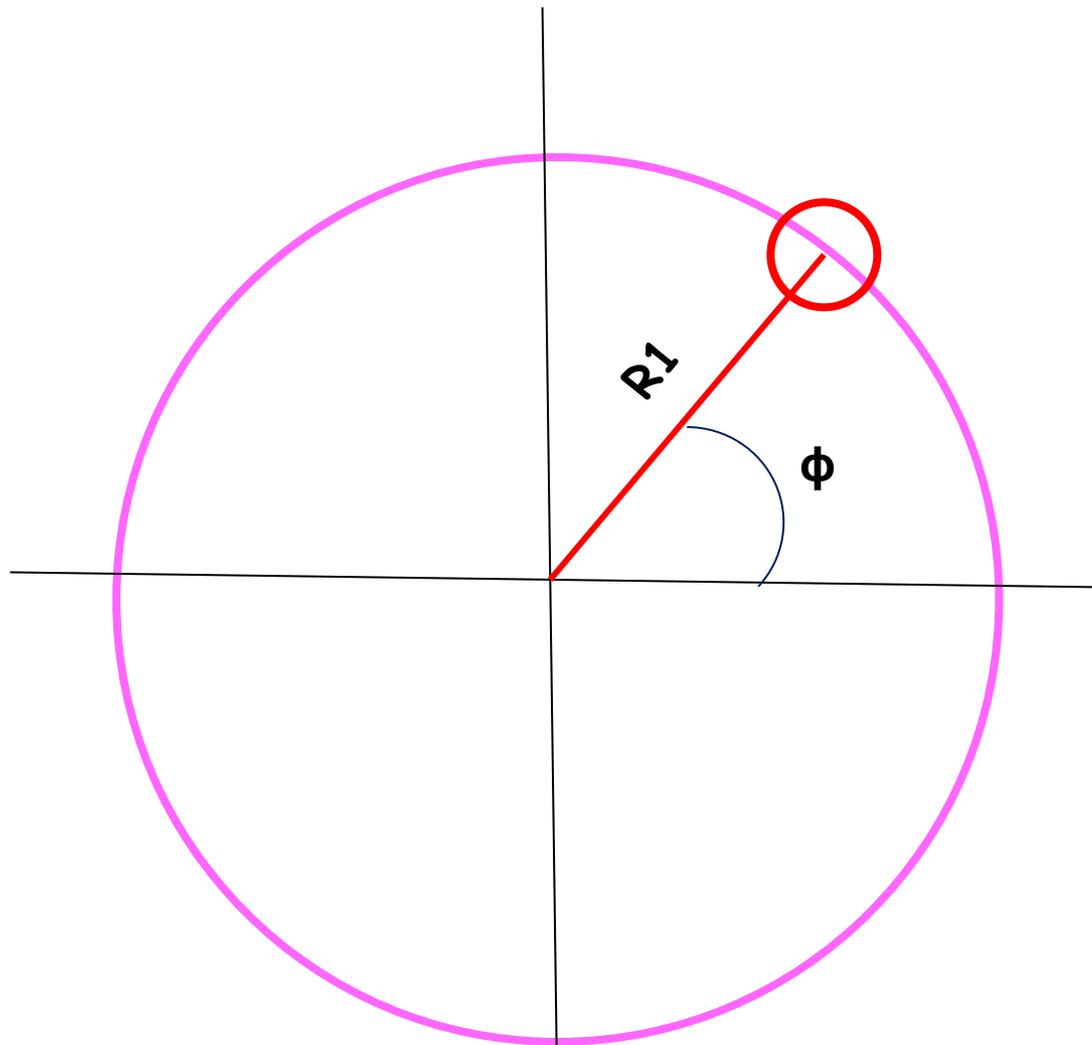
$N = \pi /$ угол от 0 до 360

`circle(round(x), round(y) ,30);`

`Round (5.8)`

округление





```
x:= 300+r*sin(i*pi/180);  
y:= 300+r*cos(i*pi/180);  
SetBrushColor(clred );  
circle(round(x),round(y),30 );
```

```
program Circle1;  
uses graphabc;  
var x:integer;  
begin
```

Подключаем модули CRT и Gfaph

```
  SetWindowWidth(600);  
  SetWindowHeight(600);
```

Определяем начало и конец

```
for X:=25 to 600 do  
begin
```

Важно!

Координаты окружности при рисовании и стирании должны быть одинаковыми, иначе получим «трубу», а не движущуюся окружность

```
  SetBrushColor(clRed)  
  Circle(x,240,50);  
  sleep(1);
```

```
  SetPenColor(clWhite);  
  SetBrushColor(clWhite);
```

```
);
```

```
  Circle(x,240,50);
```

Закрашиваем объект цветом фона (стираем)

```
end.
```



Допустим требуется построить график функции $y = x^2 - 3$ на отрезке $[-3, 3]$.

Договоримся располагать начало системы координат Oxy в середине экрана (т.е. в точке, определённой парой чисел 300, 300).

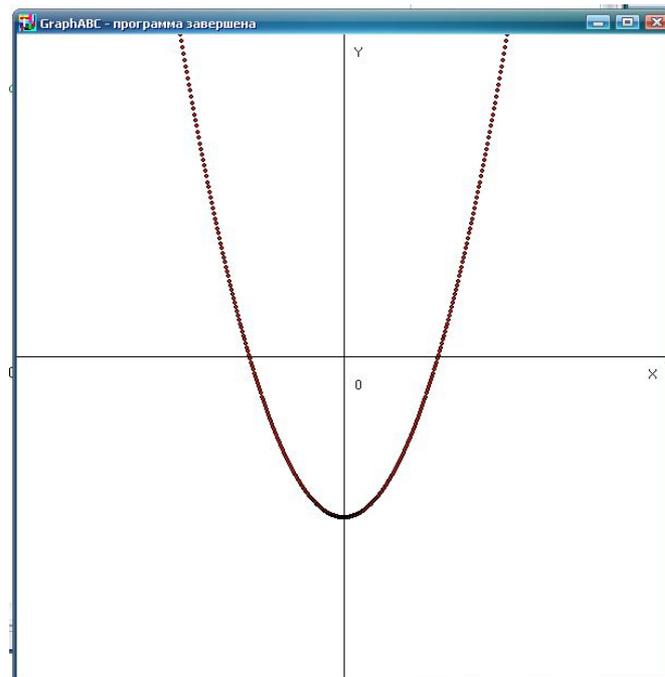
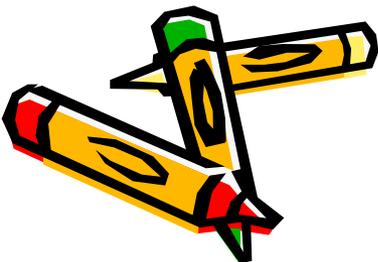
Необходимо условиться ещё и о количестве точек экрана, соответствующих единице измерения в системе координат Oxy , т.е. о масштабном множителе. Пусть его значение равно 50.

В этом случае положение точки графика с координатами (x, y) на экране определяется парой значений $300 + 50 * x$, $300 - 50 * y$.

$i = \text{от } -150 \text{ до } 150$

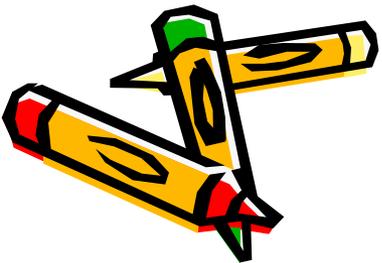
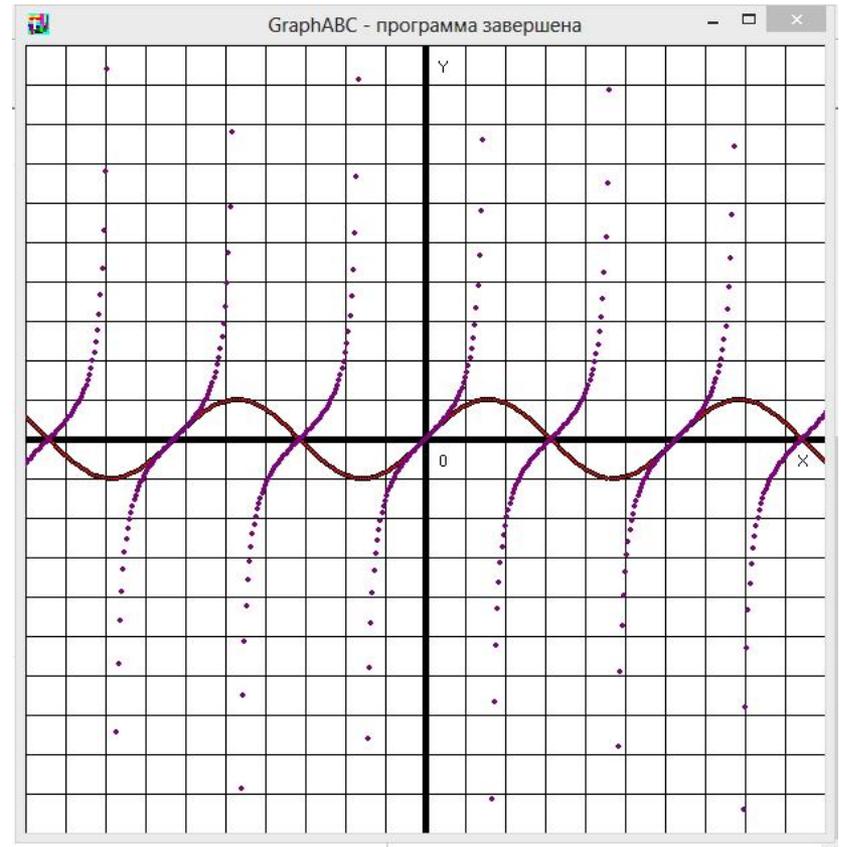
$x := 0.02 * i$; выражаем X тогда $y := x * x - 3$;

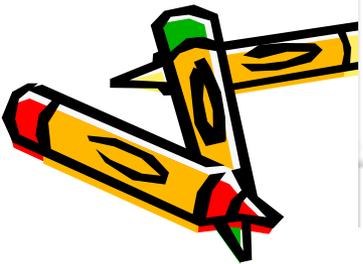
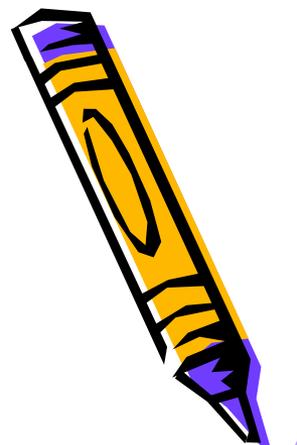
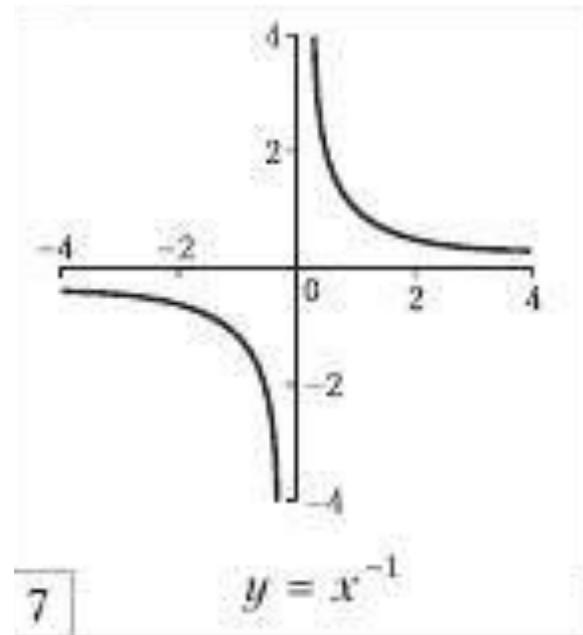
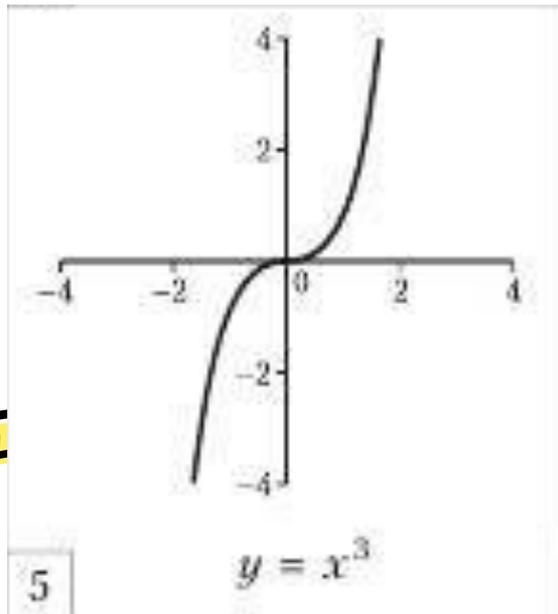
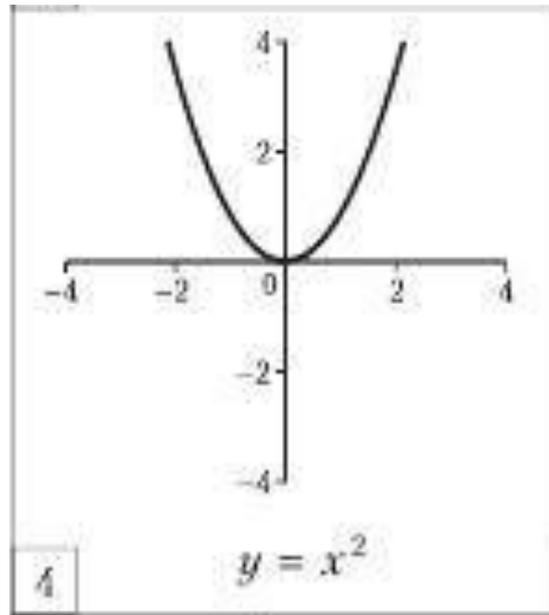
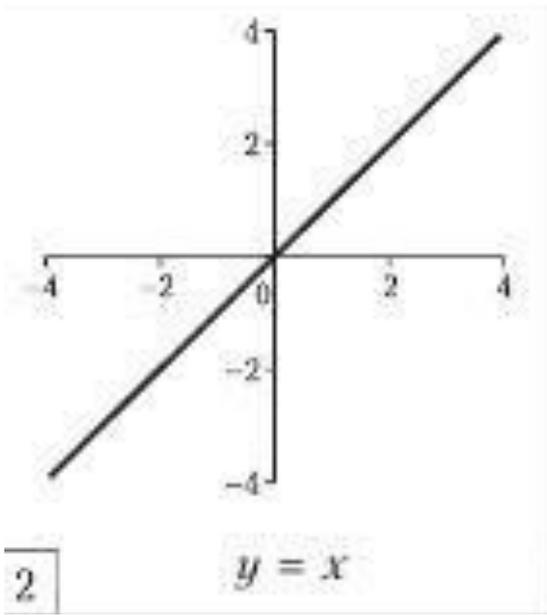
Round (5.8) - округление = 6



Cos(X), Sin(X) косинус (синус) числа X, где X - угол в радианах.

Функций тангенс и котангенс в Паскале нет. Для их вычисления используйте выражение **tg=sin(x)/cos(x)** или **ctg=cos(x)/sin(x)** для котангенса).

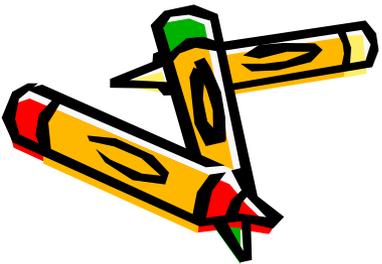
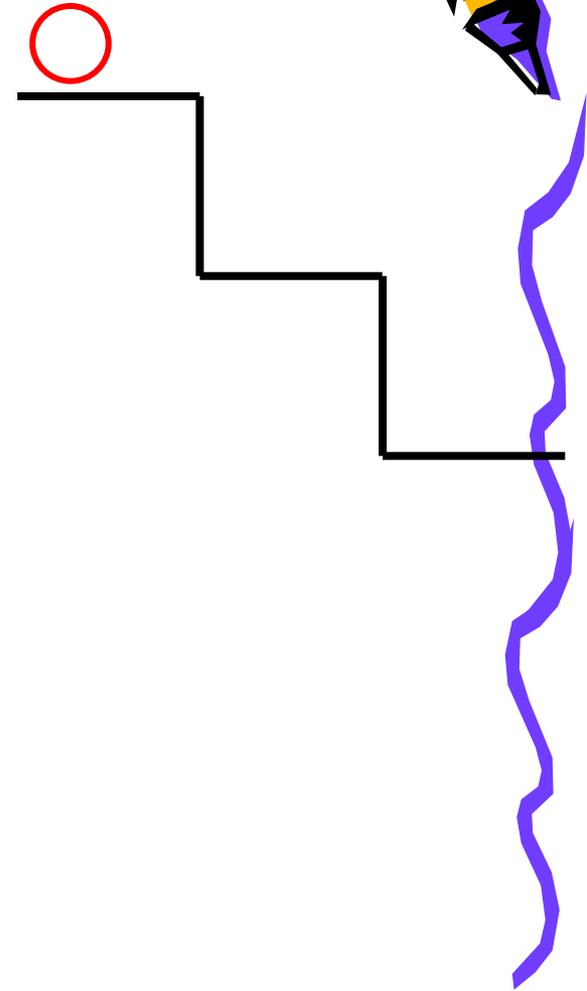




Задание на урок:

Нарисовать:

- Шарик, скатывающийся по ступенькам
- Луч, движущийся по кругу
- График функции x^2

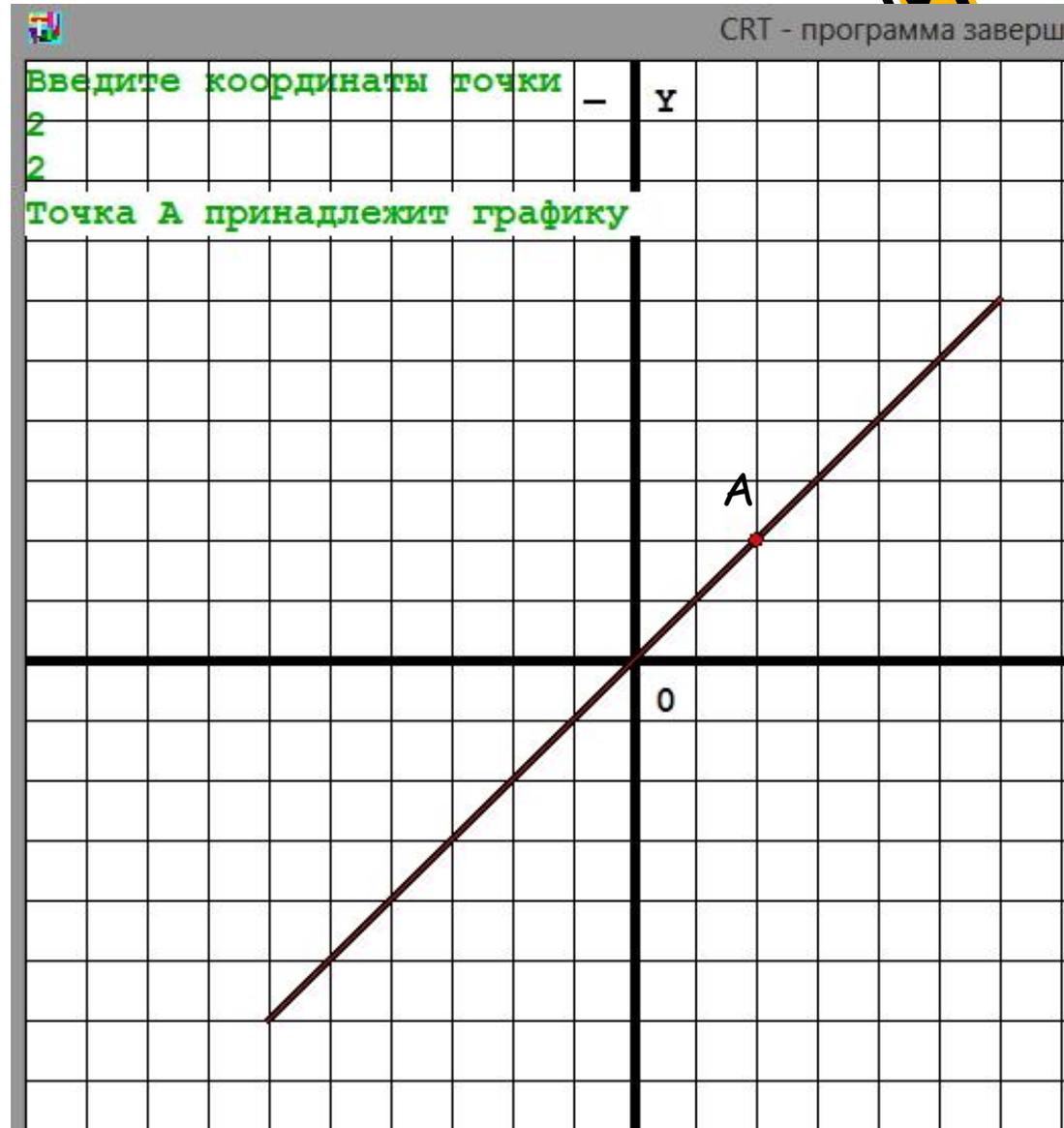
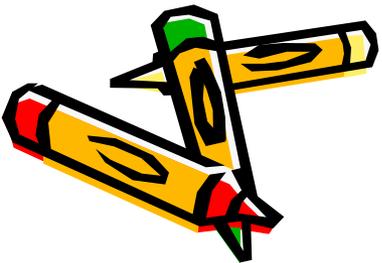


Определение принадлежности точки графику функции

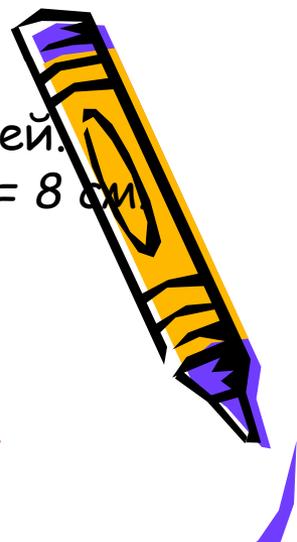


При работе с изображениями в среде PascalABC удобно все данные вводить и выводить в графическом окне. Совмещать работу с текстом и графикой в одном окне можно, подключив модули crt и GraphABC одновременно.

```
uses crt, GraphABC;  
var a,i,r,s:integer;  
    x,y:real;
```

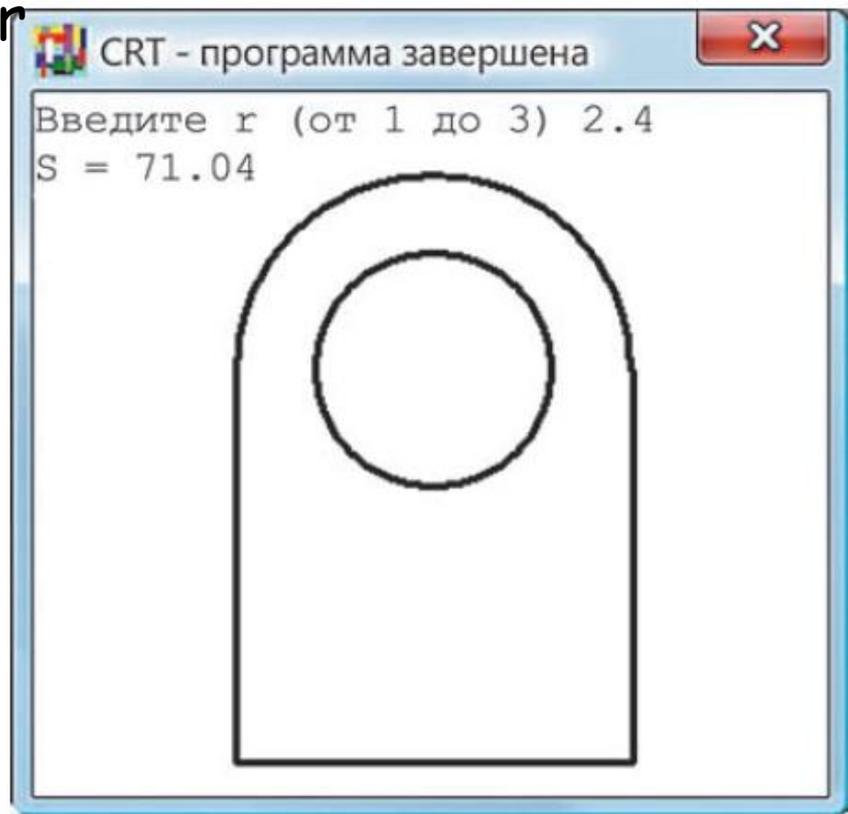
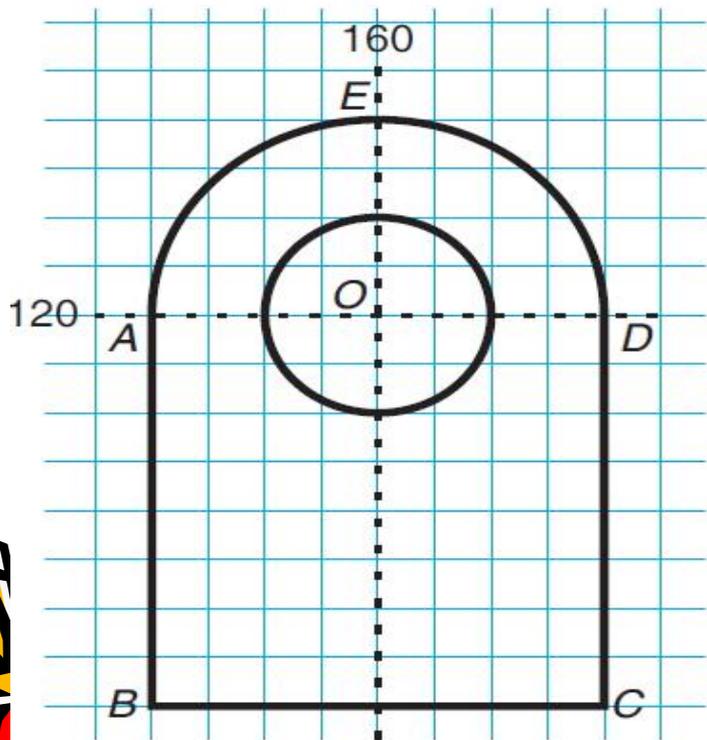


Составить программу, которая выполняет чертеж детали (рис. 2.1) и вычисляет ее площадь. Масштаб: 1 клетка — 20 пикселей. Радиус отверстия r в сантиметрах вводится с клавиатуры, $AB = BC = 8$ см, радиус полукруга = 4 см

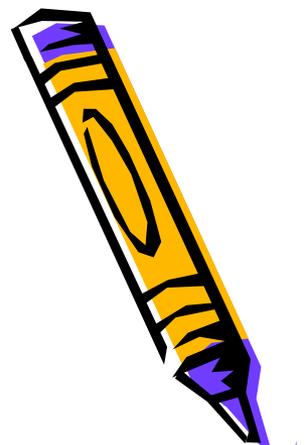


Площадь детали складывается из площади квадрата $ABCD$ со стороной a и площади полукруга AED диаметром a за вычетом площади круга радиусом r .

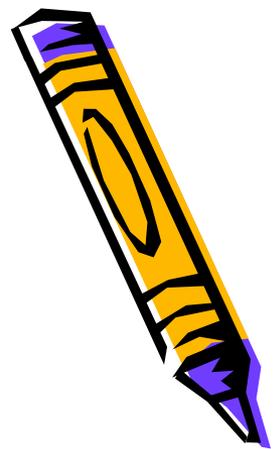
$$S := a * a + Pi * r^2 * 1/2 - Pi * r^2$$



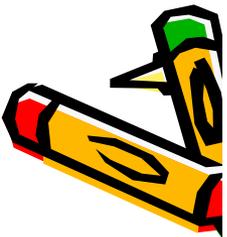
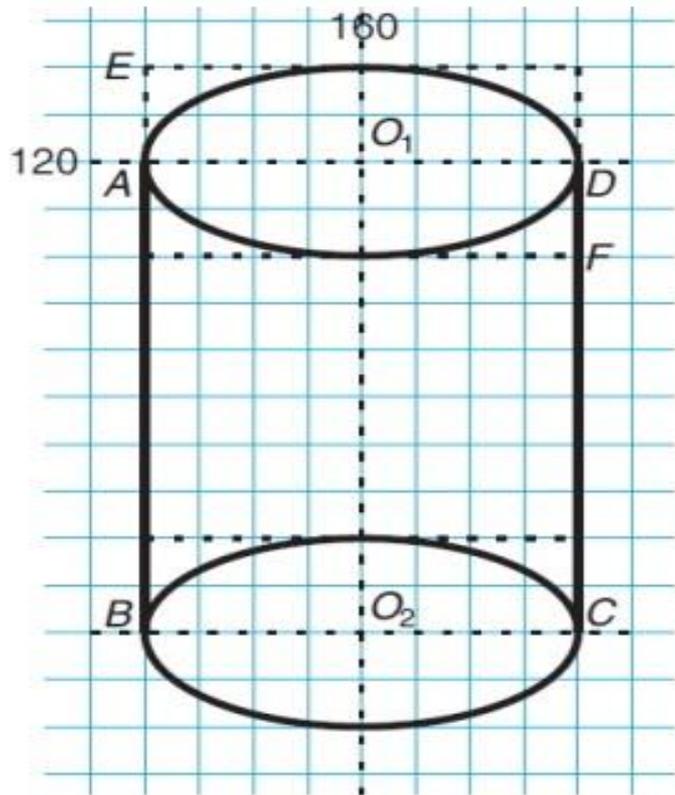
```
program Figura1;
uses crt, GraphABC; {Подключение модулей}
var r, a, S: real;
begin
SetWindowSize(320,320); {Размеры окна}
write('Введите r (от 1 до 3) ');
read(r); {Ввод радиуса}
SetPenWidth(3); {Толщина пера}
line(80,120, 80,280); {Рисование отрезков}
line(80,280, 240,280);
line(240,280, 240,120);
circle(160,120, trunc(r*20)); {Рисование окружности}
arc(160,120, 80, 0,180); {Рисование дуги}
a:=8; S:=a*a+Pi*r1*r1/2-Pi*r*r; {Вычисление площади}
write('S = ', S:2:2); {Форматный вывод}
end;
```



Составить программу, которая рисует цилиндр и вычисляет его объем. Масштаб: 1 клетка — 20 пикселей. Радиус цилиндра — 4 см. Высота цилиндра в сантиметрах вводится с клавиатуры

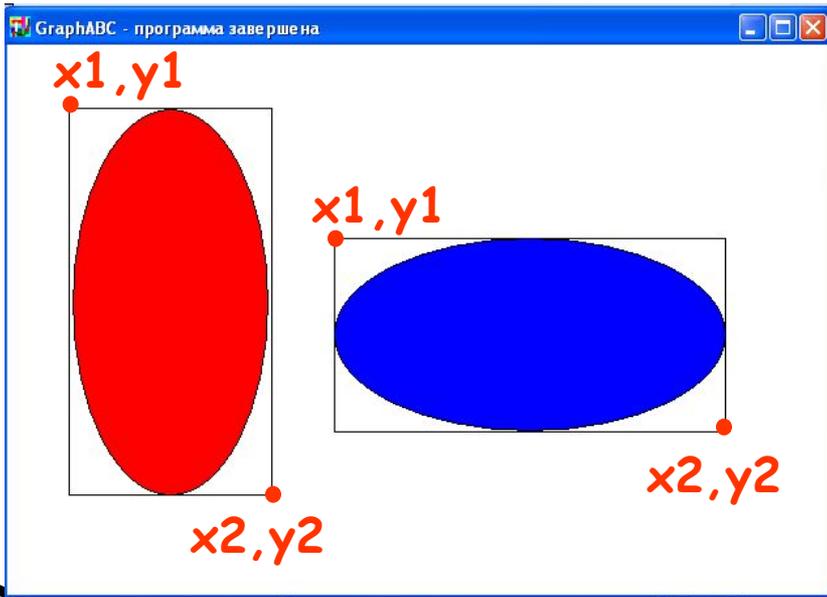


Вычислим объем цилиндра, как произведение площади основания (круга) и высоты $V = \pi r^2 h$.



Эллипс

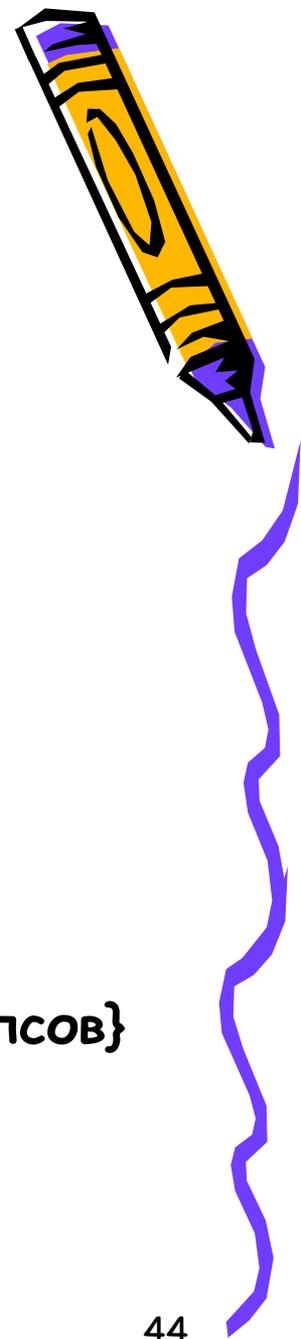
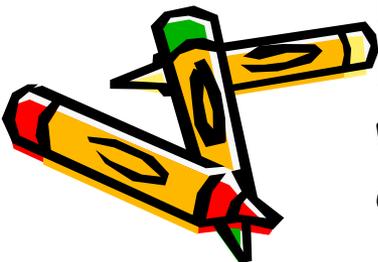
Ellipse(x1, y1, x2, y2) - рисует эллипс заданный своим описанным прямоугольником с координатами противоположных вершин (x1, y1) и (x2, y2).



```
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.
```

Объём цилиндра

```
uses crt, GraphABC;
var x, y, h, r: integer; V: real;
begin
  SetWindowSize(320,320); {Размеры окна}
  write('Введите высоту (1-8) = ');
  readln(h); {Ввод высоты}
  write('Введите радиус (1-6) = ');
  readln(r);
  V:=Pi*r*r*h; {Вычисление}
  SetPenWidth(3); {Толщина пера}
  SetBrushStyle(bsClear); {Стиль пера}
  x:=160; y:=100; {Экранные координаты}
  r:=20*r; h:=20*h; {Учет масштаба}
  Ellipse(x-r,y-40, x+r,y+40); {Рисование эллипсов}
  Ellipse(x-r,y+h-40, x+r,y+h+40);
  line(x-r,y, x-r,y+h); {Рисование отрезков}
  line(x+r,y, x+r,y+h);
  writeln('Объем равен = ',V);
end.
```



Создать программу «**Определение точек пересечения графиков двух функций**»

$$Y = -2 * x + 4$$

$$Y_1 = 4 * x - 2$$

