

Esercitazione del 27/11/2020

ASCII ART PAINT

Si sviluppi un programma "paint-like" per disegnare in ascii art in linguaggio C.

Prevedere le seguenti funzionalità per l'utente:

- Scelta del carattere con cui disegnare (si supponga inizialmente di disegnare ogni punto con un * o con un +, in seguito dare all'utente la possibilità di scelta)
- Cancellazione della tela
- Disegno di un punto date le coordinate (i, j)
- Disegno di una linea orizzontale o verticale inserendo l'origine (i, j), la lunghezza della linea e la direzione
- Disegno di una figura geometrica:
 - rettangolo o quadrato, conoscendo il punto (i, j) top-left e la lunghezza dei lati
 - circonferenza, conoscendo il centro (i, j) e il raggio r
 - eventuali aggiunte a scelta
- Visualizzazione della tela

Utilizzare un array bidimensionale come tela.

Valutare in fase di progettazione se sia più conveniente dichiarare la tela come array bidimensionale di numeri interi o di char. Cosa cambia in un caso o nell'altro?