

رسم بالكمبيوتر على 1

هذه هي الدالة `getch` التي تسمى الشاشة

`*include <conio.h>`

`*include <graphics.h>`

`void main` (أوامر البرمجة داخل)

{

الأسيا : التي ستأخرها في هذا البرنامج Turbo C++

هو تشغيل أوامر نصية ونسختي فون البرنامج رسومات

متغير نصية يعرف كيرة وهو متغيره `int gd = DETECT`

أنواعه التي لنوع شاشة، يعرف وهو عبارة عن `flag` متغير لجميع

« وهذا نوع تشغيل شاشة، يعرف »

`int gmode, error_code;`

عشان يعرف لي نوع الخط . `Graphics Mode Text Mode`

أنواع خط الطباعة نوعين « نصية ورسومية »

و « path » و `gmode` و `gd`

`initgraph` « C \ Turbo C3 \ BGI »

دالة تقوم بتهيئة الشاشة « حيث تقوم بتحويلها من شاشة

نصية إلى شاشة رسومية »

فتكون على شكل متغيرات « نوع تشغيل شاشة، يعرف »

الخط و مسار ال `BGI`

ال `BGI` عبارة عن الملفات التي تحتوي على معلومات

شاشة، يعرف .

والآن نقل على تهيئة شاشة التشغيل

تفعل شاشة الرسم وبالتالي تحول إلى

شاشة نصية .

أمكن قبة للمحرك لأقصى شاشة Turbo و 640

480 ~ ~ ~ الرأس ~ ~ ~

والأخرى نقطة put pixel ()

تتويج 3 متغيرات (أحادي، 2، أحادي، 3، اللون) وهي
اللون الوحيد، التي تتويج على متغير خاص باللون، بينما بقية
الحواله، لا تحركه لديها، دالة لوحة خاصية باللون،

اللون فيمتريين 15 - 15 أو تكعي بالهروفي 15 بل
أسود 15 15

واجب رسم خط أفقي باستخدام دالة Put Pixel وخط عمودي

رسم مستطيل باستخدام دالة put pixel

دالة / رسم خط مستقيم Line ()

مستطيل أربع متغيرات المتغيرين الأولين x_1 نقطة البداية
والمتغيرين الآخرين y_1 و x_2 نقطة النهاية.

عشان نضع اللون set Color ()

تغير اللون والخطية حقا، الشاشة set bk Color ()

حالة لتغيير شكل معين بلونه معين: (color, 100, 100) Field Fill

واجب رسم المثلث المثلث

لو أننا أشتي أعمل مربع كل ضلوه لون أعلى set color يعيد Line

يعيد set color يعيد Line وهكذا،

25/1/28

م 2

الرسم بالحاسوب على

□ نتعامل مع الألوان بواسطة أرقام من 0 إلى 16

0 Black 4 Red 8 Dark Gray 12 light Red

1 Blue 5 magenta 9 light Blue 13 light magent

2 Green 6 Brown 10 light Green 14 yellow

3 Cyan 7 light Gray 11 light Cyan 15 white

□ دوال هذه في الرسم وكتابة كود رسم معين أو إظهار اللون

1- (رقم اللون) **set colore** :- تكتب قبل دالة الرسم لتغير اللون

2- (رقم اللون) **set back colore** :- تغيير لون الخلفية «أسود افتراضي»

3- **fill (x, y, border)** :- تكتب بعد دالة الرسم لتعبئة الأشكال

المغلقة. القيمة الافتراضية لها «white»

تسمى القيمة للإحداثي المراد تعبئته وأزده

على قيمة الشكل بكامل واحد مثلاً

لو كانت قيمته 4 أزده واحد يصبح 5

4- **set fill style (a, b)** :- تتحكم بلون التعبئة للدالة **fill**

وتحتوي على متغيرين **a** - شكل خط التعبئة **dash**

solide - لون التعبئة، إذا دالة تتحكم بشكل خط

التعبئة ولون التعبئة وتكتب قبل دالة الرسم

5- **set line style (a, b, c)** :- تتحكم بالخطوط ولها ثلاثة متغيرات

a - نوع الخط (أربعة أنواع) b - لون السطح الخارجي c - له قيمتين

القيمة الأولى 1 عادي 3 سميك

6 **get max color ()** :- تعطي أكبر قيمة لأفرون في سلسلة الألوان

(الذي يسمي)

- 6- `get color()`: تعطي لون خط الرسم الذي استخدمته.
- 7- `get Back color()`: رقم خلفية الرسم.
- 8- `get max y()`: الوصول على أعلى قيمة للمحور y.
- 9- `get max x()`: أعلى قيمة للمحور x.
- 10- `get pixel()`: قيمة اللون المستخدم لرسم شكل معين.
- 11- `out text()`: كتابة نص على شاشة الرسم.
- 12- `out textxy()`: كتابة نص على شاشة الرسم مع الإحداثيات.
- (, `move to`: تنقل المؤشر إلى المكان الجديد تستخدم كثيرًا عند استخدام `out text()` لتدوير موقع الكتابة.

• دالة `out textxy`, اختصار للدالتين `move to`, `out text`.

• مع دالتي `out textxy`, `out text` لابد من تعيين مكتبتين.

`studio.h`, `iostream.h` حتى تتمكن من تنفيذ الأوامر.

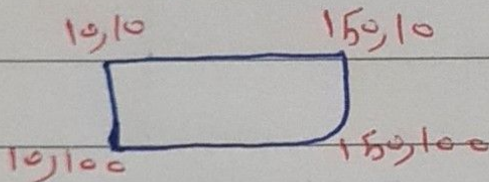
`printf`, `cout`

- 13- `circle()`: دالة لرسم دائرة وتقبل `x`, `y` ونصف القطر `r`.

- 14- `rectangular(x1, x2, y1, y2)`: دالة لرسم مستطيل.

مثلاً لو كانت القيم كالآتي (10, 150, 10, 100) `rectangular`

سيكون المستطيل كالآتي



ترين: ارسم مستطيل لونه أصفر مع طباعة قيمة لون خط الرسم:

```
{ set color(14);
```

```
rectangular(10, 150, 10, 100);
```

```
cout << " " << get pixel(10, 10); }
```


تمرين
اطبع العبارة "Free Palestine" بلون أحمر

```
{ char a[50];  
  int max = getmaxcolor();  
  setcolor(max);  
  outtextxy(100, 100, a);  
  sprintf(a, "رأس القوسية", max);  
  outtextxy(100, 120, max); }
```

والله في عون الصبر
عادام الصبر في عون أخيه...
؟ آسامة سحر
؟ مؤمن الشرع