

## Упражнение 1. Библиотечный модуль Graph.TPU

Командами Options, Directories задать путь к модулю Graph.TPU (Рис.1).

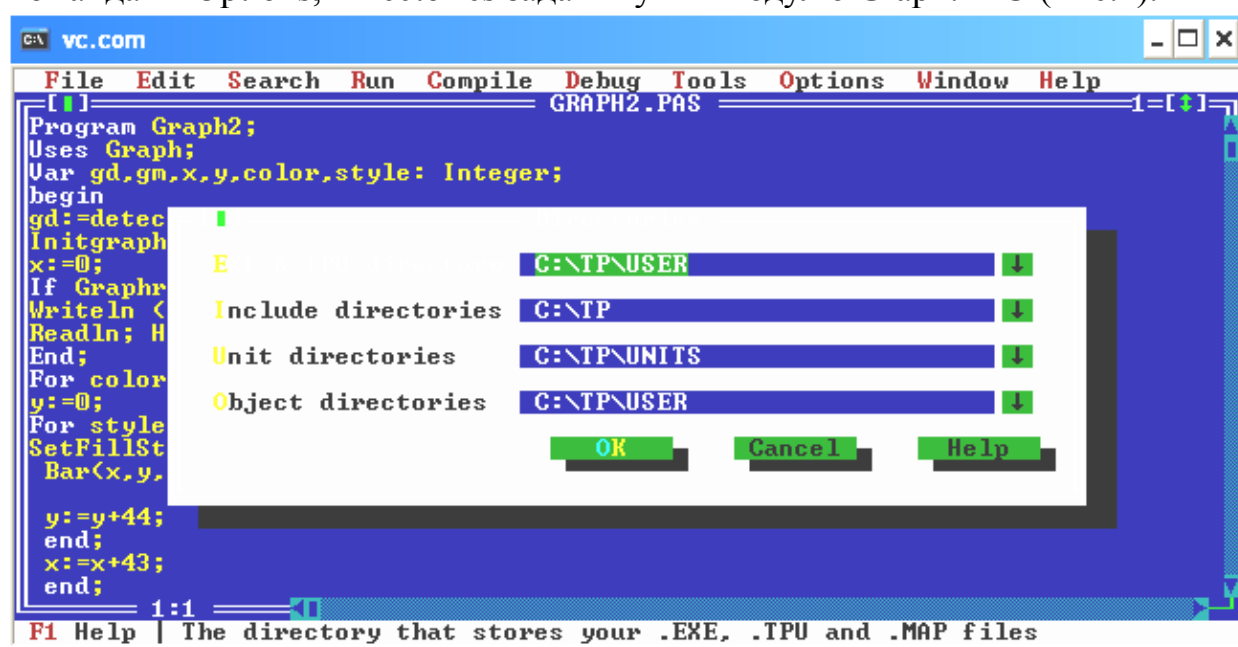


Рис.1

Используйте короткие имена папок для размещения файлов TurboPascal. Командами Options, Save Turbo.TP сохранить текущую конфигурацию. Поместить драйверы EGA.VGA.BGI, CGA.BGI в папку запуска исполняемого файла. Копировать драйверы графического экрана вместе с EXE-файлом.

## Упражнение 2. Рисование графическими примитивами

2.1. Набрать текст программы:

```

Program Graph1;
Uses Graph;
Var gd,gm: Integer;
begin
gd:=detect;
Initgraph(gd,gm,'cga.bgi');
If Graphresult <> grok Then Begin
Writeln ('Error');
Readln; Halt;
End;
SetColor(Red);
SetBkColor(Blue);
SetFillStyle(5,9);
Rectangle(280,180,360,300);

```

```

Bar(305,210,335,270);
Line(280,180,320,150);
Line(320,150,360,180);
Circle(320,165,8);
MoveTo(100,310);
LineTo (310,310);
Readln; CloseGraph;
End.

```

2.2. Меняя цвет фона, линий и координаты геометрических фигур определить назначение и параметры графических команд.

2.3. Самостоятельно написать программу для рисования парусного корабля и волн.

2.4. Самостоятельно написать программу для рисунка на свободную тему.

### *Упражнение 3. Формирование узора на экране*

3.1. Набрать текст программы:

```

Program Graph2;
Uses Graph;
Var gd,gm,x,y,color,style: Integer;
begin
gd:=detect;
Initgraph(gd,gm,'cga.bgi');
x:=0;
If Graphresult <> grok Then Begin
Writeln ('Error');
Readln; Halt;
End;
For color:=1 to 15 do begin
y:=0;
For style:=1 to 11 do begin
SetFillStyle(style,color);
Bar(x,y,x+30,y+35);
y:=y+44;
end;
x:=x+43;
end;
Readln; CloseGraph;
End.

```

Проверить работу программы и придумать свой узор для экрана.

3.2. Написать программу для вывода графика функции по Вашему выбору с использованием осей ординат. Файлы упражнений \*.pas и \*.exe копировать в папку отчета.