5. Resim Ekleme

Bu başlıkta öğreneceğiniz konular

         Resim Ekleme

         Resimleri Mask(Kesme-Kırpma) Etme

         Resimleri Döndürme

## Dosyadan Resim Ekleme

            WinBGI penceremizde resim dosyalarını göstermemize izin verir. BMP, JPG, GIF formatında resim ekleyebilirsiniz. Peki nasıl ekleriz?

            En kolay yolu readimagefile() fonksiyonunu kullanarak resim eklemedir.

# void readimagefile( const char\* filename=NULL, int left=0, int top=0, int right=INT\_MAX, int bottom=INT\_MAX  );

|  |  |
| --- | --- |
| D:\A-Computer Engineer\WEB YARDIMCIMIZ\YAZILAR WORD\C++ da Graphic.h Kütüphanesi Ve Oyun Yapımı\5.Resim Ekleme\5_dosyalar\image001.png | filename: eklemek istediğimiz resmin bilgisayardaki konumudur (Örnek “D:\\resim1.bmp”). Eğer koymak istediğiniz resim uygulamanın alt klasöründe ise “resimadı.formatı” diye kullanmanız yeterlidir. Uygulama konumunun alt klasöründe ise “klasöradı\\resimadı.formatı” diye kullanmalısınız.  left:  resmimizin sol tarafının yapıştırılacağı konumdur. Sol taraftaki X=100 dür.  top:  resmimizin üst tarafının yapıştırıacağı konumdur. Üst  taraftaki Y=50 dir.  right: resmimizin sağ tarafının yapıştırılacağı konumu belirler. Sağ taraftaki X=217 dir.  bottom: remimizin alt tarafının yapıştırılacağı konumu belirler. Alt taraftaki Y=177 dir.    genişlik = right - left ,  yükseklik = bottom – top  dur.    readimagefile("resimler\\gunes.bmp",100,50,227,177);    Yandaki örneği indirmek için |
| D:\A-Computer Engineer\WEB YARDIMCIMIZ\YAZILAR WORD\C++ da Graphic.h Kütüphanesi Ve Oyun Yapımı\5.Resim Ekleme\5_dosyalar\image003.png | Yandaki örneğimizde de resmi farklı konuma farklı boyutlarda yapıştırdık. İndirmek için    readimagefile("resimler\\gunes.bmp",120,20,200,80); |

## Bellekten Resim Yapıştırma

readimagefile() fonksiyonunu animasyon hazırlarken kullanamayız. Çünkü bu fonksiyon her seferinde hard-disk ten verileri alır. Fakat verileri Hard-disk’ten alma hızı yavaştır. Bu yüzden REM icat edildi ya. Hard-disk’ teki verileri REM’e atıp REM den de hızlı bir şekilde kullanmalıyız. Bu sayede oyunumuz yada programımız hızlı çalışır. Peki  bunu nasıl yapıcaz?

#### #include <graphics.h>

#### int main()

#### {

#### initwindow(400,400, "5. Resim Ekleme");

#### readimagefile("resimler\\gunes.bmp",100,50,227,177);

#### line(100,0,100,700);

#### line(227,0,227,700);

#### line(0,50,700,50);

#### line(0,177,700,177);

#### while(1);

#### closegraph();

#### return 0;

#### }