



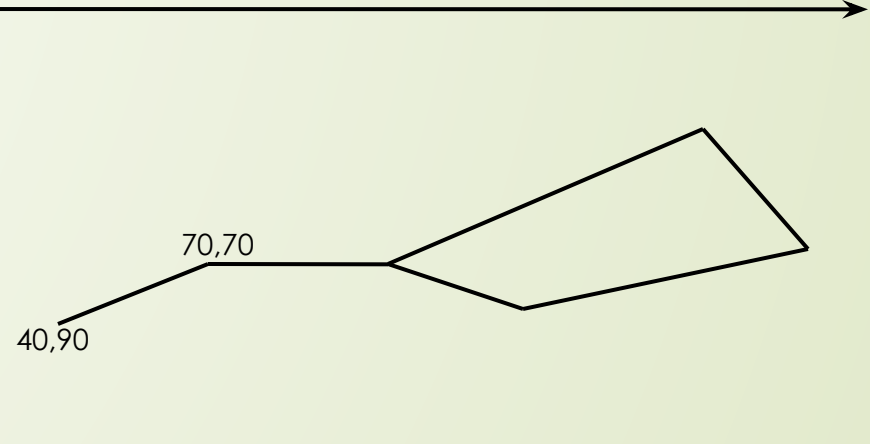
# 7 класс

Графика на Паскале

Герасимова Галина Егоровна  
Сунтарский политехнический лицей-  
интернат

# Исполнитель Line(x1,y1,x2,y2)

Рисует линию  
Line(40, 90,70,70)



от первой точки (x1,y1) – координаты 1 точки  
до второй точки (x2,y2) - координаты 2 точки

Секрет успеха – аккуратный и точный рисунок в тетради.

Чем рисунок точнее, тем меньше потери времени  
на ошибки и их исправление.

# Первая программа на Паскале

```
Uses graphABC;
```

```
Begin
```

```
Line(40, 90,70,70);
```

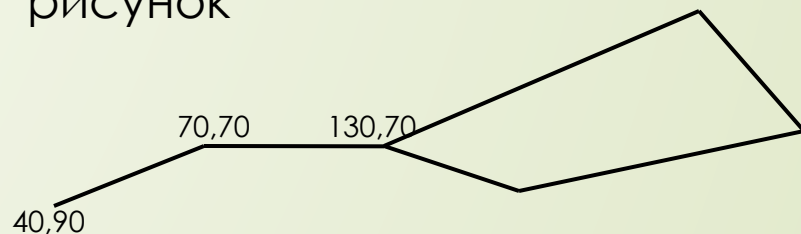
```
Line(70,70,130,170);
```

```
// далее сообразить самим
```

```
...
```

```
End.
```

Нарисовать в тетради  
рисунок

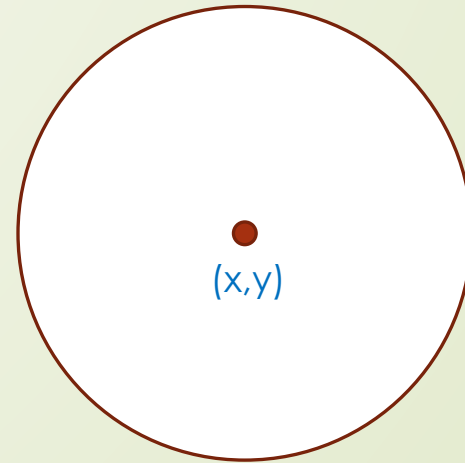


# Исполнитель CIRCLE

Рисует окружность  
с центром в точке  
( $x, y$ ) и радиусом  $R$

```
circle(200,200,100);
```

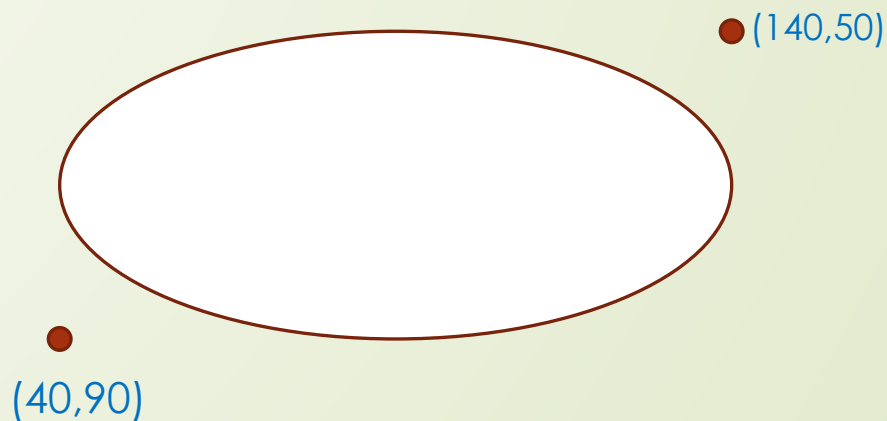
```
circle(200,200,50);
```



```
circle(x,y,R);
```

# Исполнитель ELLIPSE

Рисует эллипс по двум  
противоположным точкам



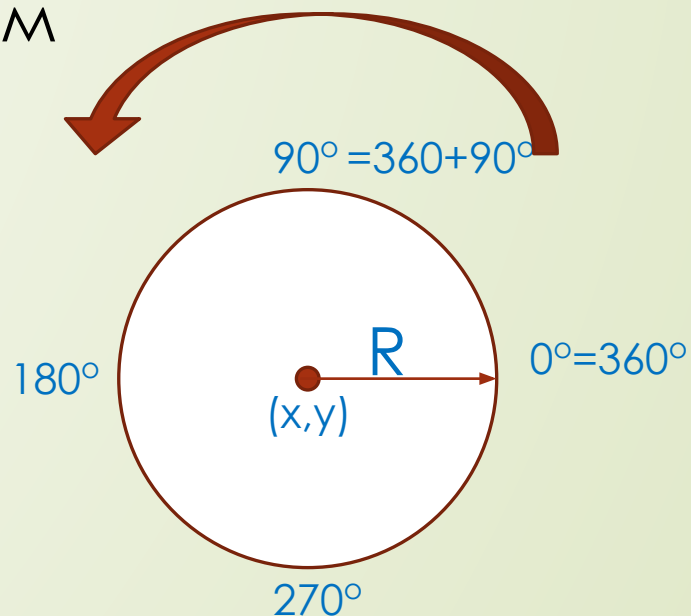
`ellipse(x1,y1,x2,y2);`

# Исполнитель ARC

Рисует дугу из точки  $x, y$  радиусом  $R$ , начиная с угла 1 до угла 2.

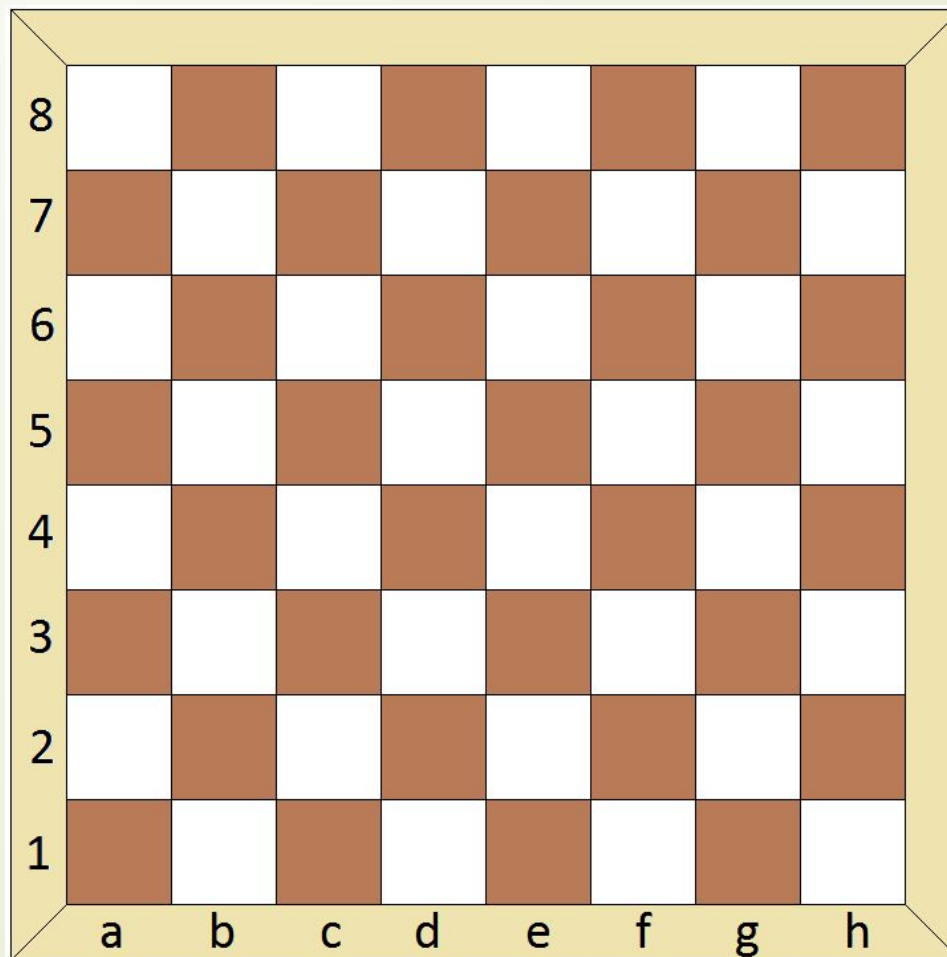
угол1 < угла2!

Углы растут против часовой стрелки



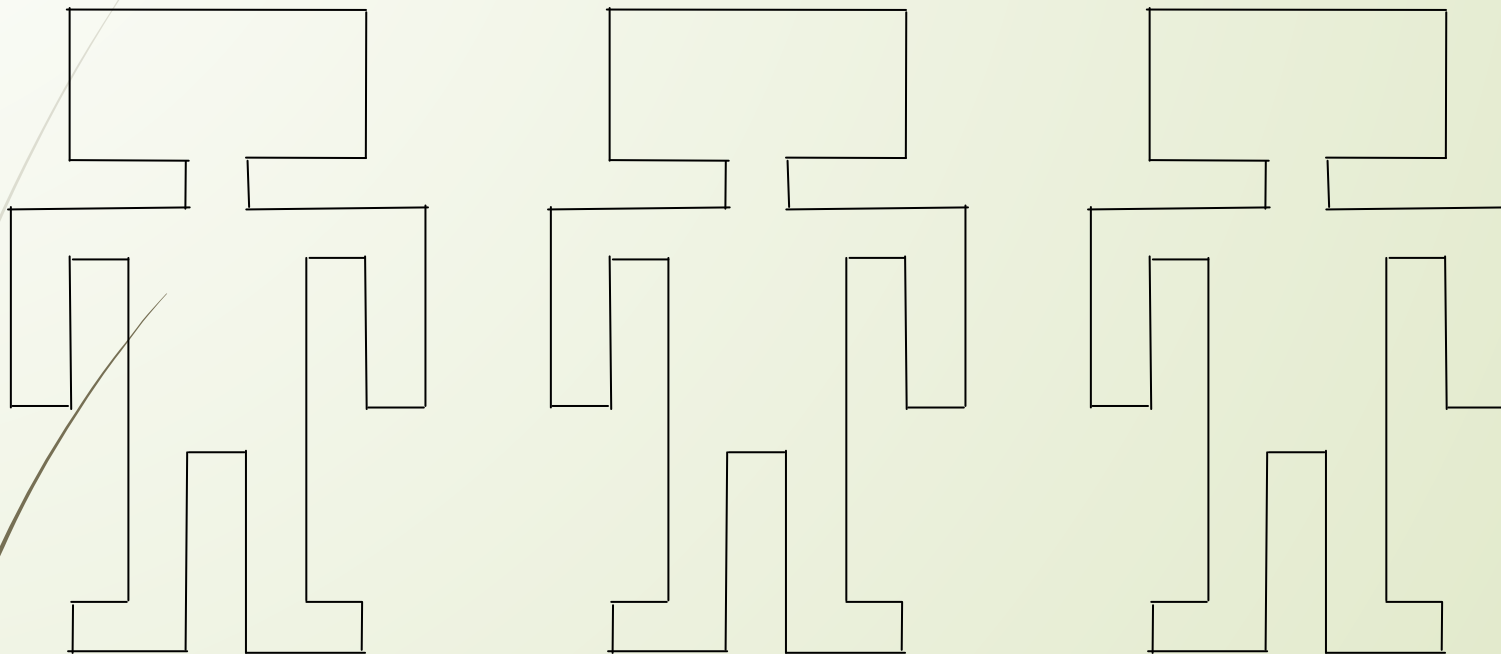
```
arc(x,y,R,угол1,угол2);
```

# Шахматная доска



1. Нарисовать на экране.
2. Дописать верхнее и правое поля. К сожалению, повернуть букву нельзя. Поэтому пусть будет прямая, а не обратная.

# 1. Роботы

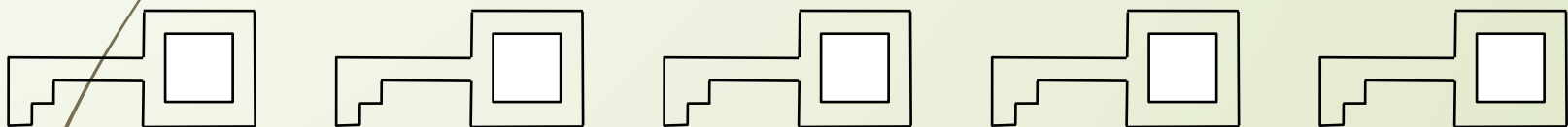
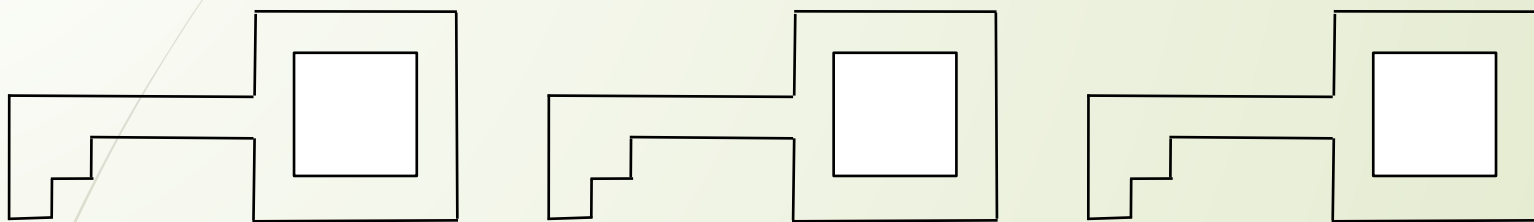


Покрасить

Домашнее задание Ключи



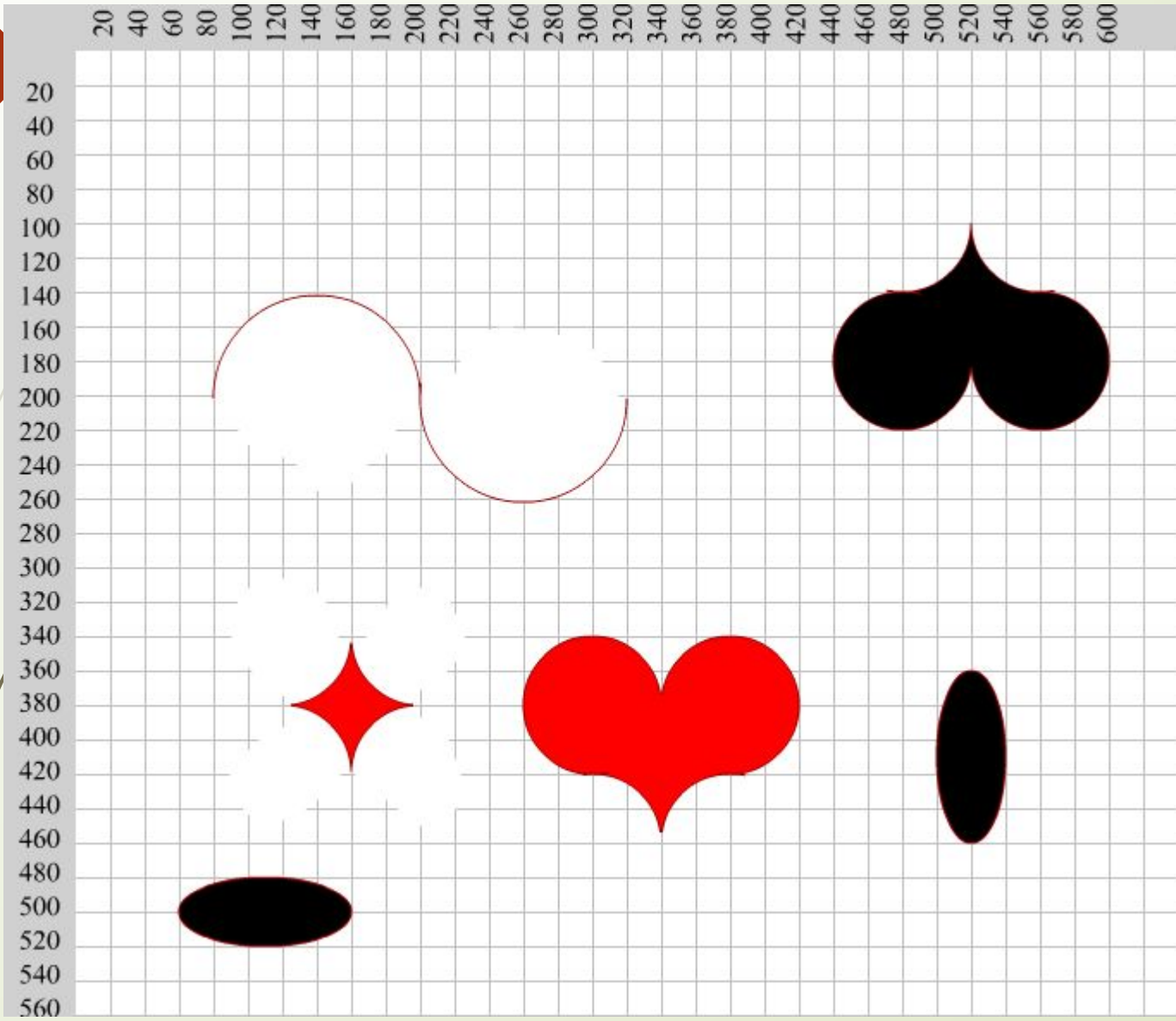
## 2. КЛЮЧ



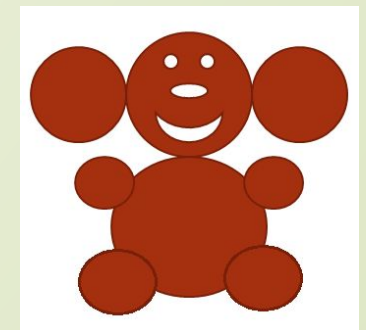
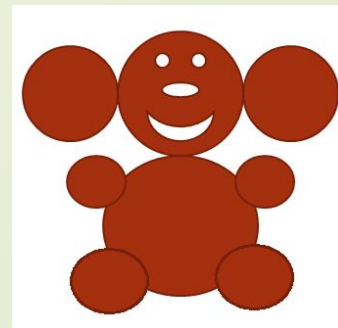
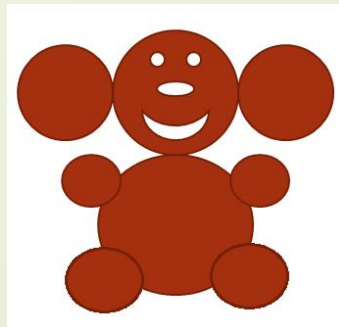
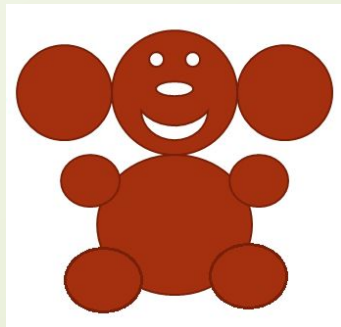
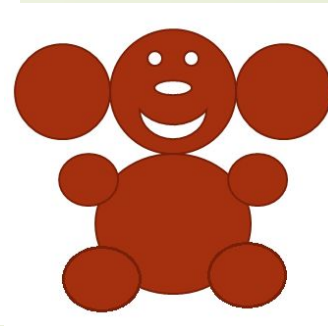
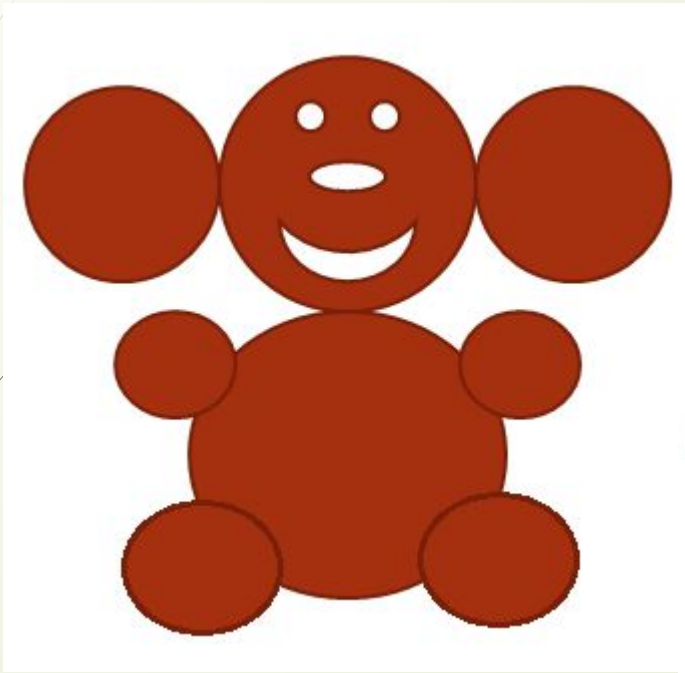
покраси  
ть

### 3. ЕЛОЧКИ





# Чебурашка





# Зачетный проект

- Якутский узор по своему усмотрению.
- Чебурашка и маленькие его братья
- 5 смайликов



# Циклы в графике

```
Var x,y: integer;  
Begin  
x:=20; y:=20;
```

