

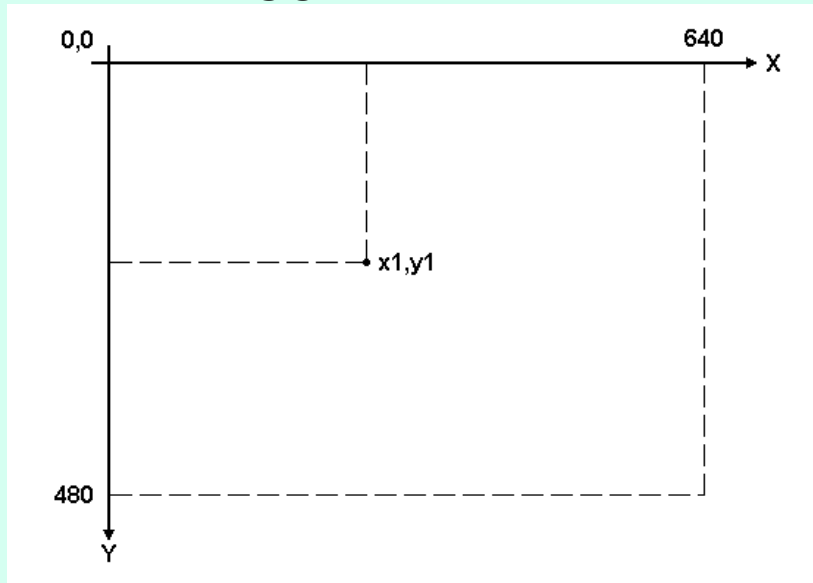
# Графіка

Програми можуть виводити дані на екран в текстовому і графічному режимі роботи. Для переходу в графічний режим роботи служить оператор:

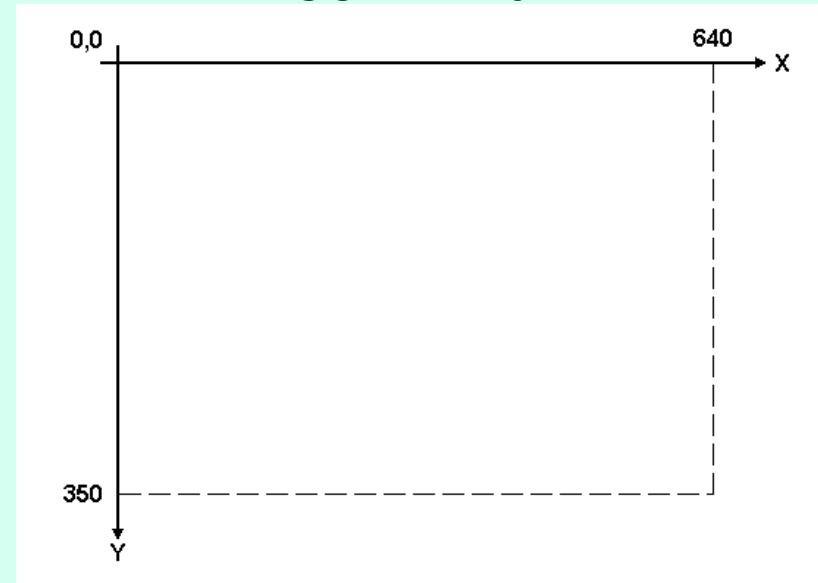
**SCREEN <mode>**

<mode> - цілочисельна константа, яка вказує режим роботи для даного екрана і адаптера.

SCREEN 12



SCREEN 9



PALETTE x,y – оператор встановлення кольору (0-15)

x – атрибут палітри, який необхідно змінити

y – колір, який присвоюється атрибуту

COLOR x – графічний оператор, який встановлює поточний колір

# Графіка

**PSET (X,Y),C** – графічний оператор, який малює крапку на екрані в місці з координатами X,Y і кольором C

**PSET STEP(X,Y),C** – малює крапку зі зміщенням від останньої намальованої крапки на координати X,Y і кольором C

**LINE (X1,Y1)–(X2,Y2),C** – графічний оператор, який малює лінію, початок якої має координати (X1,Y1), а кінець має координати (X2,Y2) і колір цієї лінії C

**LINE –(X1,Y1),C** малює лінію, початок якої має координати останньої намальованої крапки, а кінець має координати (X1,Y1) і колір цієї лінії C

**LINE –STEP(X1,Y1),C** – C малює лінію, початок якої має координати останньої намальованої крапки, а кінець має координати останньої намальованої крапки плюс (X1,Y1) колір цієї лінії C

**LINE (X1,Y1)–STEP(X2,Y2),C** малює лінію, початок якої має координати (X1,Y1), а кінець має координати (X2,Y2) і колір цієї лінії C

**LINE STEP(X1,Y1)–STEP(X2,Y2),C** – малює лінію, початок якої має координати останньої намальованої крапки плюс (X1,Y1), а кінець має координати початку плюс (X2,Y2) і колір цієї лінії C

**LINE STEP(X1,Y1)–(X2,Y2),C** – малює лінію, початок якої має координати останньої намальованої крапки плюс (X1,Y1), а кінець має координати (X2,Y2) і колір цієї лінії C

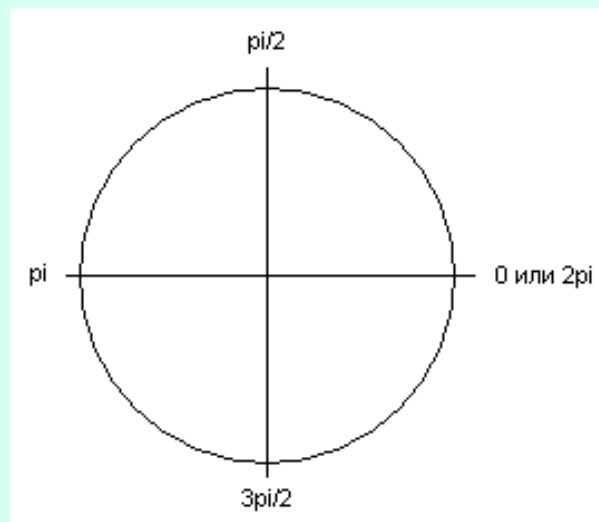
# Графіка

**LINE (X1,Y1)–(X2,Y2),C,B** – графічний оператор, який малює прямокутник з координатами верхнього лівого кута (X1,Y1) і нижнього правого кута (X2,Y2) і колір лінії прямокутника C

**LINE (X1,Y1)–(X2,Y2),C,BF** – графічний оператор, який малює замальований прямокутник з координатами верхнього лівого кута (X1,Y1) і нижнього правого кута (X2,Y2) і колір лінії прямокутника C

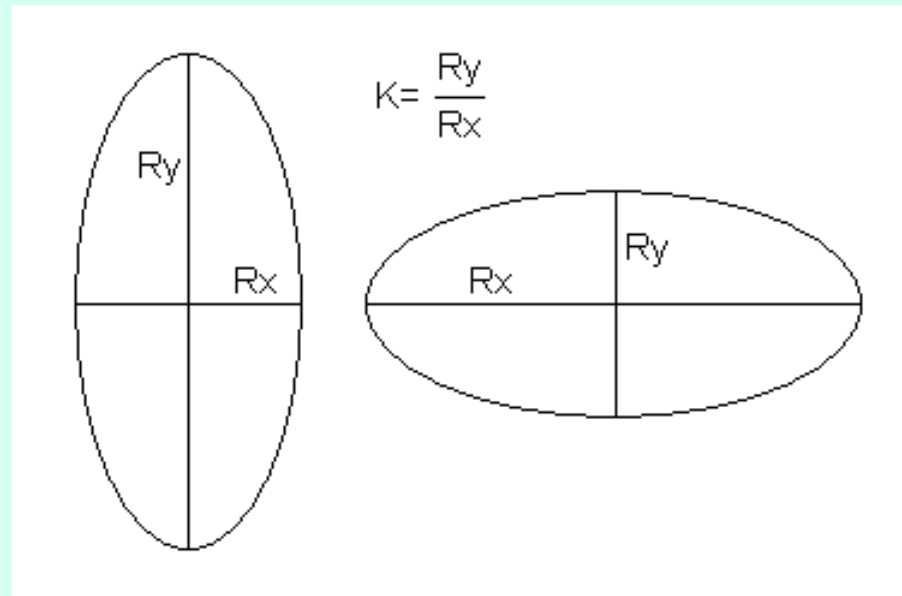
**CIRCLE (X,Y),R,C** – графічний оператор, який малює коло з координатами центра в точці (X,Y), радіусом R і кольором C

**CIRCLE (X, Y),R,C,a,b** графічний оператор, який малює дугу з координатами центра в точці (X,Y), радіусом R і кольором C, початок дуги a, кінець дуги b



# Графіка

**CIRCLE (X,Y),R,C,,,K** – графічний оператор, який малює еліпс з координатами центра в точці (X,Y), радіусом R, кольором C і коефіцієнтом звуження K



**CIRCLE (X,Y),R,C,a,b,K** графічний оператор, який малює дугу еліпса з координатами центра в точці (X,Y), радіусом R, кольором C і коефіцієнтом звуження K, початок дуги a, кінець дуги b

# Графіка

**DRAW** – графічний оператор, інтерпретуючий символічний вираз і малюючий графічний об’єкт

**DRAW “Ux Lx Dx Rx”**

**Ux** – рухатись вгору на x точок

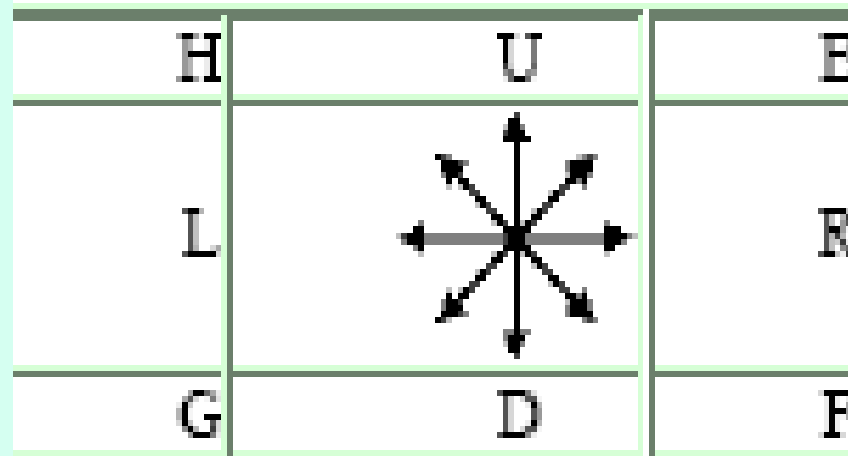
**Lx** – рухатись вліво на x точок

**Dx** – рухатись вниз на x точок

**Rx** – рухатись вправо на x точок

**B** – рухатись, але не малювати

**N** – рухатись, малювати, повернутися в початкову точку



**PAINT** – графічний оператор, який замальовує обмежену площу кольором