

Информатика 5 класс.

«Знакомство с графическим оператором DRAW»

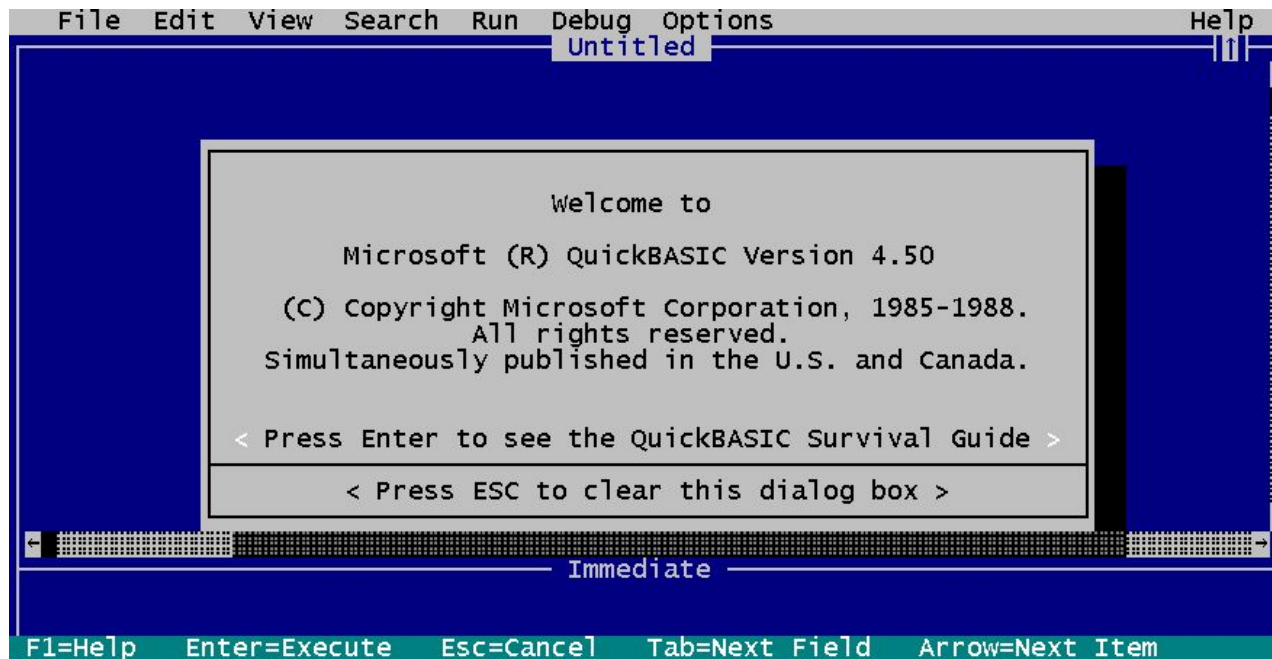
Учитель информатики

МБОУ-ООШ №64

Молчанова Ирина Сергеевна

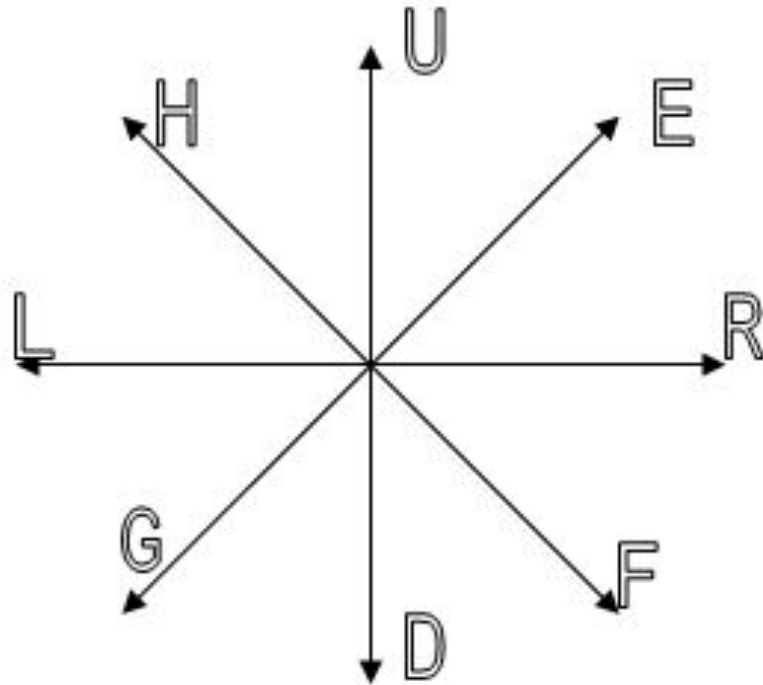
Знакомьтесь – оператор DRAW!

- Оператор Draw (графическое перо, художник) позволяет рисовать простейшие и составные рисунки
- Для их создания необходим графический режим. Он устанавливается с помощью оператора SCREEN 9 и предоставляет поле для рисования размером 640*340 условных единиц.
- Оператор Draw обладает простым синтаксисом и доступен для каждого начинающего пользователя, работающего в среде программирования Qbasic 4.5



Знакомьтесь – оператор DRAW!

- Художник Draw может перемещаться по экрану вверх(Un), вниз(Dn), влево(Ln), вправо(Rn), а также по диагональным направлениям(En , Fn , Gn , Hn) на заданное число шагов(n)
- Начало рисования происходит из точки с координатами (320,170) – центра экрана среды Qbasic 4.5



Знакомьтесь – оператор **DRAW!**

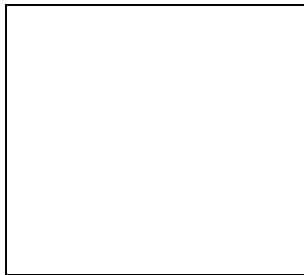
- Оператор **DRAW** записывается в виде командной строки.

Общий вид: **DRAW** «<командная строка>»

Пример №1:

DRAW «U5 R5 D5 L5»

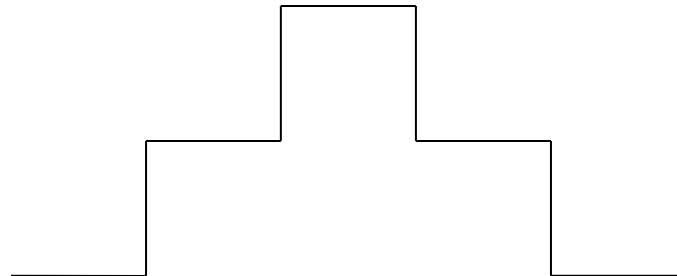
Результат рисования:



Пример №2:

DRAW "R50 U30 R50 U30 R50 D30 R50 D30 R50"

Результат рисования:



Знакомьтесь – оператор **DRAW!**

Оператор DRAW имеет различные функциональные возможности:



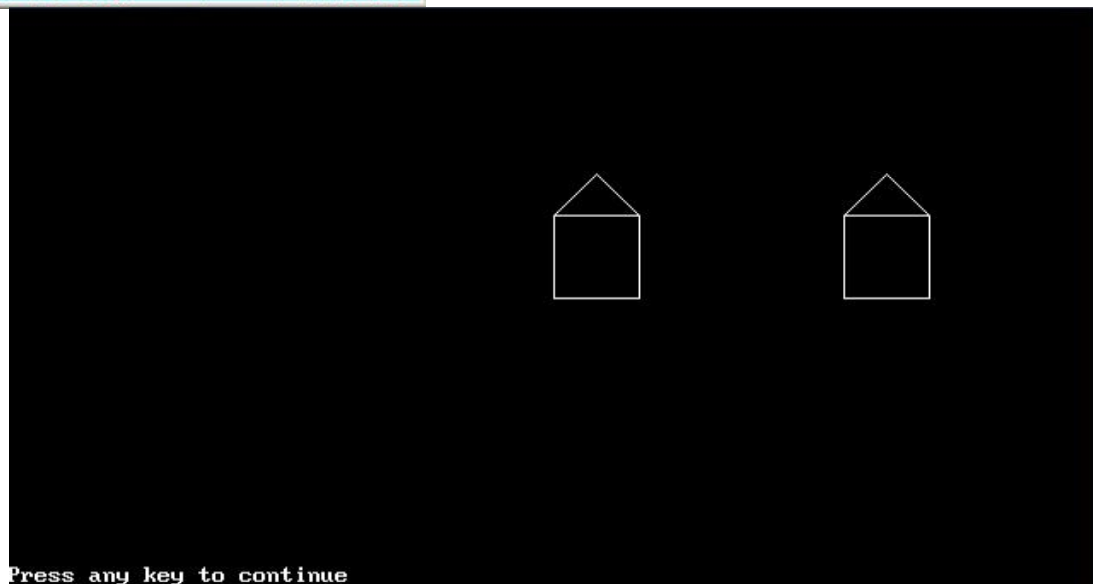
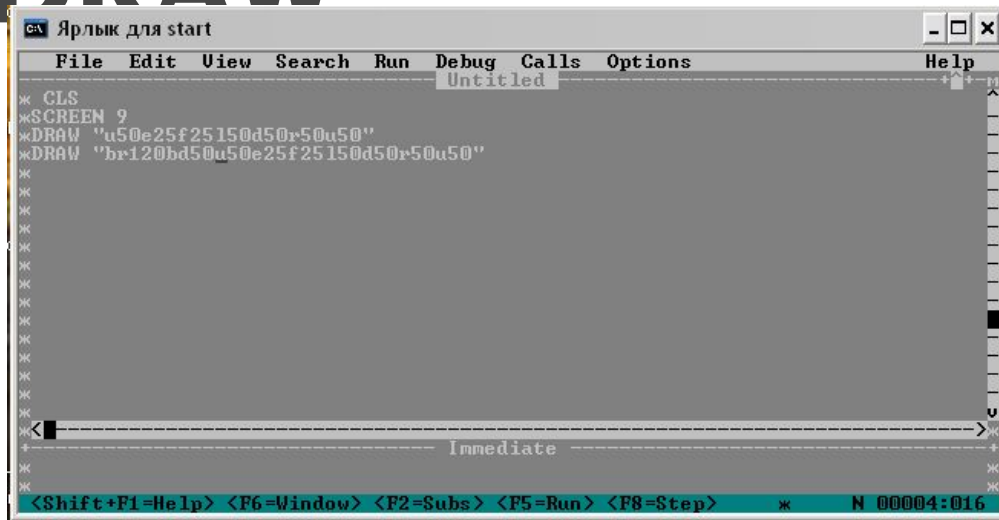
Знакомьтесь – оператор **DRAW!**

1. Перемещение начала рисования (B)

Художник DRAW позволяет изобразить на одном экране несколько рисунков.

Для этого художник перемещается по экрану в указанном направлении на необходимое количество шагов бесследно.

Знакомьтесь – оператор DRAW!



Знакомьтесь – оператор DRAW!

2. Установка цвета рисования(Cn)

DRAW позволяет менять цвет карандаша для своих рисунков. У DRAW есть набор из 16 цветных карандашей(n).

CLS

SCREEN 9

DRAW "C2 R50 U50 L50 D50"

Обычный		Яркий	
	0 - черный		8 - серый
	1 - синий		9 - ярко-синий
	2 - зеленый		10 - ярко-зеленый
	3 - голубой (циан)		11 - ярко-голубой
	4 - красный		12 - ярко-красный
	5 - фиолетовый		13 - ярко-фиолетовый
	6 - коричневый		14 - желтый
	7 - белый		15 - ярко-белый

Знакомьтесь – оператор

DRAW!

3. *Закрашивание картинок. Маляр Paint.*

Художник DRAW позволяет закрашивать какую-либо замкнутую область:

- ✓ Находит точку внутри области рисунка с координатами (X,Y) цветом (C)

PSET (X,Y),C

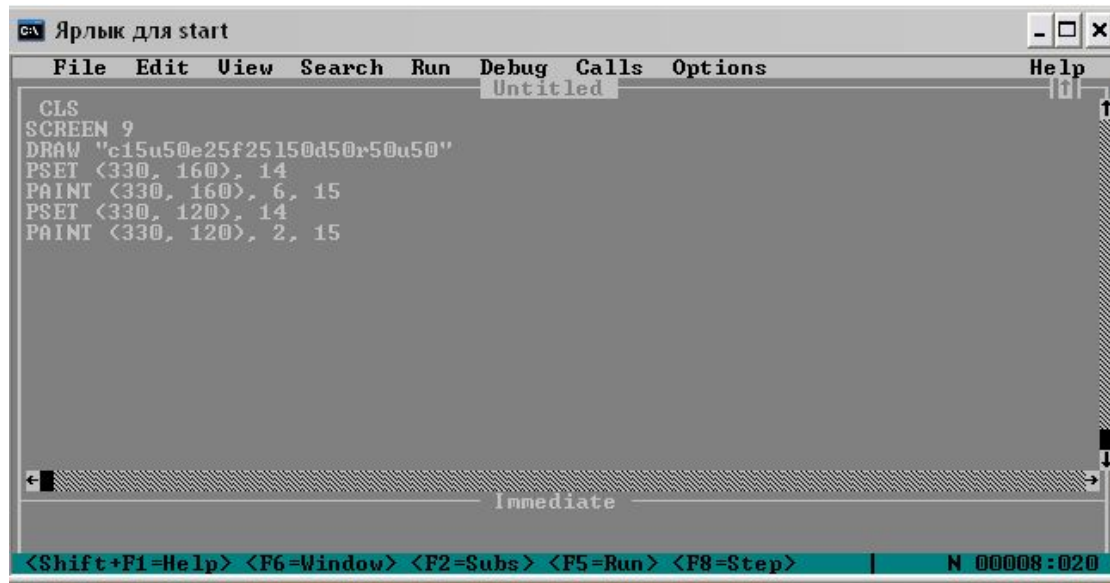
- ✓ Затем закрашивает рисунок указанным цветом до его границ.

PAINT(X,Y),C1,C2

где C1 – цвет закрашивания

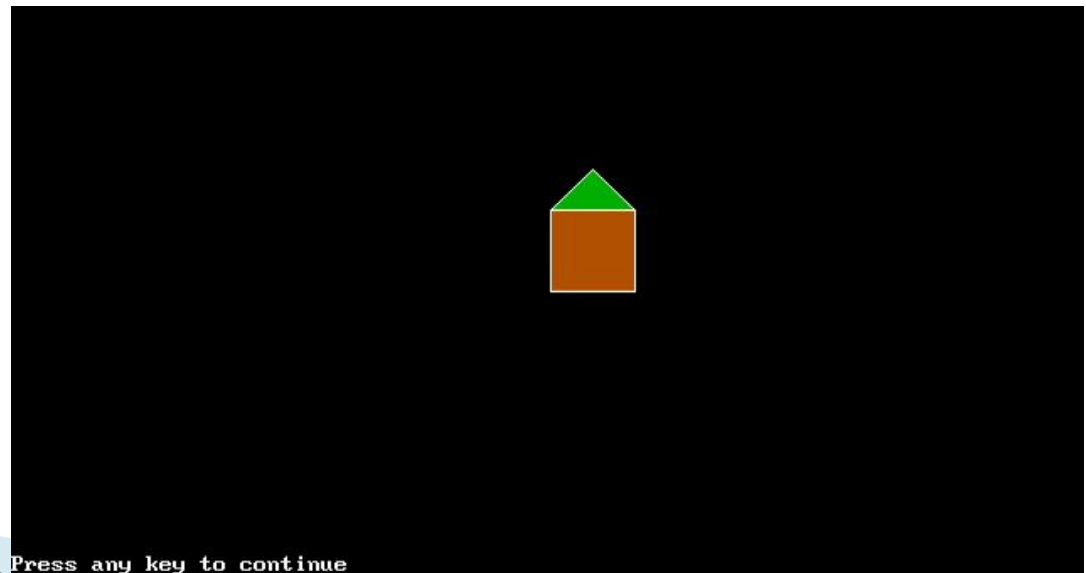
C2 – цвет границы

Знакомьтесь – оператор DRAW!



```
CLS
SCREEN 9
DRAW "c15u50e25f25150d50r50u50"
PSET (330, 160), 14
PAINT (330, 160), 6, 15
PSET (330, 120), 14
PAINT (330, 120), 2, 15
```

The screenshot shows a Turbo Pascal IDE window titled "Ярлык для start". The menu bar includes File, Edit, View, Search, Run, Debug, Calls, Options, and Help. The code editor contains a program that sets the screen to mode 9 and uses the DRAW operator to draw a house. The Immediate window is empty. The status bar at the bottom shows keyboard shortcuts: <Shift+F1=Help>, <F6=Window>, <F2=Subs>, <F5=Run>, <F8=Step>, and a memory address N 00008:020.



Знакомьтесь – оператор DRAW!

4. Команда масштабирования(S_n).

Художник DRAW может увеличивать и уменьшать рисунки. Для обозначения команды масштабирования используется буква S и n-число задающее коэффициент масштабирования.

Все числа, которые записаны после команд направления рисования, художник DRAW делит на число 4 и умножает на коэффициент масштабирования.

Пример масштабирования стороны куба размером 40 у.е.

S1 40:4*1=10 – уменьшение в 4 раза

S2 40:4*2=20 – уменьшение в 2 раза

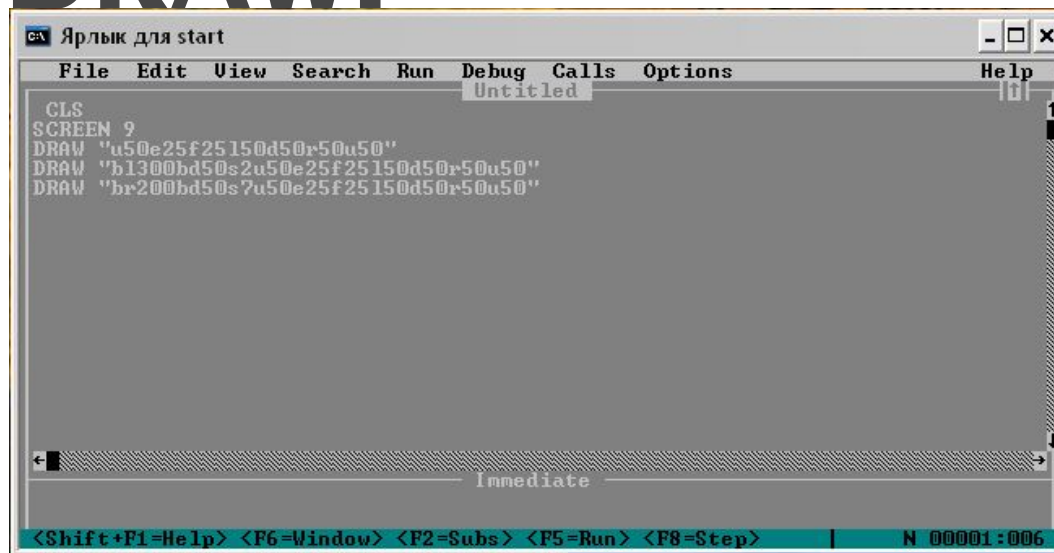
S4 40:4*4=40 – размеры не изменяются

S8 40:4*8=80 – увеличение в 2 раза

S12 40:4*12=120 – увеличение в 3 раза

С командой масштабирования надо обращаться очень осторожно, так как DRAW запоминает число стоящее после команды S и использует его до тех пор, пока не встретит новое.

Знакомьтесь – оператор DRAW!

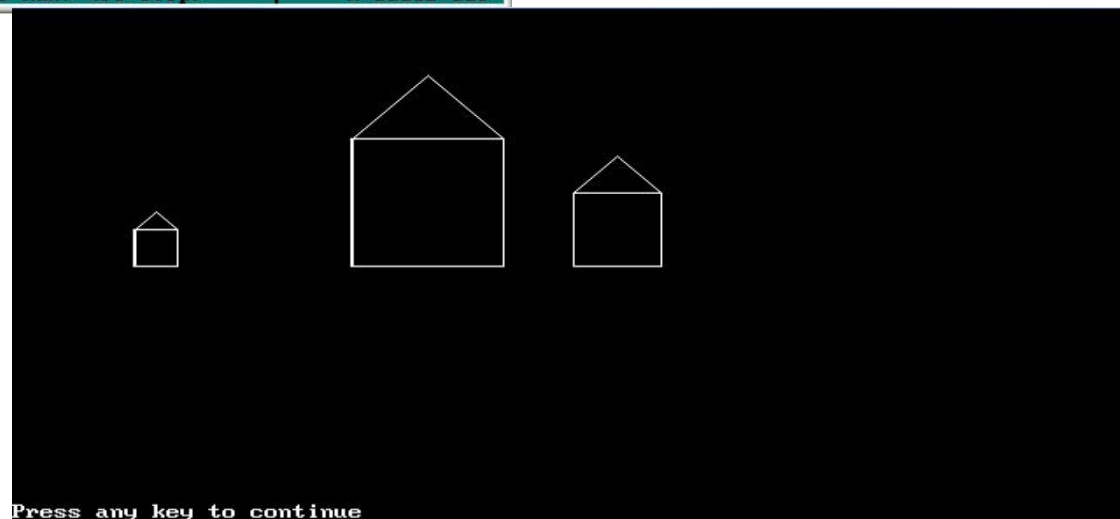


The screenshot shows a debugger window titled "Ярлык для start" with a menu bar (File, Edit, View, Search, Run, Debug, Calls, Options, Help) and a toolbar. The main pane displays assembly code for a program named "CLS". The code includes a "SCREEN 9" instruction followed by three "DRAW" instructions that use hex strings to draw shapes. Below the code pane is an "Immediate" window, and at the bottom is a status bar with keyboard shortcuts and a timer.

```
CLS  
SCREEN 9  
DRAW "u50e25f25150d50r50u50"  
DRAW "b1300bd50s2u50e25f25150d50r50u50"  
DRAW "br200bd50s7u50e25f25150d50r50u50"
```

Immediate

<Shift+F1=Help> <F6=Window> <F2=Subs> <F5=Run> <F8=Step> | N 00001:006



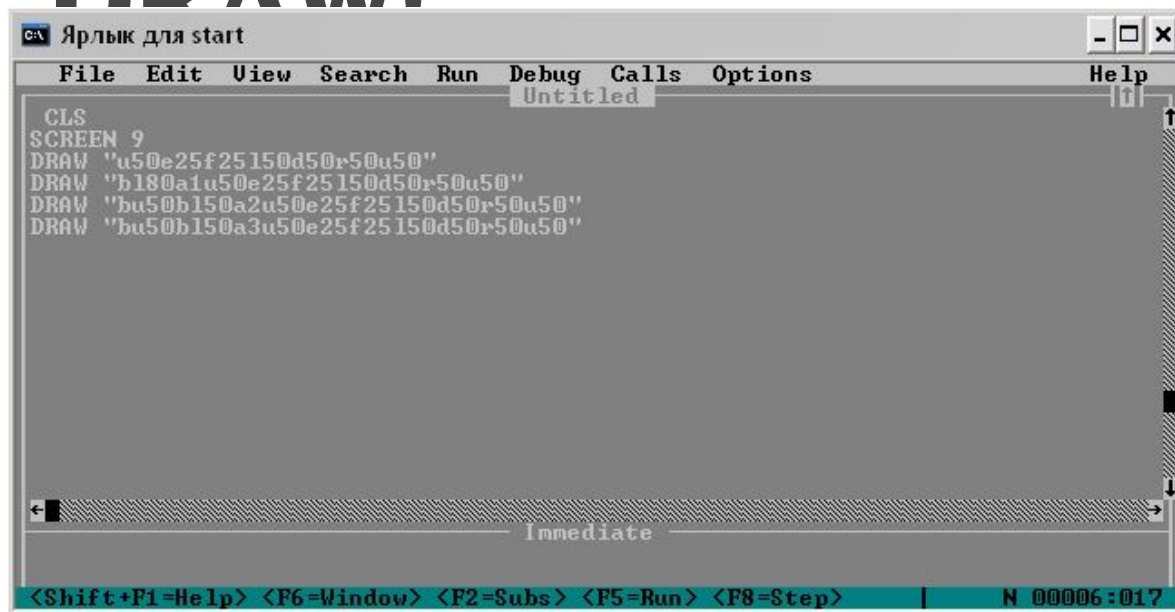
Знакомьтесь – оператор **DRAW!**

5. Команда поворота(A_n)

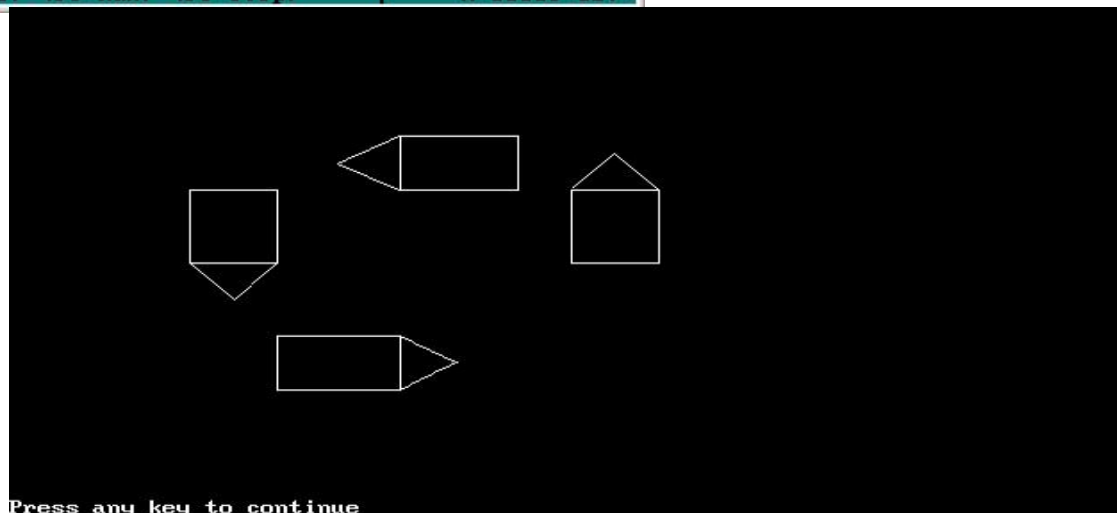
С помощью команды A можно поворачивать изображение по часовой стрелке на:

Градусы :	Значение параметра (n)
0	0
90	1
180	2
270	3

Знакомьтесь – оператор DRAW



```
Ярлык для start
File Edit View Search Run Debug Calls Options Help
Untitled
CLS
SCREEN 9
DRAW "u50e25f25150d50r50u50"
DRAW "b180a1u50e25f25150d50r50u50"
DRAW "bu50b150a2u50e25f25150d50r50u50"
DRAW "bu50b150a3u50e25f25150d50r50u50"
Immediate
<Shift+F1=Help> <F6=Window> <F2=Subs> <F5=Run> <F8=Step> | N 00006:017
```



Знакомьтесь – оператор **DRAW!**

Данная презентация познакомила с работой с графическим оператором DRAW. Из которой понятно, что художник DRAW является многофункциональным и на этом его возможности не заканчиваются.

