----BOUNDARY FILL-----

include<stdlib.h> include<gíaphics.h>

void boundaíyFill(int x, int y, int fill\_coloí,int boundaíy\_coloí)

{

if(getpixel(x, y) != boundaíy\_coloí && getpixel(x, y) != fill\_coloí)

{

putpixel(x, y, fill\_coloí);

boundaíyFill(x + 1, y, fill\_coloí, boundaíy\_coloí); boundaíyFill(x - 1, y + 1, fill\_coloí, boundaíy\_coloí); boundaíyFill(x, y + 1, fill\_coloí, boundaíy\_coloí); boundaíyFill(x, y - 1, fill\_coloí, boundaíy\_coloí);

}

}

int main()

{

int gd = DEĽECĽ, gm; initgíaph(&gd, &gm, "");

int x = 250, y = 250, íadius = 100; ciícle(x, y, íadius);

boundaíyFill(x, y, 6, 15); delay(500000); closegíaph();

íetuín 0;

}

-----FLOOD FILL-------

include<stdlib.h> include<gíaphics.h>

void flood\_fill(int x, int y, int new\_col, int old\_col)

{

if (getpixel(x, y) == old\_col) { putpixel(x, y, new\_col);

flood\_fill(x + 1, y, new\_col, old\_col); flood\_fill(x - 1, y, new\_col, old\_col); flood\_fill(x, y + 1, new\_col, old\_col); flood\_fill(x, y - 1, new\_col, old\_col);

}

}

int main()

{

int gd, gm = DEĽECĽ; initgíaph(&gd, &gm, "");

íectangle(50,50,250,250); flood\_fill(55,55,10,0); delay(5000000); closegíaph();

íetuín 0;

}