**uses** graphABC;

**var** x,i: **integer**;

**begin**

lockdrawing;

x:=700;

**while** x>-200 **do**

**begin**

    clearwindow;

    setbrushcolor(clNavy);

    rectangle(x,230,x+180,300);

    setbrushcolor(clGray);

    rectangle(x-60,180,x,300);

    setbrushcolor(clSkyBlue);

    rectangle(x-50,190,x-10,230);

    setbrushcolor(clBlack);

    circle(x,320,20);

    circle(x+140,320,20);

    sleep(40);

    redraw;

    x:=x-10;

**end**;

**end**.

Домик

**uses** graphABC, crt;

**type** mas=**array** [1..1000] **of** **integer**;

**var** i,x,y: **integer**;

    a,b: mas;

**procedure** Man1(x,y: **integer**);

**begin**

setbrushcolor(clcream);

circle(x,y,10);

circle(x-20,y+30,6);

circle(x+20,y+30,6);

circle(x-10,y+65,6);

circle(x+10,y+65,6);

setbrushcolor(clgray);

ellipse(x-15,y+10,x+15,y+60);

**end**;

**procedure** Man2(x,y: **integer**);

**begin**

setbrushcolor(clcream);

circle(x,y,10);

circle(x,y+30,6);

circle(x,y+65,6);

setbrushcolor(clgray);

ellipse(x-15,y+10,x+15,y+60);

setbrushcolor(clcream);

circle(x,y+30,6);

**end**;

**procedure** fon (a,b: mas);

**var** i,x,y: **integer**;

**begin**

setbrushcolor(clnavy);

setpencolor(clnavy);

rectangle(0,0,800,200);

setbrushcolor(clblue);

setpencolor(clblue);

rectangle(0,200,800,400);

setbrushcolor(clgreen);

rectangle(0,400,800,600);

setpencolor(cllime);

**for** i:=1 **to** 1000 **do**

    line(a[i],b[i],a[i]+(random(11)-5),b[i]+(random(11)+10));

setpencolor(clblack);

setbrushcolor(clGray);

rectangle(50,480,800,460);

setpencolor(clblack);

setbrushcolor(clyellow);

circle(700,100,40);

**end**;

**procedure** dom;

**begin**

setbrushcolor(clbrown);

rectangle(50,300,250,500);

line(50,300,151,200);

line(250,300,149,200);

floodfill(150,220,clmaroon);

setbrushcolor(clskyblue);

rectangle(100,400,150,450);

rectangle(150,400,200,450);

rectangle(100,350,150,400);

rectangle(150,350,200,400);

**end**;

**begin**

**for** i:=1 **to** 1000 **do**

**begin**

    a[i]:=random(800);

    b[i]:=random(201)+400;

**end**;

setwindowsize(800,600);

lockdrawing;

hidecursor;

**repeat**

x:=900; y:=400;

**for** i:=1 **to** 50 **do**

**begin**

    clearwindow;

    fon(a,b);

**if** x>200 **then**

**if** i **mod** 2=0 **then** Man1(x,y)

**else** Man2(x,y);

    dom;

    x:=x-20;

    sleep(200);

    redraw;

**end**;

**until** keypressed;

**end**.

**uses** graphABC, crt;

**type** mas=**array** [1..1000] **of** **integer**;

**var** i,x,y: **integer**;

    a,b: mas;

*//анимация человечка состоит из двух кадров (соответственно, процедуры Man1 и Man2)*

**procedure** Man1(x,y: **integer**);

**begin**

setbrushcolor(clcream);      *//цвет кисти - кремовый*

circle(x,y,10);             *//голова*

circle(x-20,y+30,6);        *//ручки*

circle(x+20,y+30,6);

circle(x-10,y+65,6);        *//ножки*

circle(x+10,y+65,6);

setbrushcolor(clgray);      *//цвет кисти - серый*

ellipse(x-15,y+10,x+15,y+60);     *//туловище - эллипс*

**end**;

**procedure** Man2(x,y: **integer**);

**begin**

setbrushcolor(clcream);

circle(x,y,10);               *//голова*

circle(x,y+65,6);            *//ножка*

setbrushcolor(clgray);

ellipse(x-15,y+10,x+15,y+60);

setbrushcolor(clcream);

circle(x,y+30,6);           *//ручка*

**end**;

*//фон*

**procedure** fon (a,b: mas);

**var** i,x,y: **integer**;

**begin**

*//небо*

setbrushcolor(clnavy);         *//цвет кисти*

setpencolor(clnavy);           *//цвет пера темно-синий*

rectangle(0,0,800,200);        *//небо  - прямоугольник*

setbrushcolor(clblue);         *//кисть*

setpencolor(clblue);           *//перо - синий*

rectangle(0,200,800,400);      *//нижняя часть неба  - прямоугольник*

*//земля*

setbrushcolor(clgreen);        *//*

rectangle(0,400,800,600);      *// почва   - прямоугольник*

*//трава*

setpencolor(cllime);          *//цвет - светло-зеленый*

**for** i:=1 **to** 1000 **do**          *//в цикле от 1 до 1000 выполнять*

    line(a[i],b[i],a[i]+(random(11)-5),b[i]-(random(11)+10));

*//линия, причем координаты нижнего конца "ЗАФИКСИРОВАНЫ" (генерируются в массив при запуске программы)*

*//а координаты верхней части отклоняются по х на 5 пкс в обе стороны, а по у - на значение от 10 до 20 - чтобы трава качалась и меняла высоту, но не сильно*

*//дорога*

setpencolor(clblack);

setbrushcolor(clGray);

rectangle(50,480,800,460);

*//солнце*

setpencolor(clblack);

setbrushcolor(clyellow);

circle(700,100,40);

**end**;

*//дом, тут все просто =) набор прямоугольников и крыша - линии*

**procedure** dom;

**begin**

setbrushcolor(clbrown);

rectangle(50,300,250,500);

line(50,300,151,200);

line(250,300,149,200);

floodfill(150,220,clmaroon);   *//заливаю крышу бордовым*

setbrushcolor(clskyblue);

rectangle(100,400,150,450);

rectangle(150,400,200,450);

rectangle(100,350,150,400);

rectangle(150,350,200,400);

**end**;

**begin**

*//генерируются значения для травы*

**for** i:=1 **to** 1000 **do**       *//в цикле с параметром от 1 до 1000*

**begin**

    a[i]:=random(800);   *//в массив внести случайное значение от 0 до 799 (т.к. трава может расти по всей протяженности экрана по х)*

    b[i]:=random(201)+400;  *//в массив внести случайное значение от 400 до 600, так как земля занимает только нижнюю треть экрана*

**end**;

setwindowsize(800,600);    *//размер графического окна*

lockdrawing;               *//Блокирует вывод в графическое окно, осуществляя рисование только во внеэкранном буфере*

hidecursor;                *//скрыть курсор*

*//собственно анимация*

**repeat**  *//цикл с постусловием*

x:=900; y:=400; *//стартовые координаты человечка*

**for** i:=1 **to** 50 **do**   *//50 шагов человечка =) в цикле с параметром от 1 до 50 выполнять*

**begin**

    clearwindow;    *//очистить окно*

    fon(a,b);       *//запуск процедуры рисования фона*

**if** x>200 **then**   *//если координаты человечка больше 200 (дом), то*

**if** i **mod** 2=0 **then** Man1(x,y)  *//если счетчик цикла четен, рисовать первый кадр с человечком,*

**else** Man2(x,y);           *//иначе - второй (переставляет ноги)*

    dom;            *//запуск процедуры рисования дома*

    x:=x-20;        *//человечек движется влево, то есть его координаты по х с каждым шагом уменьшаются на 20 пкс*

    sleep(200);     *//задержка*

    redraw;         *//перерисовка*

**end**;

**until** keypressed;   *//до нажатия клавиши*

**end**.