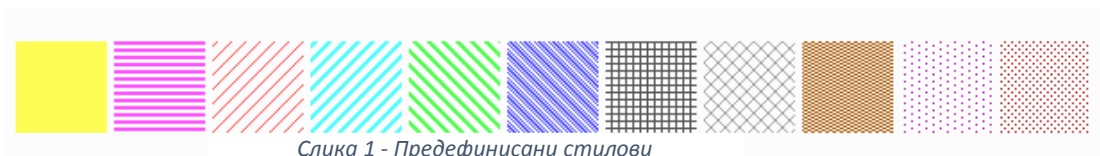


Графика – Задачи 4

Bar(x1,y1,x2,y2) – исцртава правоугаоник испуњен текућим узорком.

SetFillStyle(Pattern, Boja) – подешавање текућег узорака (pattern-a). Параметар Pattern је цео број од 1 до 12 и дефинише узорак (шару). Узорак који се добија бројем 12 представља кориснички узорак и омогућава кориснику да сам дефинише шару којом се испуњава нека област.

1. Написати програм који исцртава квадрате исцрафране различитим предефинисаним стиловима, као на Слици 1. Позадину екрана поставити на белу боју. Квадрат има страницу 50 пиксела. Горње лево теме жутог квадрата се налази на позицији (100,100).



Слика 1 - Предефинисани стилови

Дефинисање корисничког шаблона :

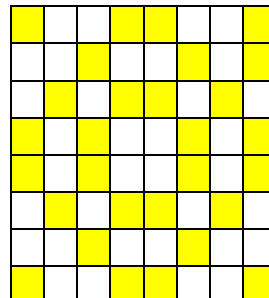
a:FillPatternType ; // дефинише се променљива у коју ће бити записан узорак

SetFillPattern(a,boja); // постављање корисничког шаблона. Одабром константе 12, исцртавање се кориснички дефинисан шаблон. Позивом ове команде аутоматски се бире стил шаблона 12.

FillPatternType - низ од 8 бајтова односно 64 бита. Сваки бит у оквиру бајта одређује да ли ће се тачка приказати у активној боји (1) или у боји позадине(0).

Пример :

153,36,90,165,165,90,36,153	1 0 0 1 1 0 0 1
	0 0 1 0 0 1 0 1
	0 1 0 1 1 0 1 0
	1 0 1 0 0 1 0 1
	1 0 1 0 0 1 0 1
	0 1 0 1 1 0 1 0
	0 0 1 0 0 1 0 0
	1 0 0 1 1 0 0 1



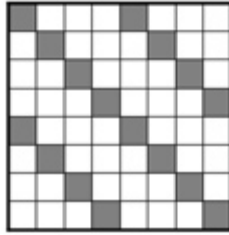
```
a:FillPatternType=(153,36,90,165,165,90,36,153) ;
```

```
.....
```

```
SetFillPattern(a,red) ;
```

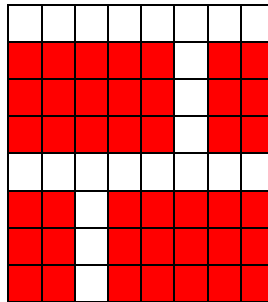
```
Bar(200,200,207,207
```

2. Дефинисати шаблон као на Слици 2 а затим нацртати правоугаоник испуњен дефинисаним шаблоном.



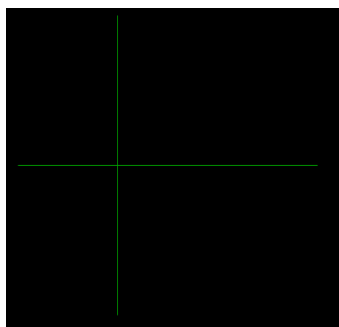
Слика 2

3. Дефинисати шаблон као на Слици 3 а затим нацртати правоугаоник испуњен дефинисаним шаблоном

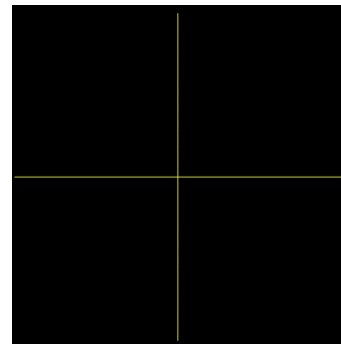


Слика 3

4. Нацртати једноставан координатни систем приказан на Слици 4, без означавања оса и тачака . На улазу се задају максимална и минимална вредност по обе осе као и размак у мерним јединицама . Координатни почетак се налази на средини обе осе.



$x_{\max}=20, x_{\min}=10$
 $y_{\max}=-5, y_{\min}=5$

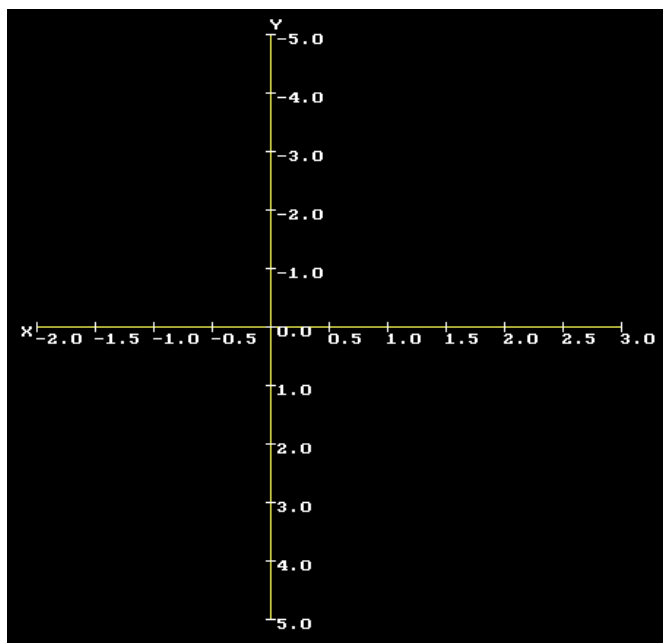
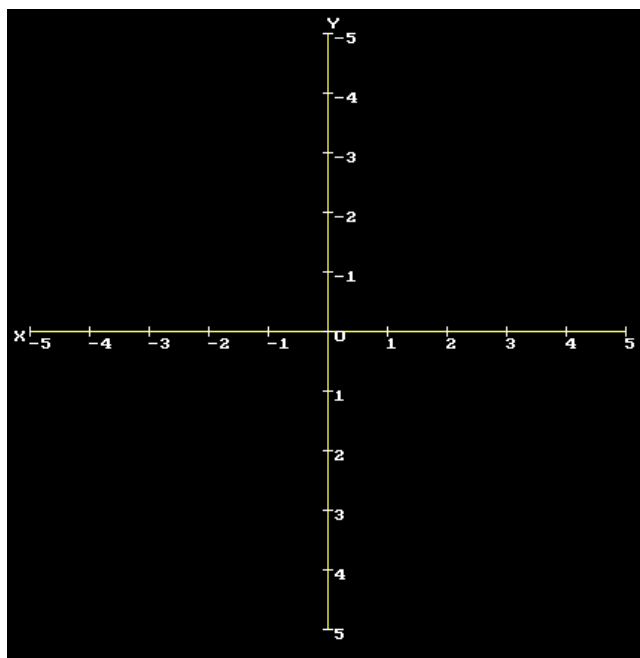


$x_{\max}=5, x_{\min}=-5$
 $y_{\max}=-5, y_{\min}=5$

Слика 4

5. Нацртати једноставан координатни систем приказан на Сlici 5, са означавањем оса и тачака. На улазу се задају максимална и минимална вредност по обе осе као и растојање међу тачкама на обе осе. Координатни почетак се налази на средини обе осе.

За претварање реалног броја у стринг користити процедуру **str** (Пример : **str(br:2:1,brs)**)



Слика 5