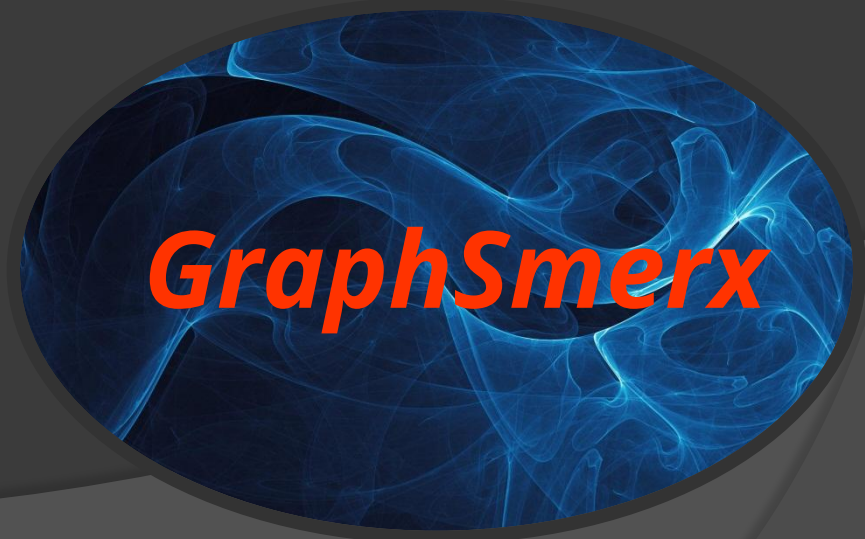


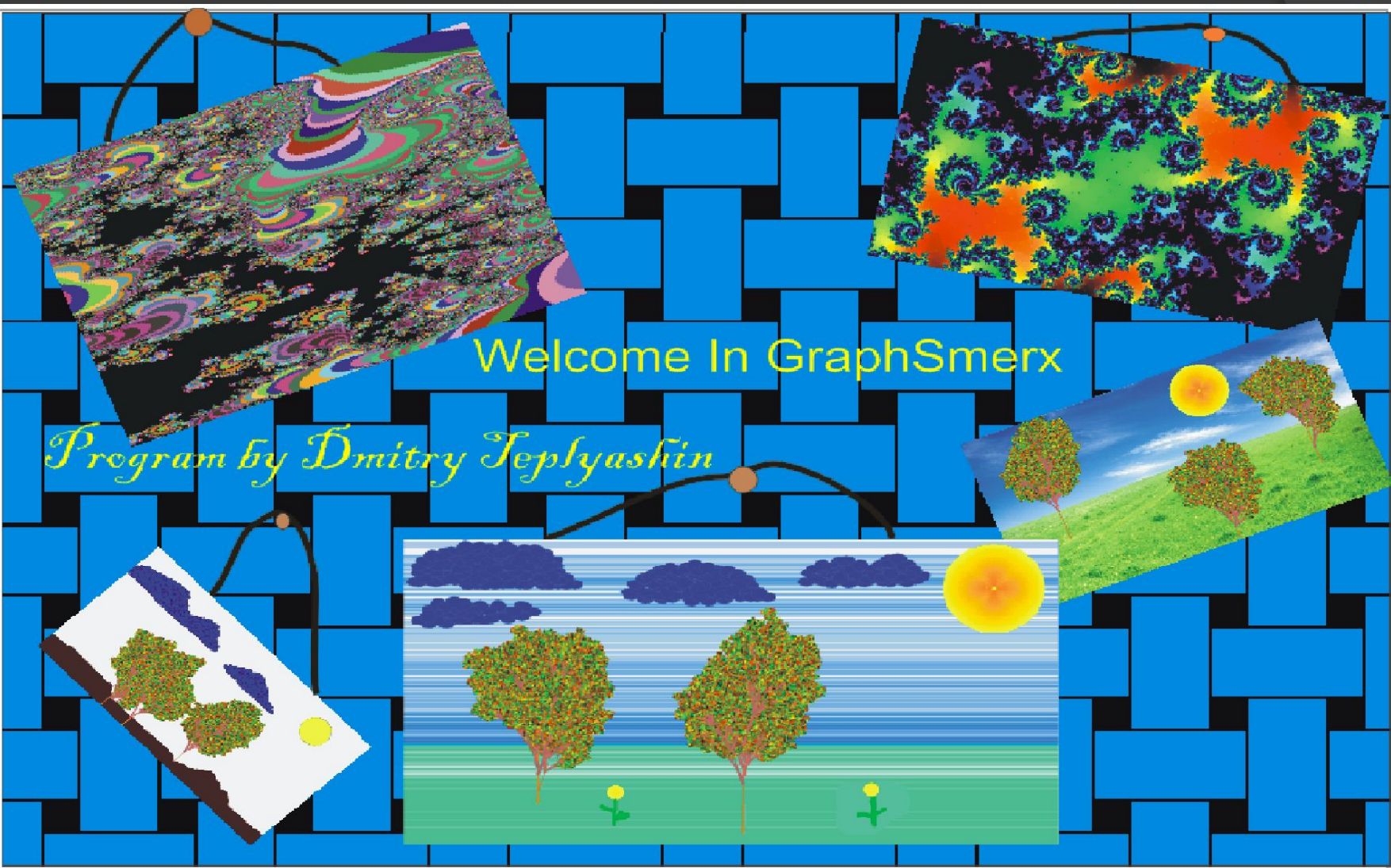
# ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР

Образовательный центр № 47,  
Компьютерная школа 'Алиса'.

# Вступление. Причины создания.



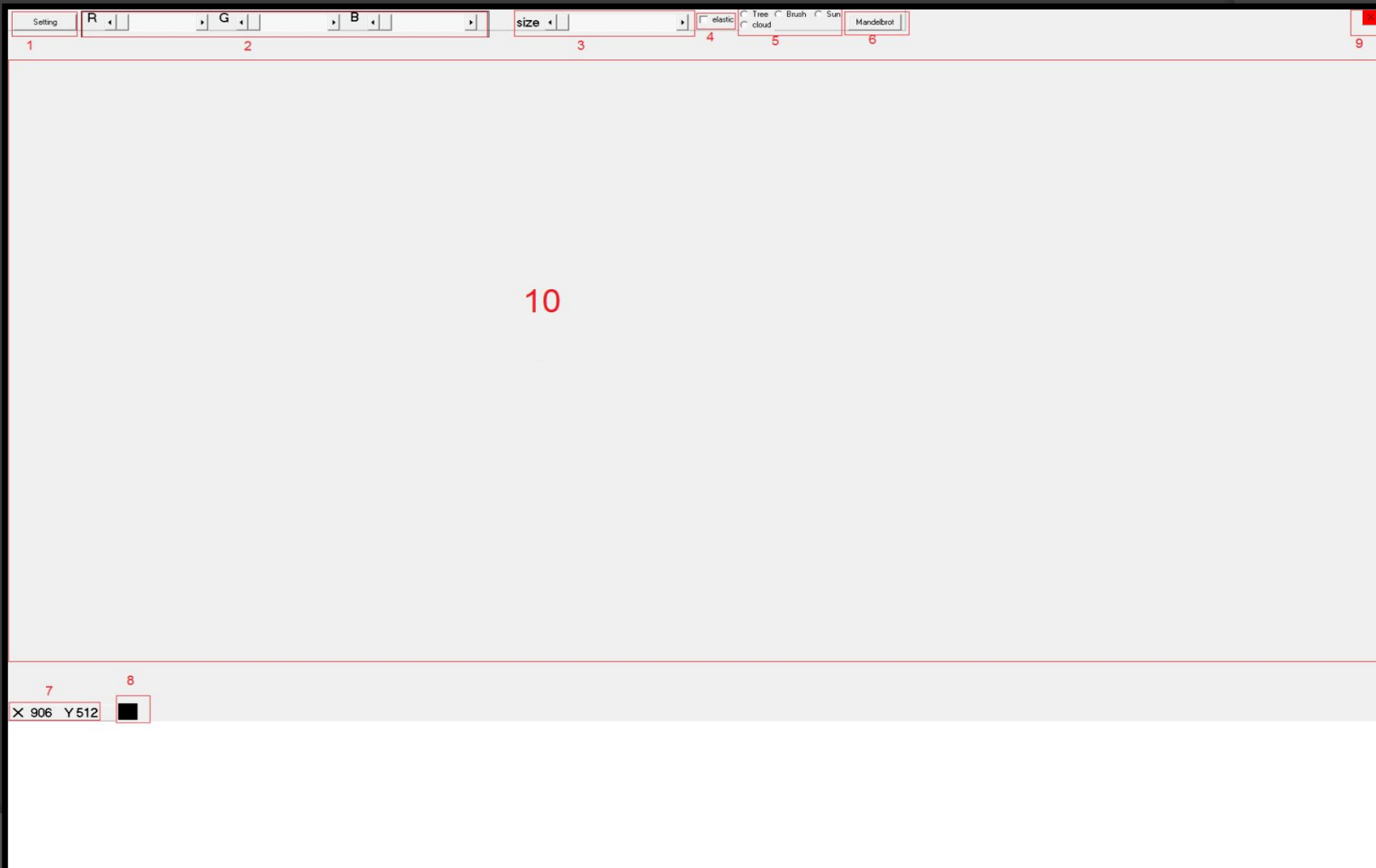
# Окно приветствия



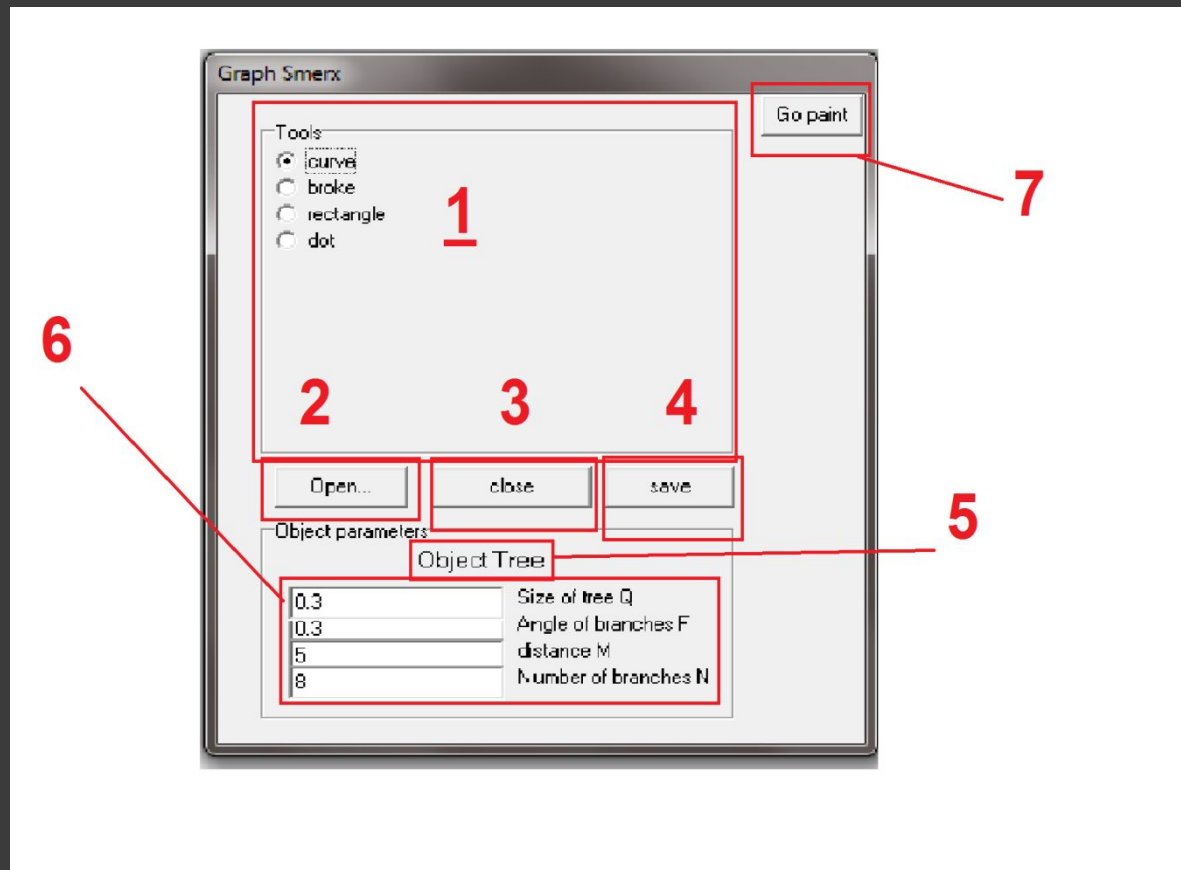
Welcome In GraphSmerx

*Program by Dmitry Tseplyashin*

# Интерфейс. Главное окно.

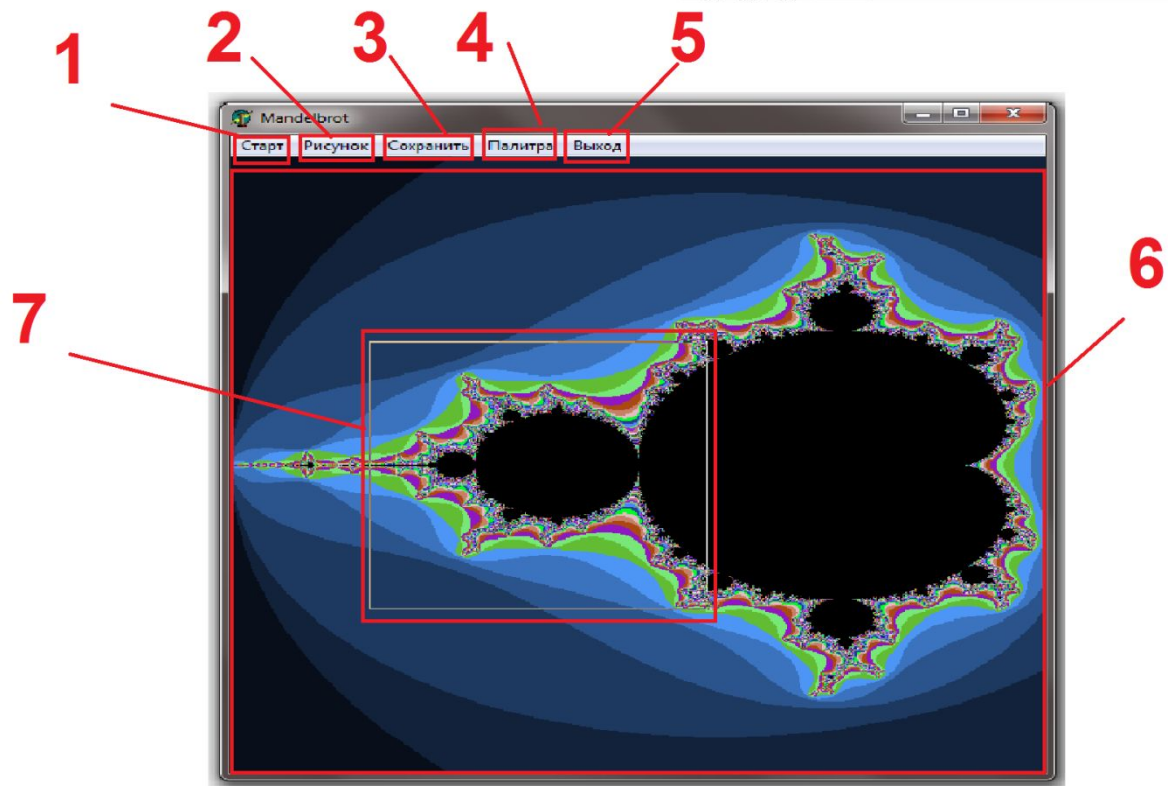


# Интерфейс. Вспомогательное ОКНО .





# Интерфейс. Мандельброт.



# Трудности во время создания.

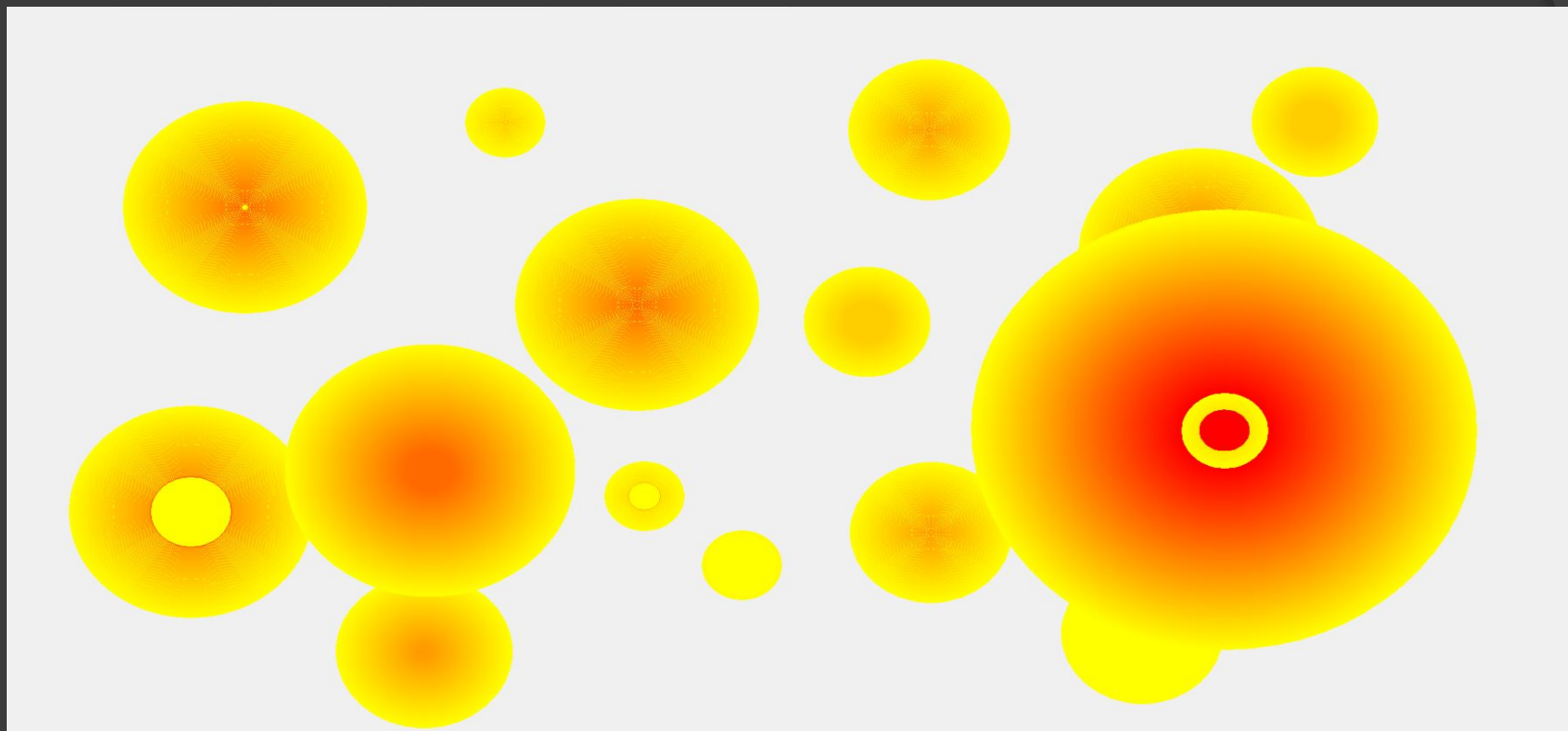


# Автоматизированные Объекты.

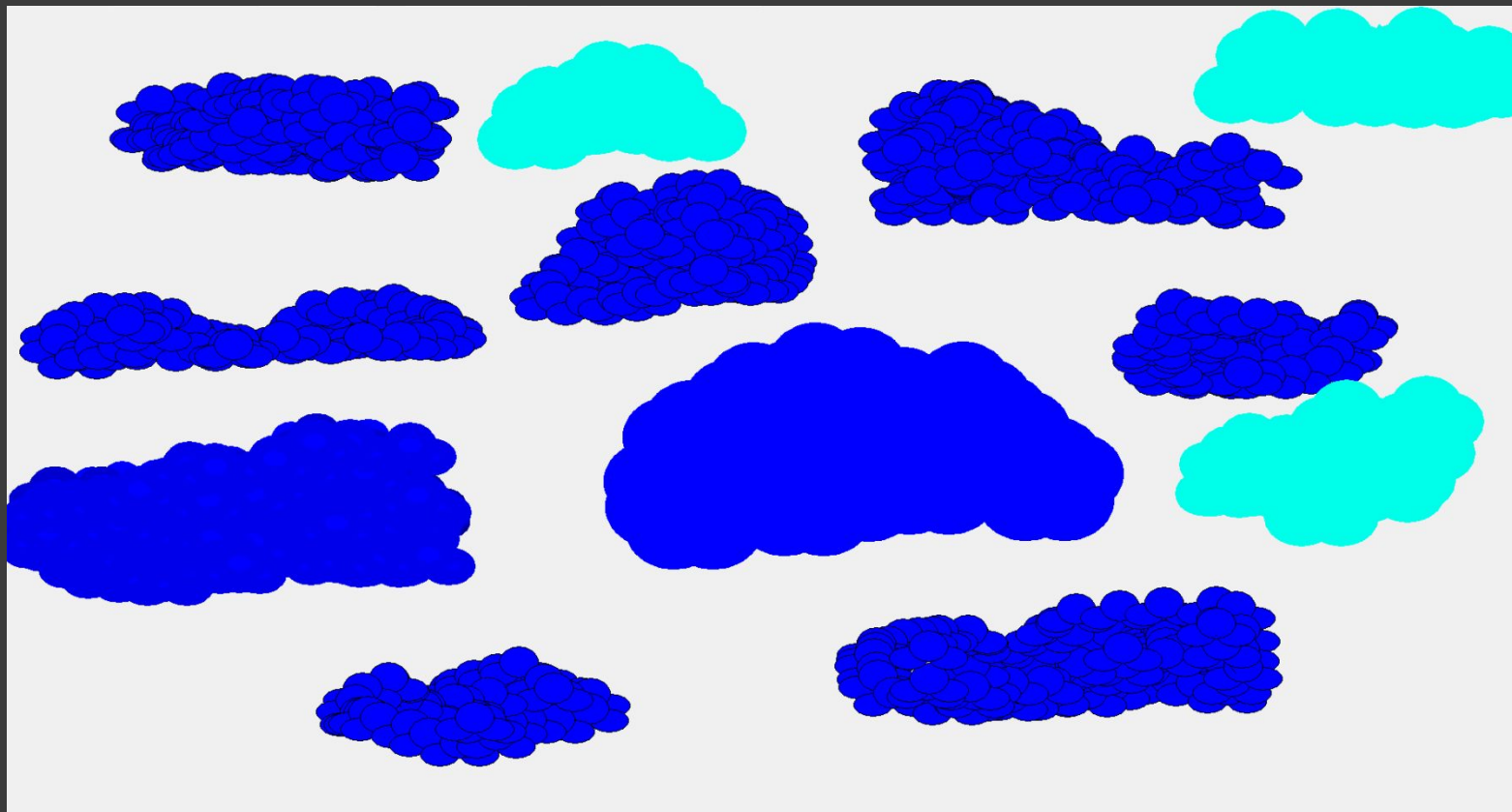




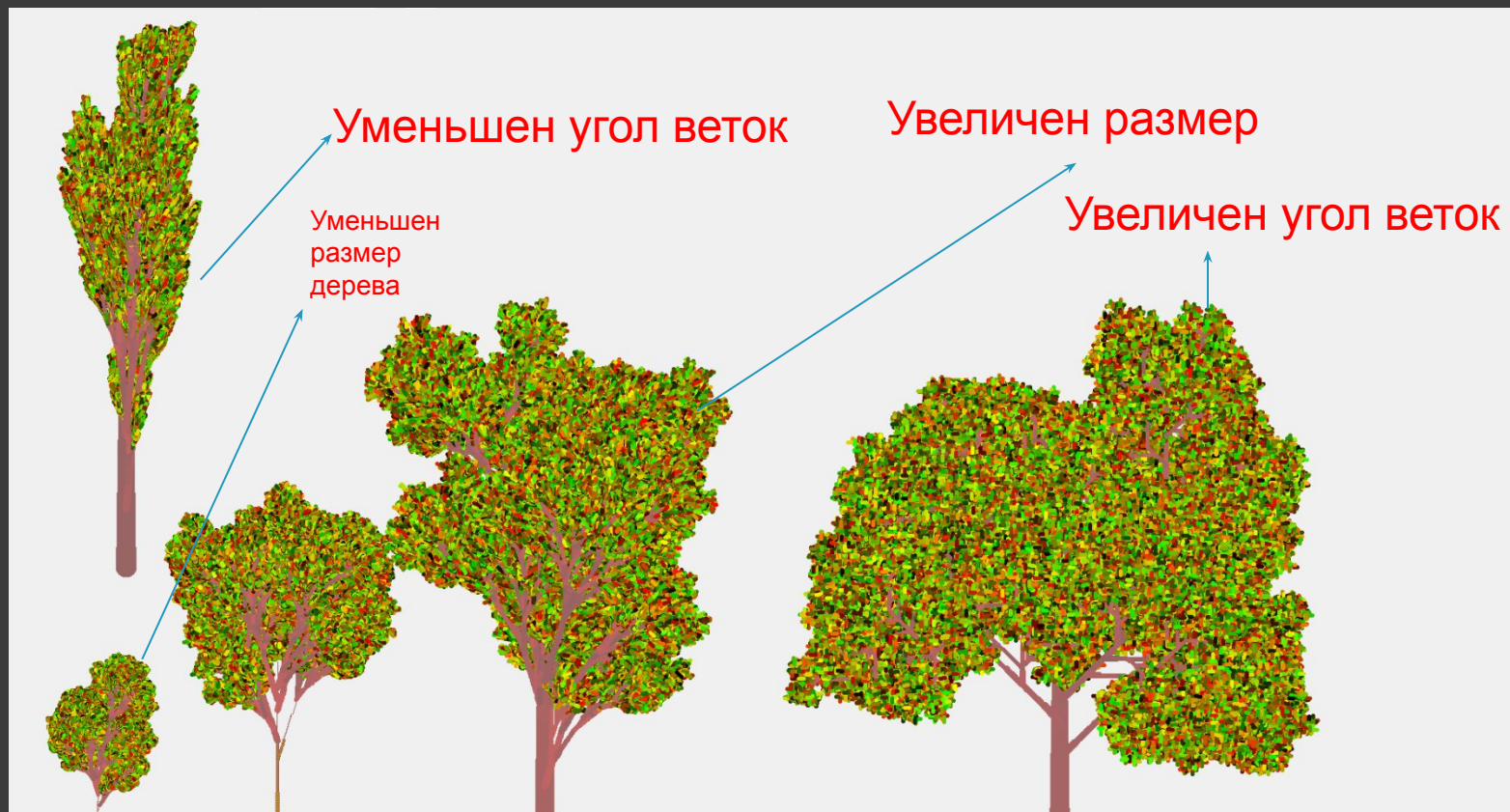
# Объект Sun



# Объект Cloud



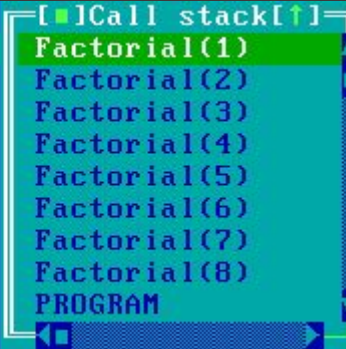
# Объект Tree



# Как рисуется дерево?

- Дерево, рисуется с помощью метода рекурсии. То есть процедура рисующая дерево. Запускает себя изнутри.

```
FUNCTION Factorial(n:WORD):REAL;  
BEGIN  
  IF n > 1 THEN  
    Factorial := Factorial(n - 1) * n  
  ELSE {n <= 1}  
    Factorial := 1;  
END;  
  
BEGIN  
  WriteLn(Factorial(8));  
END.
```

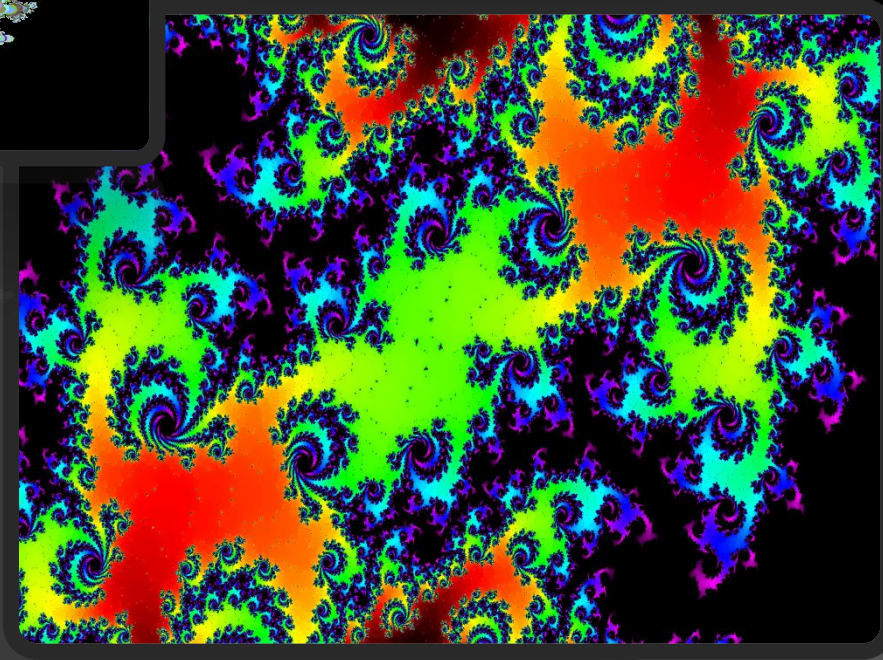
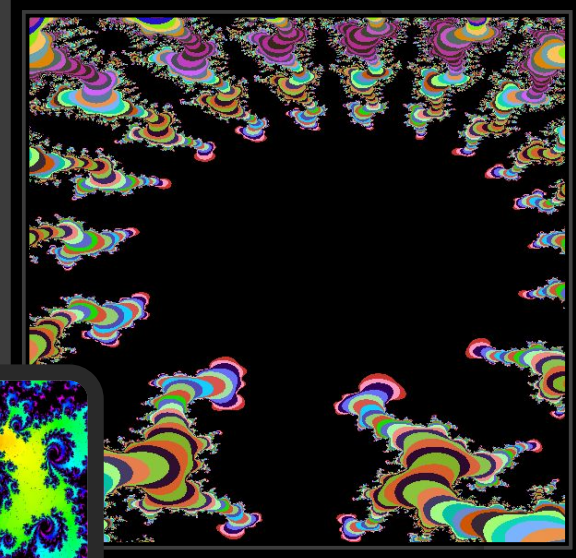
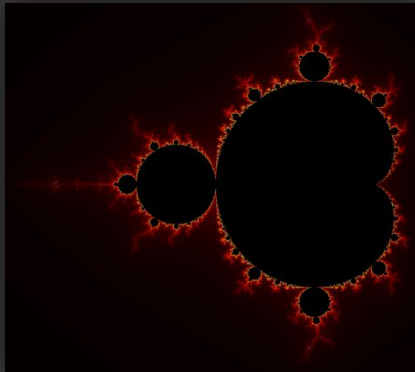
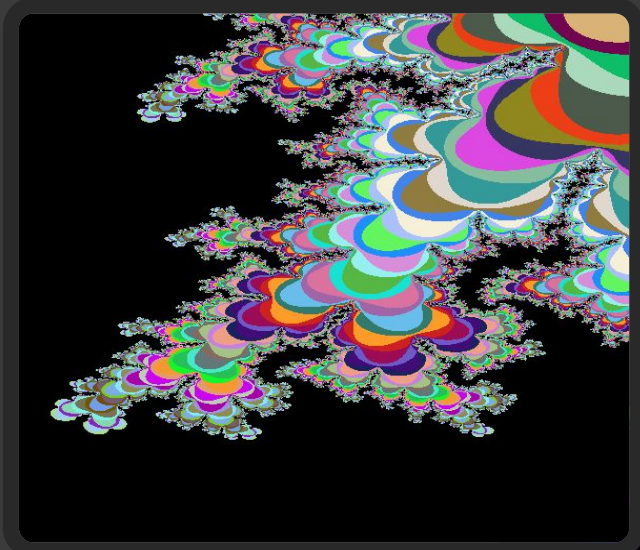


The image shows a call stack window titled "[Call stack]". It lists the following frames from top to bottom: Factorial(1), Factorial(2), Factorial(3), Factorial(4), Factorial(5), Factorial(6), Factorial(7), Factorial(8), and PROGRAM. The Factorial(1) frame is highlighted in green, indicating it is the current active frame.

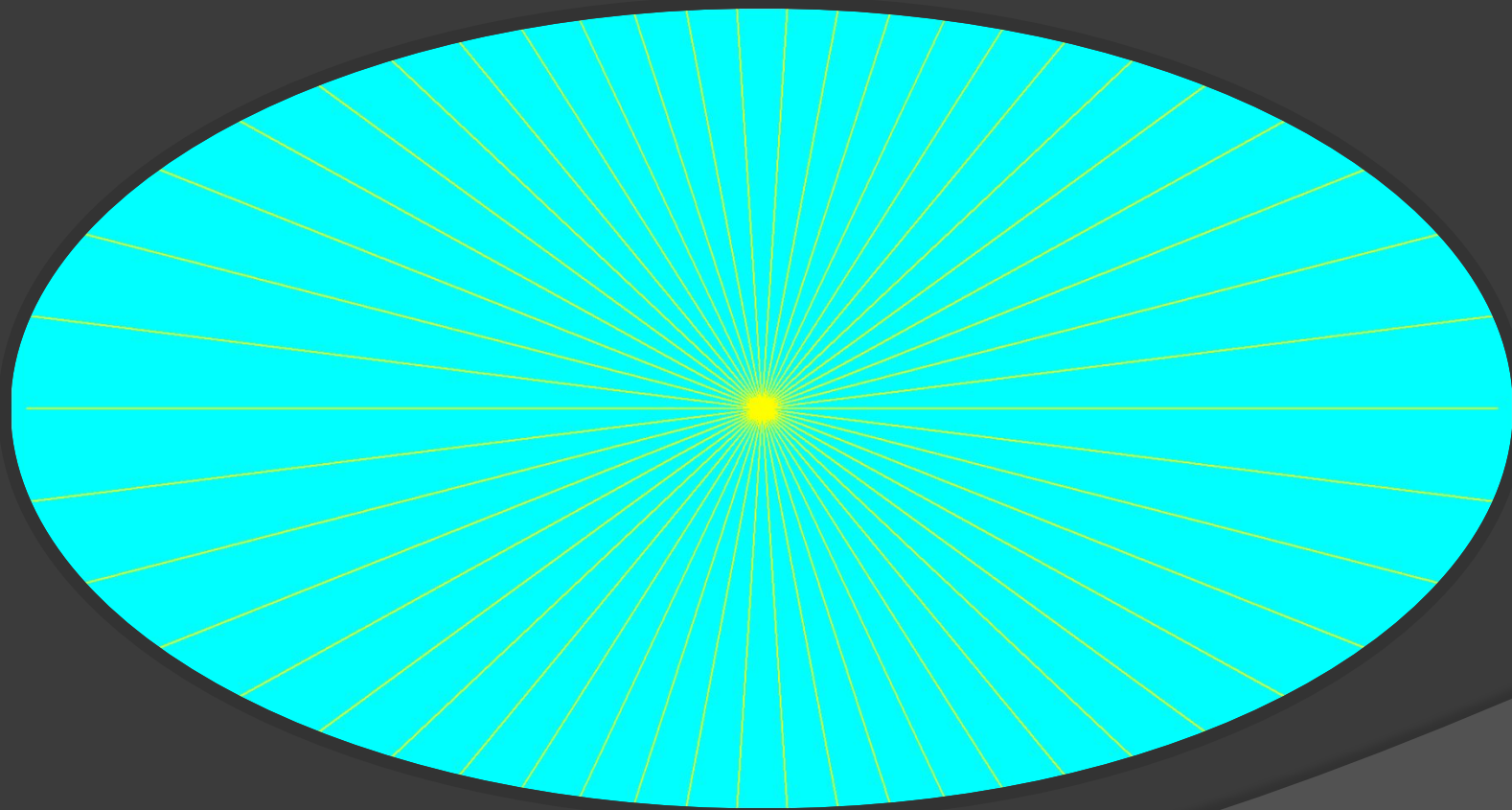
Пример рекурсии



# Множество Мандельброта в редакторе



# Конструкция рабочего окна главной программы.



Будущее направление.

ИТОГ.





**Спасибо за внимание!**