ĐỒ HỌA MÁY TÍNH

Nhóm chúng em thực hiện vẽ một bức tranh 2D với đề tài phong cảnh dùng thư viện graphics

**settextstyle(3, 0, 1.2):** kích style chữ

**setcolor(int COLOR** ) : đặt màu nét vẽ. Màu ngầm định ngay khi khởi động là WHITE v với giá trị số (15). Vd setcolor (14 or YELLPOW)

- Hiện nay C++ chỉ hỗ trợ hiển thị 16 màu dưới đây vì vậy giá trị int truyền vào hàm chỉ có thể từ 0 -> 15.

Text

Description automatically generated

### **setfillstyle(int pattern,int color ):** Đặt kiểu tô và màu tô cho các hình đặc và miền đóng.

**floodfill(int x,int y,int color ):** tô màu một miền kín trên màn hình được bao quanh bởi một đường có màu là màu\_biên, (x,y) là một điểm tuỳ ý ở bên trong miền kín. Màu tô và mẫu tô xác định bởi hàm setfillstyle. Nếu (x,y) nằm ngoài miền kín thì vùng ngoài miền kín được tô. Nếu trên màn hình không có miền kín như đã chỉ thì cả màn hình được tô màu.

**circle(int x, int y, int r):** vẽ đường tròn với tâm có toạ độ (x,y), bán kính r.

**outtextxy(int x, int y, char \*s):** in xâu s theo vị trí (x,y).

**line(int x1,int y1,int x2,int y2):** vẽ đường thằng nối 2 điểm có toạ độ (x1,y1) và (x2,y2), sau khi vẽ xong con trỏ vẽ quay về vị trí cũ (không thay đổi vị trí).

Bước 1: Khai báo thư viện Graphics.h.

- Bước 2: Khởi tạo cửa sổ có kích thước 1355 x 700

**-** Bước 3: Khai báo các biến cần sử dụng.

- Bước 4: Sử dụng vòng lặp for để thực hiện chuyển động của bức tranh.

Bước 5: Gọi hàm closegraph(); để đóng cửa sổ đồ họa.