

Tema 3.

Desenarea primitivelor grafice 2D pe ecrane rastru.

1. Implementati o clasa GrilaCarteziana prin intermediul careia sa puteti desena o grila carteziana patratica 2D cu urmatoarele caracteristici:
 1. Numarul de linii/coloane sunt parametri ai grilei,
 2. In varfurile grilei (intersectiile dintre linii si coloane) sa fie desinati pixeli avand o forma circulara (pot avea si alte forme, patratiche de exemplu, dar **formele circulare vor primi punctaj maxim**),
 3. Pixelii sa fie disjuncti,
 4. Un pixel (i,j) sa fie aprins prin apelul unei metode `writePixel` avand cel putin 2 argumente de tip intreg: linia i si coloana j .
2. Implementati unul dintre algoritmii prezentati la curs pentru trasarea unui segment de dreapta ale carui extremitati au coordonate intregi (vezi [imaginea](#)).

Vor primi punctaj maxim acele rezolvari care implementeaza algoritmul `AfisareSegmentDreapta3` (modificandu-l corespunzator, astfel incat calculul coordonate pixelilor sa nu utilizeze coordonatele pixelilor din algoritmul prezentat la curs).



