**IDevice**

void Initialize(System.Windows.Forms.Control control);

این تابع وظیفه تنظیم اشیای لازم جهت انجام ترسیم را بر عهده دارد. control در واقع مکانیست که عمل ترسیم روی آن انجام خواهد شد.

void Dispose();

این تابع وظیفه ی آزاد سازی منابع استفاده شده در device را بر عهده دارد.

void BeginLayerDraw(int layerIndex);

اگر روش ترسیم لایه مربوطه بگونه ای است که قبل از شروع عمل ترسیم برخی تنظیمات باید انجام شوند و برخی توابع باید اجرا شوند، این اعمال در این تابع اجرا خواهند شد.

void EndLayerDraw(int layerIndex);

همچنین اگر هنگام پایان رسم لایه نیازی به اجرای برخی توابع باشد این تابع محل قرار گرفتن این توابع می باشد. همچنین اتمام این تابع نشانگر اعلان اجرای دستور نمایش خطوط و شکلهای ترسیم شده می باشد.

void Present();

این تابع وظیفه نمایش لایه ها را بر روی Device مربوطه بر عهده دارد.

void ClearLayer(int layerIndex, Color color);

همانگونه که از نامش پیداست وظیفه ی پاک کردن لایه ای از طراحی را با توجه به ورودی که گرفته است بر عهده دارد.

void SetTransform(float w, float h);

این تابع باید دستوراتی را اجرا کند که مختصات ترسیم مربوط را Device با به میزان w و h جابجا کند.

bool IsDisposed { get; }

مشخص می کند که آیا device منابع مربوط به خود را آزاد کرده است یا نه.

**ILine**

void Draw(System.Drawing.PointF[] points, System.Drawing.Color color);

این تابع وظیفه رسم خط با points را بر عهده دارد. رنگ خط نیز به عنوان پارامتر دوم به تابع داده شده است.

void Draw(System.Drawing.PointF[] points, System.Drawing.Color color, float wScale, float hScale);

این تابع وظیفه رسم خط با points را بر عهده دارد. رنگ خط نیز به عنوان پارامتر دوم به تابع داده شده است. همچنین دو ضریب برای عرض و طول داده شده است که رسم خط باید با توجه به آنها صورت بگیرد.

void Draw(xPFT.Charting.Base.DataPointCollection points, float xAxesCenterHeight, float yAxesCenterWidth, float HeightRate, float WidthRate, float xAxesMaxValue, System.Drawing.Color color, bool autoShift = true, bool keepInRightOfYAxis = false);

این تابع وظیفه رسم خط با points را بر عهده دارد. points یک DataPointCollection می باشد.

این تابع پارامتری به نام xAxesCenterHeight میگیرد که مشخص کننده ی ارتفاع محور X ها از پایین کنترل می باشد.

این تابع پارامتری به نام yAxesCenterWidth میگیرد که مشخص کننده ی فاصله محور Y ها از سمت چپ کنترل می باشد.

این تابع پارامتری به نام HeightRate میگیرد که مشخص کننده ی ضریب ارتفاعی نقاط می باشد.

این تابع پارامتری به نام WidthRate میگیرد که مشخص کننده ی ضریب عرضی نقاط می باشد.

این تابع پارامتری به نام xAxesMaxValue میگیرد که مشخص کننده ی مقدار حداکثر محور X ها می باشد.

پارامتر color رنگ خط را مشخص می کند.

پارامتر autoShift مشخص می کند که آیا نمودار با رسیدن به انتهای منطقه رسم به سمت چپ حرکت کند یا نه؟.

پارامتر keepInRightOfYAxis مشخص می کند که آیا نمودار سمت راست نمودار y بماند یا خیر؟.

void Dispose();

این تابع وظیفه آزاد سازی منابع اشغال شده توسط این شی را بر عهده دارد.

float Width { get; set; }

این خصوصیت نشانگر عرض خط می باشد.

Boolean Antialias { get; set; }

این خصوصیت نشانگر Anti alias خط می باشد.

**ITexture**

void Draw(PointF location);

این تابع رسم شکل را در مختصات داده شده بر عهده دارد.

void Draw(PointF location,float rotateAngle,PointF rotateOrigin,bool isVerticalMirror);

این تابع رسم شکل را در مختصات داده شده با زاویه چرخش و محل محور چرخش و حالت آینه عمودی بر عهده دارد.

void Dispose();

این تابع وظیفه ی آزاد سازی منابع اشغال شده توسط Texture را عهده دار است.

void LoadImage(Bitmap image);

این تابع وظیفه ی بارگذاری تصویر جدید در texture را بر عهده دارد.

**ITextWriter**

void Dispose();

این تابع وظیفه ی آزاد سازی منابع اشغال شده توسط TextWriter را عهده دار است.

void Draw(string Text, Rectangle rectangle, FontDrawFlags fontDrawFlag, Color color);

این تابع وظیفه ی ترسیم متن Text در فضای داده شده rectangle با توجه به محل قرار گرفتن متن در فضای ترسیم fontDrawFlag و رنگ مشخص شده را بر عهده دارد.

**IEllipse**

void Dispose();

این تابع وظیفه ی آزاد سازی منابع اشغال شده توسط ellipse را عهده دار است.

{get,Set} float LineWidth

این خصوصیت مشخص کننده ی عرض خط حاشیه ی ellipse می باشد.

void Draw(int layerIndex, RectangleF rectangle, Color? borderColor, Color? fillColor, float opacity, FillPattern fillPattern, float patternSize);

این تابع وظیفه ترسیم بیضی را بر روی لایه ی با اندیس layerIndex بر عهده دارد. در صورتی که هر یک از رنگهای borderColor ویا fillColor برابر با null باشند آن قسمت رسم نمی شود. pattern پر کردن شکل را می توان با پارامتر fillPattern مشخص نمود و سایز pattern را نیز patternSize مشخص می کند.

void Draw(int layerIndex, RectangleF rectangle, Bitmap bitmap, Color? borderColor, float opacity = 1);

این تابع وظیفه ترسیم بیضی را بر روی لایه ی با اندیس layerIndex بر عهده دارد. در صورتی که رنگ borderColor و یا تصویر پرکننده برابر با null باشند آن قسمت رسم نمی شود. ضمنا پارامتر مشخص کننده شفافیت شکل می باشد

**IPolygon**

void Dispose();

این تابع وظیفه ی آزاد سازی منابع اشغال شده توسط Polygon را عهده دار است.

{get,Set} float LineWidth

این خصوصیت مشخص کننده ی عرض خط حاشیه ی Polygon می باشد.

void Draw(int layerIndex, PointF[] points, Color? borderColor, Color? fillColor, float opacity, FillPattern fillPattern, float patternSize);

این تابع وظیفه ترسیم Polygon را بر روی لایه ی با اندیس layerIndex بر عهده دارد. در صورتی که هر یک از رنگهای borderColor ویا fillColor برابر با null باشند آن قسمت رسم نمی شود. pattern پر کردن شکل را می توان با پارامتر fillPattern مشخص نمود و سایز pattern را نیز patternSize مشخص می کند.

void Draw(int layerIndex, PointF[] points, Bitmap bitmap, Color? borderColor, float opacity = 1);

این تابع وظیفه ترسیم Polygon را بر روی لایه ی با اندیس layerIndex بر عهده دارد. در صورتی که رنگ borderColor و یا تصویر پرکننده برابر با null باشند آن قسمت رسم نمی شود. ضمنا پارامتر مشخص کننده شفافیت شکل می باشد

**IRectangle**

void Dispose();

این تابع وظیفه ی آزاد سازی منابع اشغال شده توسط Rectangle را عهده دار است.

{get,Set} float LineWidth

این خصوصیت مشخص کننده ی عرض خط حاشیه ی Rectangle می باشد.

void Draw(int layerIndex, RectangleF rectangle, Color? borderColor, Color? fillColor, float opacity, FillPattern fillPattern, float patternSize);

این تابع وظیفه ترسیم Rectangle را بر روی لایه ی با اندیس layerIndex بر عهده دارد در صورتی که هر یک از رنگهای borderColor ویا fillColor برابر با null باشند آن قسمت رسم نمی شود. pattern پر کردن شکل را می توان با پارامتر fillPattern مشخص نمود و سایز pattern را نیز patternSize مشخص می کند.

void Draw(int layerIndex, RectangleF rectangle, Bitmap bitmap, Color? borderColor, float opacity = 1);

این تابع وظیفه ترسیم Rectangle را بر روی لایه ی با اندیس layerIndex بر عهده دارد. در صورتی که رنگ borderColor و یا تصویر پرکننده برابر با null باشند آن قسمت رسم نمی شود. ضمنا پارامتر مشخص کننده شفافیت شکل می باشد.