

# Графика в Basic



**Добрый день, ребята!**

Учитель информатики ГБОУ ШИ  
«Олимпийский резерв» Санкт - Петербург  
Подзолкина Людмила Сергеевна

# Что такое программа? -

это последовательность операторов языка программирования, понятная электронно – вычислительной машине.

Программа на языке **Basic** начинается с обязательных операторов:

**CLS** - *оператор очистки экрана*

**SCREEN 1, 0** - *выбор режима изображения*

**COLOR 7, 11, 3** - *оператор цветности*

# Размер экрана

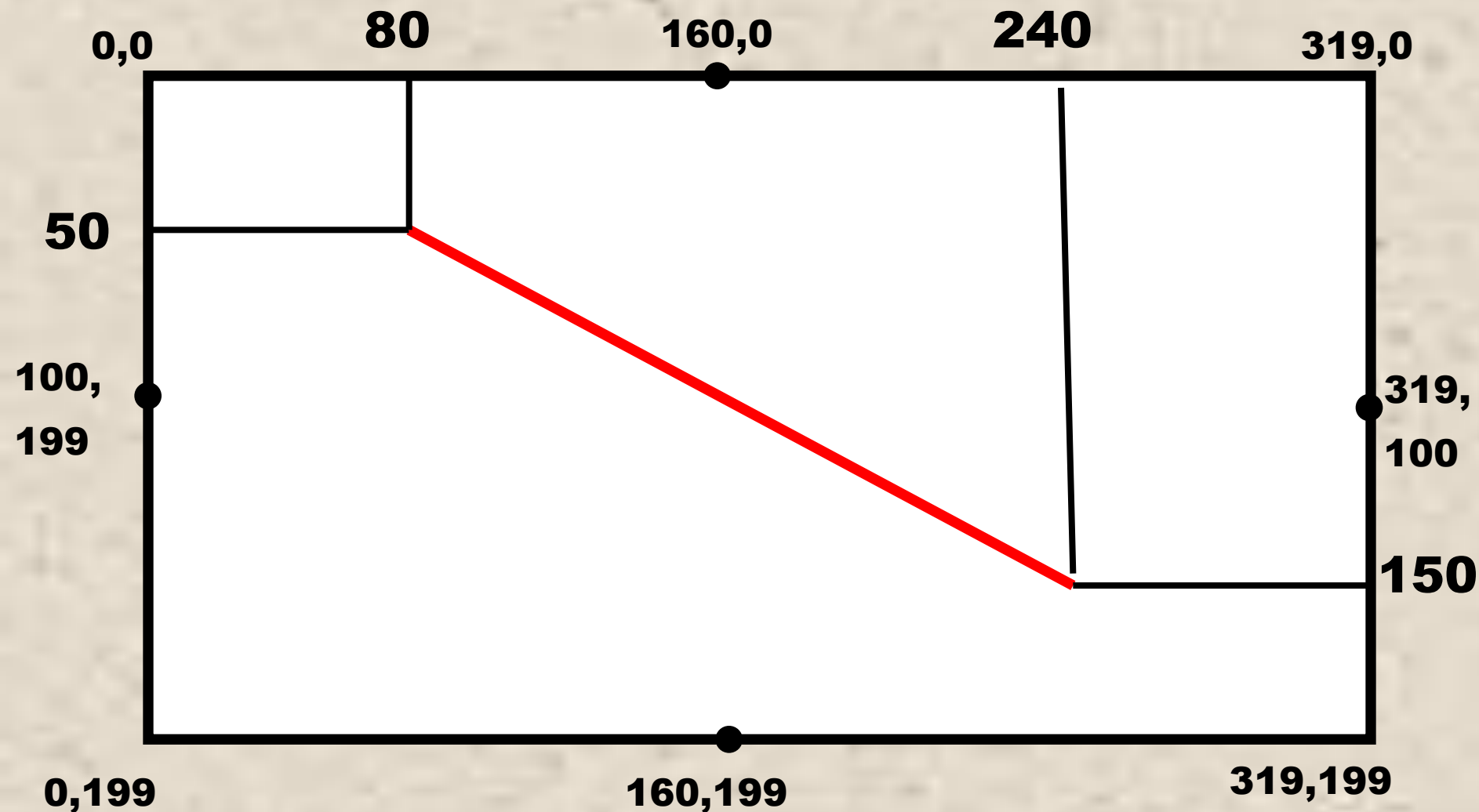


**координаты углов**

**координаты центра экрана**

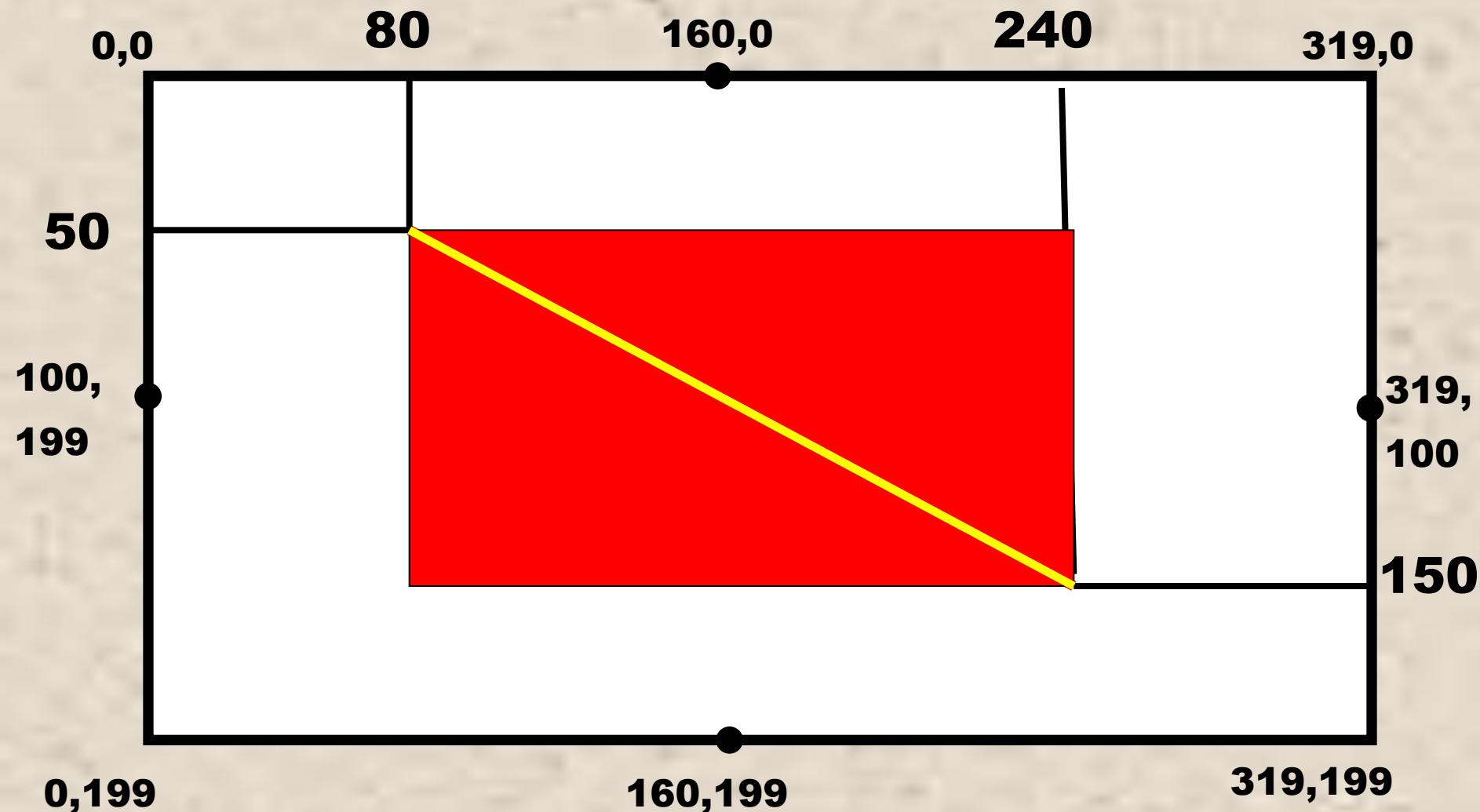
Оператор **LINE (80,50) – (240,150),2**

*нарисует линию **красного цвета***



# Оператор **LINE (80,50) – (240,150),2,BF**

нарисует прямоугольник и закрасит *его красным цветом*



**CIRCLE** строит окружности

**CIRCLE (n, m), R, c**

где :

координаты  
центра окружности

↑

радиус

↑

↑

ЦВЕТ ЛИНИИ

**PAINT** закрашивает окружности

**PAINT (n-2, m-2), c1, c**

координаты  
центра окружности

↑

ЦВЕТ ЗАЛИВКИ

↑

↑

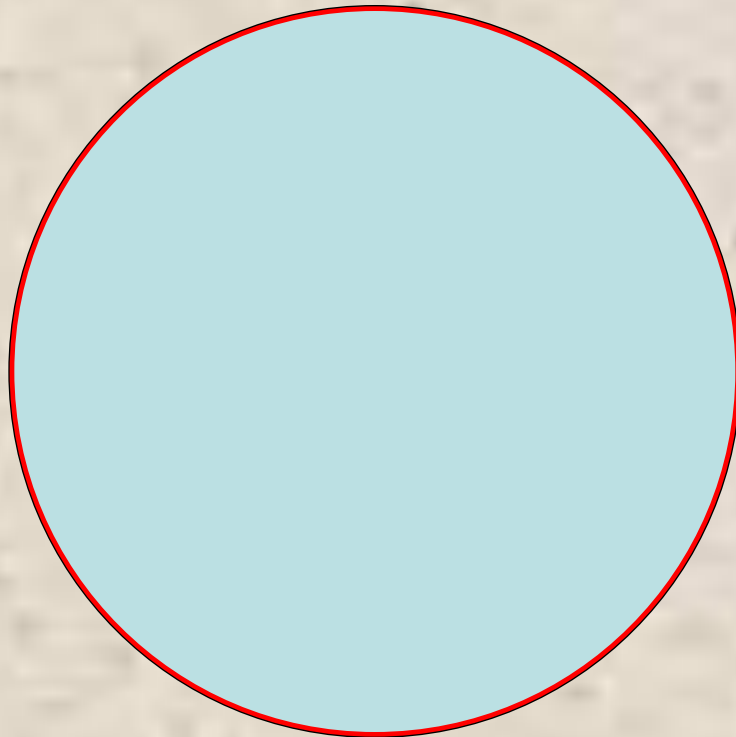
ЦВЕТ ЛИНИИ

**CIRCLE (160, 100), 80, 2**

нарисует окружность *радиусом 80 красного цвета*

**PAINT (158, 98), 3, 2**

закрасит эту окружность голубым цветом









## Верно или нет?

**CLS** – *рисует линии*

**SCREEN 1, 0** – *оператор очистки экрана*

**COLOR 7, 11, 3** – *выбор режима изображения*

**LINE (100, 160) - (0, 100), 2** - *оператор цветности*

---

**CLS** - *оператор очистки экрана*

**SCREEN 1, 0** - *выбор режима изображения*

**COLOR 7, 11, 3** - *оператор цветности*

# Верно или нет?

**CIRCLE (160,100), 80,2** – *закрашивает окружности*

**PAINT (160,100),1,3** – *рисует и закрашивает  
прямоугольники*

**LINE (100, 160) - (0, 100), 2, BF** - *рисует  
окружности*

---

**CIRCLE (160,100), 80,2** – *рисует окружности*

**PAINT (160,100),1,3** – *закрашивает окружности*

**LINE (100, 160) - (0, 100), 2, BF** - *рисует и  
закрашивает прямоугольники*

# Какой из вариантов программы записан правильно?

1

10 CLS

20 COLOR 15, 1, 8

30 SCREEN 1, 0

---

2

10 CLS

20 SCREEN 1, 0

30 COLOR 15, 1, 8

# Задание:

Используя графические операторы языка написать программу, результатом работы которой будет новогодний рисунок.

