

Grafika w Pascalu

Moduł Graph

Pierwsza figura - prostokąt

- program Grafika1;
-
- uses crt, graph;
- var sterownik, tryb:integer;
-
- begin
- clrscr;
- detectgraph(sterownik,tryb);
- initgraph(sterownik,tryb,' ');
- setcolor(14);
- rectangle(10,10,200,300);
- readln;
- closegraph;
- end.

Wypełnianie figur

- program Grafika2;
-
- uses crt, graph;
- var sterownik, tryb:integer;
-
- begin
- clrscr;
- detectgraph(sterownik,tryb);
- initgraph(sterownik,tryb,"");
- setcolor(14);
- setfillstyle(solidfill,14);
- bar(50,50,200,300);
- readln;
- closegraph;
- end.

Figury geometryczne dostępne w module graph

- `arc(100,100,0,120,80);`
- `pieslice(100,100,0,120,80);`
- `ellipse(60,110,0,360,50,100);`

- `setfillstyle(solidfill,14);`
- `fillellipse(60,110,50,100);`

- `line(100,100,200,100);`

Tekst w grafice

- program Grafika4;
-
- uses crt, graph;
- var sterownik, tryb:integer;
-
- begin
- clrscr;
- detectgraph(sterownik,tryb);
- initgraph(sterownik,tryb,'');
- setcolor(11);
- outtextxy(10,100,'Pascal');
- readln;
- closegraph;
- end.

Animacja

- program Grafika6;
- uses crt, graph;
- var sterownik, tryb:integer;
- i:integer;
-
- procedure rysuj(x:word;y:word;kolor:integer);
- begin
- setcolor(kolor);
- setTextStyle(TriplexFont,HorizDir,3);
- outtextxy(x,y,'Pascal');
- end;
- begin
- clrscr;
- detectgraph(sterownik,tryb);
- initgraph(sterownik,tryb,'');
-
- for i:=1 to 10 do
- begin
- rysuj(i*5,i*5,i);
- delay(1000);
- end;
- readln;
- closegraph;
- end.