

ADNSU

*Fakültə : İnformasiya texnologiyaları və
idarəetmə*

İxtisas : Kompüter elmləri

Qrup : 647.6

Müəllimə : Kərimova Sevinc

Tələbə : Mehdiyeva Sevinc

*Mövzu : Qrafiki rejim. Sadə qrafiki
proqramlar.*

Qrafiki rejim

Sadə qrafiki proqram



C dilində qrafiki proqram «sendviç» strukturuna bənzəyir.



Şəkillərin çəkilməsi üçün xüsusi pəncərə açan sadə program tərtib edək:

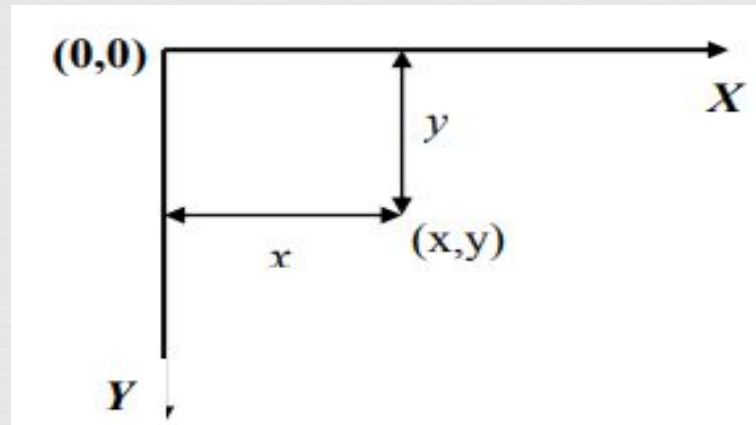
```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
main ()
{
initwindow ( 400, 300 ); // 400x300 ölçüdə qrafiki pəncərənin açılması
// .... burada şəkil çəkmək olar
getch ();
closegraph (); // pəncərəni bağla
}
```

- ❖ Qrafiki funksiyalardan istifadə etmək **graphics.h** başlıq faylını qoşmaq lazımdır.
- ❖ **Initwindow** funksiyası şəkil çəkmək üçün əlavə pəncərə açır. Mötərizədə piksellərlə pəncərənin enini və hündürlüyünü göstərmək lazımdır.
- ❖ **Closegraph** funksiyasının köməyi ilə qrafiki rejim dayandırılır.

Nöqtələrin koordinatları:

Ekranı şəkil çəkmək üçün koordinatları təyin etməyi bacarmaq lazımdır.

- Koordinatların başlanğıcı, yəni $(0,0)$ nöqtəsi pəncərənin sol yuxarı küncündə yerləşir.
- Riyazi koordinat sistemindən fərqli olaraq **X** oxu sağa, **Y** oxu isə aşağı istiqamətləndirilib.
- İstənilən nöqtə üçün **x** koordinatı – pəncərənin sol, **y** koordinatı isə yuxarı sərhədinə kimi məsafədir.



□ RƏNG



16 standart rəng üçün ədədi və simvolik işarələr təyin olunub:

0	BLACK	qara	8	DARKGRAY	tünd boz
1	BLUE	göy	9	LIGHTBLUE	açıq göy
2	GREEN	yaşıl	10	LIGHTGREEN	açıq yaşıl
3	CYAN	mavi	11	LIGHTCYAN	açıq mavi
4	RED	qırmızı	12	LIGHTRED	açıq qırmızı
5	MAGENTA	bənövşəyi	13	LIGHTMAGENTA	açıq bənövşəyi
6	BROWN	qəhvəyi	14	YELLOW	sarı
7	LIGHTGRAY	açıq boz	15	WHITE	ağ

Bundan əlavə, bütün rəng palitrasından istifadə etmək olar (True Color rejimi, təbii rəng). Bu halda istənilən rəng 3 komponentdən ibarət olur: qırmızı (**R**), yaşıl (**G**) və göy (**B**). Rəngin hər komponenti 0 – 255 aralığında dəyişən tam ədəddir (cəmi 256 variant). Beləliklə RBG kombinasiyası üçün $256^3=16777216$ rəng alınır. Rəngləri vermək üçün **COLOR** funksiyasından istifadə edilir. Bu funksiyanın 3 parametri var. Onlar **R**, **G**, **B** rənglərinin intensivliyini təyin edirlər və mötərizədə vergüllə ayrılmış yazılırlar. Məsələn, bəzi rəngləri belə təyin etmək olar:

COLOR (0,0,0)	qara
COLOR (255,0,0)	qırmızı
COLOR (0, 255, 0)	yaşıl
COLOR (0, 0, 255)	göy
COLOR (255, 255, 255)	ağ
COLOR (100, 100, 100)	boz
COLOR (255, 0, 255)	bənövşəyi

setcolor funksiyası xətlərin rəngini təyin edir:

```
setcolor ( 10 ); // açıq yaşıl rəngi təyin etmək
```

Bu əmrdən sonra çəkilən bütün xətlər, düzbucaqlar, çevrələr və s. açıq yaşıl rəngli olacaqdır. Bu funksiya rəngi rəng palitrasından da götürə bilər:

```
setcolor ( COLOR(255, 0, 255) ); // bənövşəyi rəngi təyin etmək
```

Şəkil çəkmək üçün açılmış pəncərə ağ rəngdə olur.

Ayrı-ayrı piksellərlə işləmə:

Şəkil çəkmək üçün standart funksiyalardan istifadə edilir. **putpixel** funksiyasından istifadə edərək hər piksel üçün onun rəngini vermək olar:

```
putpixel ( x, y, 14 ); // (x,y) nöqtəsini sarı rəngləmək
```

getpixel funksiyası vasitəsi ilə pəncərədə yerləşən istənilən pikselin rəngini təyin etmək olar.

```
n = getpixel ( x, y ); // (x,y) nöqtəsinin rəngini n dəyişənə yazmaq
```

Xətlər

Parçanı **line** əmri vasitəsi ilə çəkmək olar:

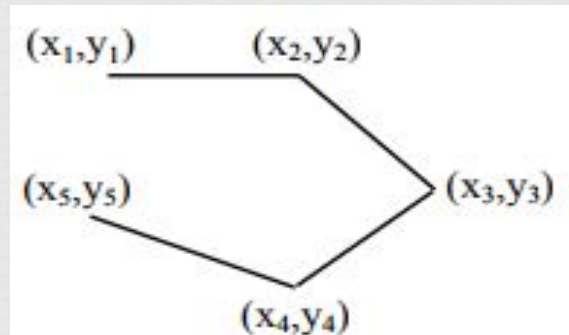
```
line ( x1, y1, x2, y2 ); // (x1,y1)-(x2,y2) parçası
```

Parçanı başqa üsulla çəkmək olar. Əvvəlcə **moveto** əmrindən istifadə edərək kursoru **(x1,y1)** nöqtəsinə gətirmək, sonra isə **lineto** əmri vasitəsi ilə **(x2,y2)** nöqtəsinə qədər parça çəkmək:

```
moveto ( x1, y1 ); // kursor (x1,y1) nöqtəsinə gətirilir  
lineto ( x2, y2 ); // (x2,y2) nöqtəyə qədər xətt çəkilir
```

lineto əmrindən sonra kursor növbəti **(x2,y2)** nöqtəsinə keçir. Qırıq xətlərin çəkilməsində bu əmrdən istifadə etmək daha əlverişlidir:

```
setcolor (12); // qırmızı rəng  
moveto (x1, y1); // kursoru (x1,y1) nöqtəsinə gətir  
lineto (x2, y2); // 2-ci nöqtəyə qədər parça çəkilir  
lineto (x3, y3); // 3-cü nöqtəyə qədər parça çəkilir  
lineto (x4, y4); // .....  
lineto (x5, y5);
```



Düzbucaqlar

Düzbucağı çəkmək üçün iki qarşı bucağın koordinatlarını vermək lazımdır (adətən sol yuxarı və sağ aşağı bucaqlar seçilir). Konturun rəngi **setcolor** funksiya vasitəsi ilə təyin olunur, düzbucağın özü isə **rectangle** əmri vasitəsi ilə çəkilir.

```
setcolor ( 9 );  
rectangle (x1, y1, x2, y2);
```

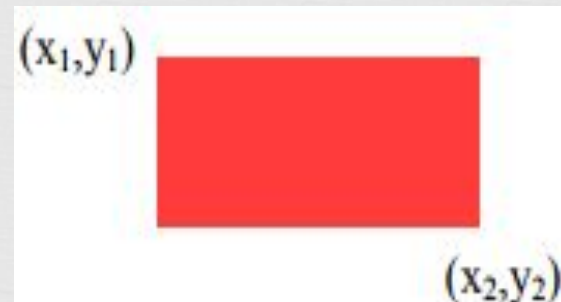


Rəngli düzbucağı çəkmək üçün **bar** əmrindən istifadə edilir. Rəngi və rəng çəkilməsinin üslubunu (ing. fill style) təyin etmək üçün **setfillstyle** funksiyasından istifadə etmək lazımdır.

```
setfillstyle ( 1, 12 ); // 1-ci üslub, 12-ci rəng  
bar (x1, y1, x2, y2);
```

setfillstyle funksiyanın 2 parametri var. Birinci parametr rəng çəkmə üslubunu, ikinci parametr isə rəngi təyin edir.

0		rəng yoxdur
1		bircinsli rəng
3,4,5,6		əyri xətlər
7,8		tor
9,10,11		nöqtəli naxışlar



Çevrə



Çevrəni çəkmək üçün **circle** funksiyasından istifadə edirlər:

```
setcolor ( COLOR (0, 255, 0) ); // yaşıl rəng  
circle (x, y, R );
```

circle funksiyasının üç parametri var: birinci iki parametr mərkəzin koordinatlarıdır, üçüncü parametr isə - radiusdur. Parametrlər kimi ədədlər, dəyişənlərin adları və ya cəbri ifadələr ola bilər:

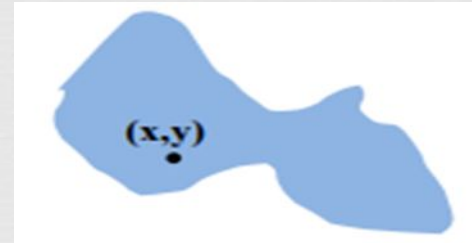
```
circle (200, y0+25, R );
```

İxtiyari oblastın rənglənməsi:



Bəzən ixtiyari çəkilmiş fiquru rəngləmək lazım gəlir. Bunu **floodfill** funksiyası vasitəsi ilə etmək olar:

```
setfillstyle ( 1 , 11 ); // üslub 1, rəng 11  
floodfill (x, y, 0); // 0 rənginin sərhədinə kimi rəngləmək
```



Fiquru rəngləmək üçün onun daxilində istənilən nöqtənin (x,y) koordinatlarını bilmək lazımdır. Bundan başqa, fiqurun sərhədi bir rəngli və kəsilməz olmalıdır. Sərhədin rəngi **floodfill** funksiyasının axırıncı parametridir.

Yazılar



outtextxy funksiyası pəncərənin istənilən yerində yazını çıxartmağa imkan verir. Bu funksiyaya yazının yuxarı sol küncünün (x,y) koordinatlarını vermək lazımdır. Yazının rəngi **setcolor** funksiyası ilə tənzimlənir:

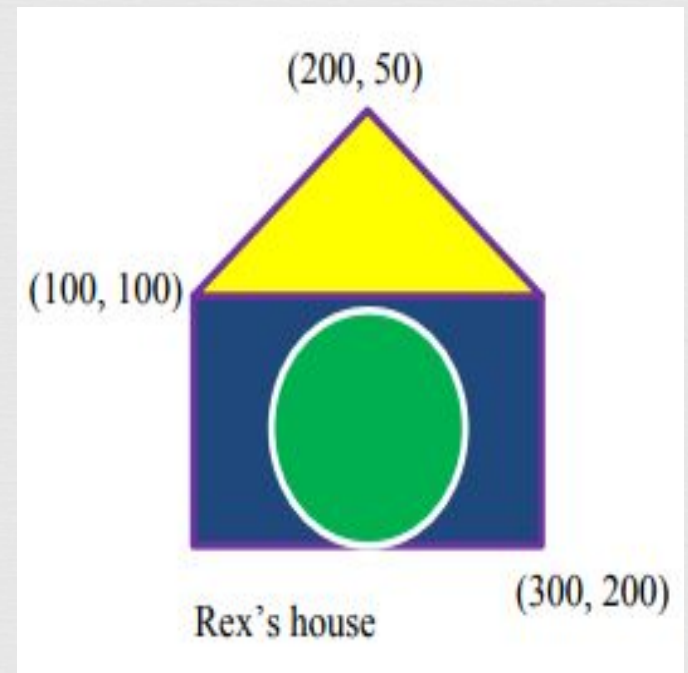
```
setcolor ( 9 );  
outtextxy ( x, y, "Bakı" );
```

(x,y)
Bakı

Proqram nümunəsi

Standart qrafiki funksiyalardan istifadə edərək evcik çəkən bir proqram yazmaq.

```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
main ()
{
    initwindow (440, 300);
    setfillstyle (1,9);
    bar (100, 100, 300, 200); // göy düzbucaq
    setcolor (13);           // bənövşəyi kontur
    rectangle (100, 100, 300, 200);
    moveto (100, 100);     // damın çəkilməsi
    lineto (200,50);
    lineto (300, 100);
    setfillstyle (1,14);    // dam sarı rəngdə
    floodfill (200, 75, 13);
    setcolor (15);
    circle (200, 150, 50); // ağ çevrə
    setfillstyle (1, 10);
    floodfill (200, 150, 150); // çevrənin içi yaşıl
    setcolor (12);
    outtextxy (100, 230, "Rex's house");
    getch();
    closegraph();
}
```



*Diqqətinizə görə
təşəkkürlər!*

