

连接了 Point1 和 Point2 的直线。

角色 Tutor 也将接收并处理 Redraw 消息，如图 6-28 所示。

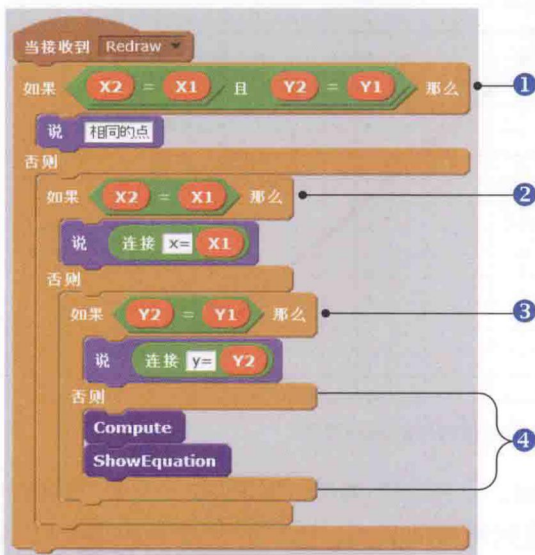


图 6-28 : 角色 Tutor 的 Redraw 消息处理程序

这段脚本检测下列条件：

- 如果 Point1 和 Point2 的坐标值是相同的，不可能绘制任何线条。因此，脚本提示信息“相同的点”。
- 如果两点的 x 坐标值相等，说明这是垂线。脚本提示 $x = \text{常数}$ 。
- 如果两点的 y 坐标值相等，说明是水平线。脚本提示 $y = \text{常数}$ 。
- 否则两点可以构成直线方程 $y = mx + b$ 。脚本首先调用过程 **Compute** 计算直线的斜率和 y 轴截距。然后调用过程 **ShowEquation** 以适当的格式将方程展现给用户。

过程 **Compute** 如图 6-29 所示。它计算斜率 (m) 和截距 (b)，随后将它们四舍五入到两位小数。