

**Управление
выводом данных в
графическом режиме
на ЯП Паскаль**

Размер экрана в **графическом** режиме среды ЯП Паскаль

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



Каждый пиксель имеет свои координаты – X и Y ,
где X – номер столбца, а Y – номер строки.

Координаты пикселя левого верхнего угла окна имеет координаты (1,1).

Библиотечный модуль для возможностей управления выводом на экран

Оператор	Назначение
uses GraphABC ;	<p>Модуль GraphABC представляет собой простую графическую библиотеку и предназначен для создания графических и анимационных программ.</p> <p>Для управления выводом данных на экран используются возможности модуля GRAPH:</p> <ul style="list-style-type: none">- задавать цвет, размер, шрифт, начертание символам;- очищать и окрашивать экран;- выводить символы в любом месте отдельного окна. <p>Для того чтобы в программе можно было использовать функции GRAPH, необходимо в начале программы указать это в специальной секции объявления библиотечных модулей. Она начинается словом USES.</p> <p>GRAPH – имя подключаемого модуля.</p> <p>Блок заканчивается символом ;</p>

Операторы управления выводом на экран в графическом режиме

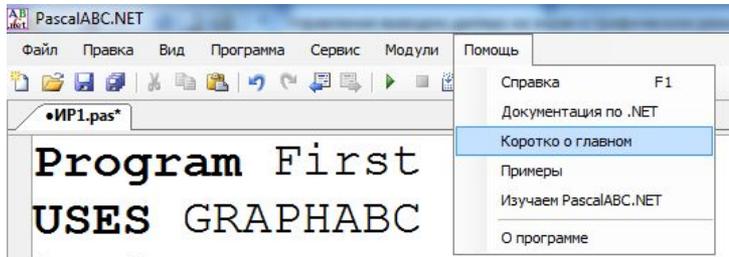
Оператор	Назначение
SetWindowWidth (w) ;	Устанавливает ширину графического окна в w пикселях
SetWindowHeight (h) ;	Устанавливает высоту графического окна в h пикселях
SetWindowCaption ('текст') ;	Устанавливает заголовок текст графического окна
ClearWindow ;	очищает графическое окно белым цветом
ClearWindow (color);	очищает графическое окно указанным цветом.

Управление выводом символов на экран

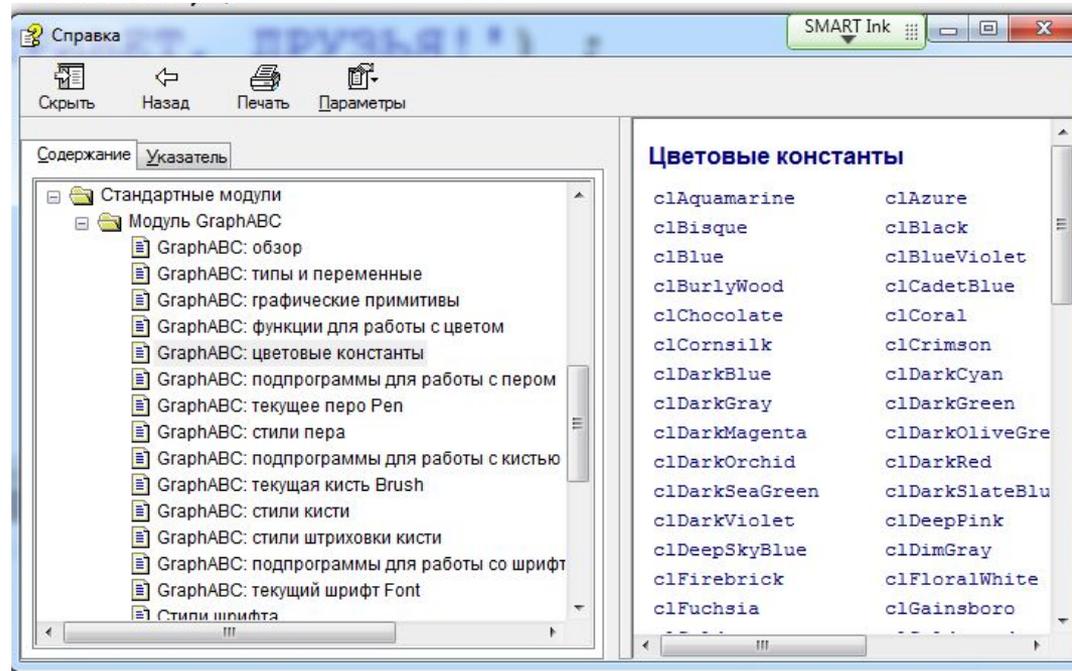
Оператор	Назначение
TextOut (x, y, 'строка');	выводит текст 'строка' в позицию (x,y) . Точка (x,y) задает верхний левый угол прямоугольника, который будет содержать текст.
SetFontName ('name') ;	устанавливает наименование шрифта name .
SetFontColor (color) ;	устанавливает цвет color шрифта.
SetFontSize (sz) ;	устанавливает размер шрифта в sz пунктах.
SetFontStyle (fs) ;	устанавливает стиль шрифта fs .

Цветовая шкала

Для получения информации по работе с модулем **GraphABC** воспользуйтесь справочником, вызовите его командой в панели инструментов **Помощь / Коротко о главном**



Стандартные модули / GraphABC / цветовые константы



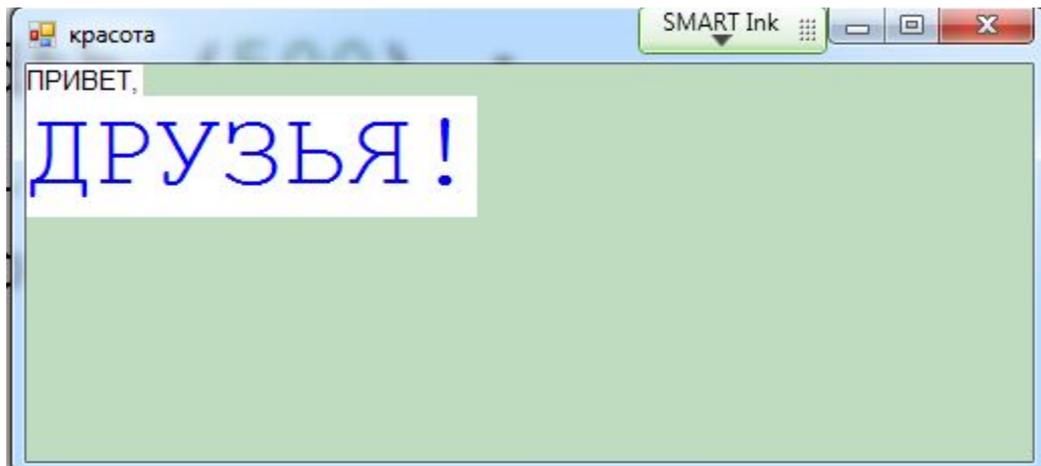
Задание

Создайте программу на ЯП Паскаль, выводящую текстовые сообщения на цветном экране в отдельном окне:

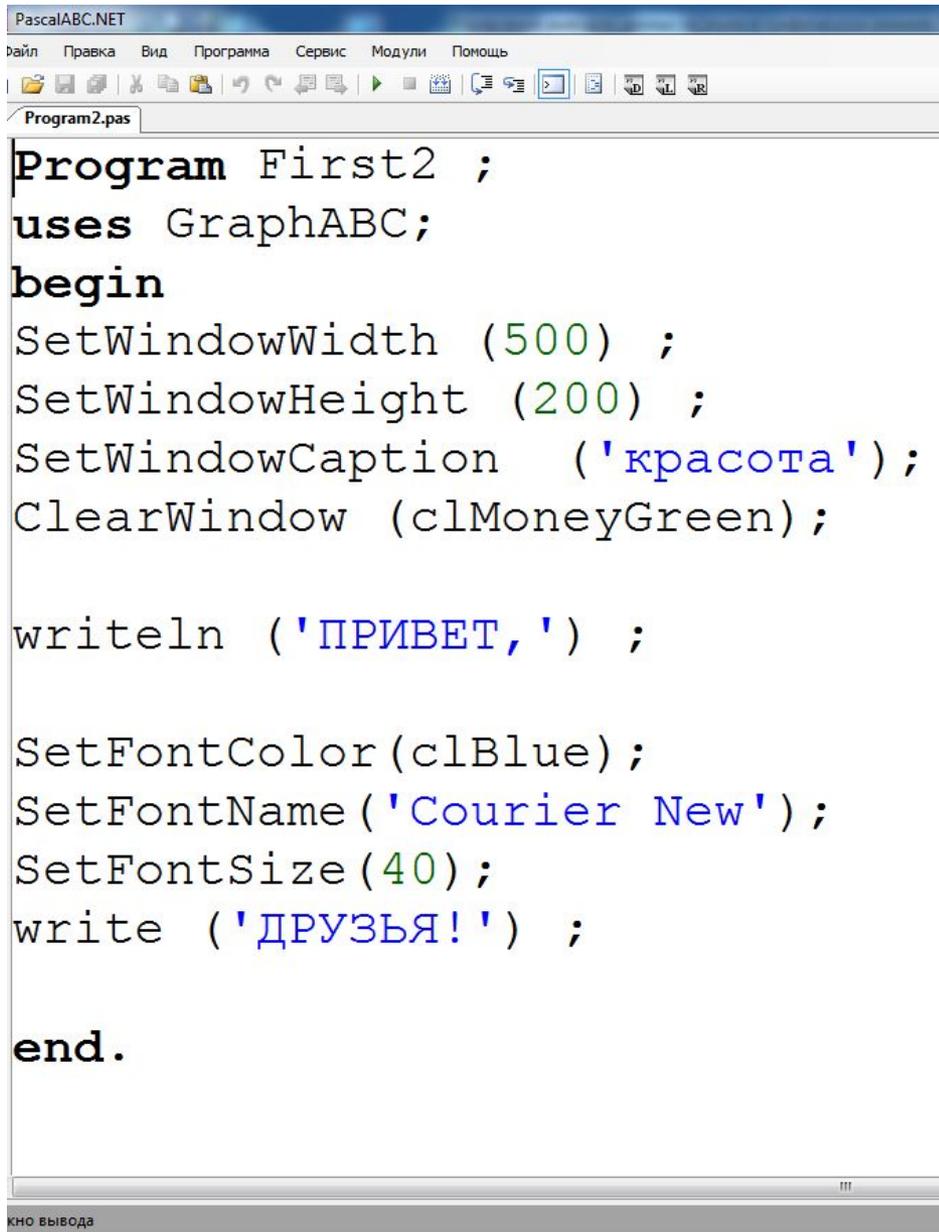
- размером 500 x 200 пикселей
- с определенным заголовком.

Внутри окна выводится:

- слово **ПРИВЕТ** - в левом верхнем углу экрана
- **ДРУЗЬЯ** - в другой строке крупным цветным шрифтом.



Решение задания



```
PascalABC.NET
Файл  Правка  Вид  Программа  Сервис  Модули  Помощь
[Icons]
Program2.pas
Program First2 ;
uses GraphABC;
begin
SetWindowWidth (500) ;
SetWindowHeight (200) ;
SetWindowCaption ('красота');
ClearWindow (clMoneyGreen);

writeln ('ПРИВЕТ,') ;

SetFontColor (clBlue);
SetFontName ('Courier New');
SetFontSize (40);
write ('ДРУЗЬЯ!') ;

end.
```

кно вывода

Практическая работа №2

Создайте программу, которая выводит на цветной экран в отдельном окне с заголовком слова , определяющие цвет. Например:

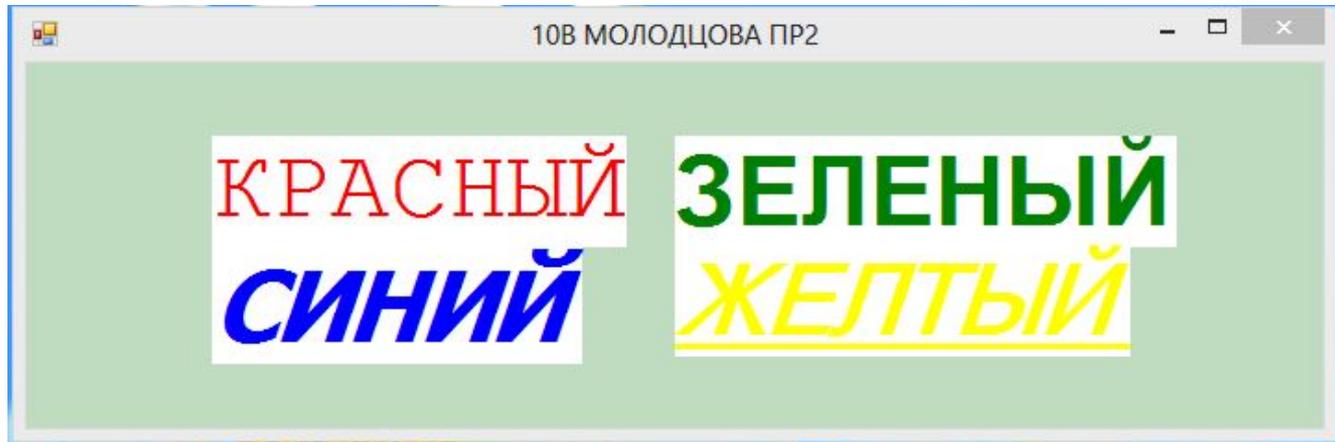
КРАСНЫЙ, **ЗЕЛЕНый**, **СИНИЙ**, **ЖЕЛТЫЙ**

Размер окна подберите самостоятельно, соблюдая пропорцию - ширина в 3 раза больше высоты (примерно).

В заголовок окна разместите информацию, чья работа.

Каждое слово выводится своим цветом в центр четвертей цветного экрана отличительным размером, шрифтом и начертанием.

Например:



Сохраните работу в виде файла **Класс_Фамилия_ПР2.pas**

Отправьте выполненную работу на школьный сервер через сайт гимназии

www.gim47ngo.ru/www.gim47ngo.ru/ Главная / Самообразование / Развивающие и опережающие задания / Загрузить домашнее задание на сервер / Вход (вне школы)