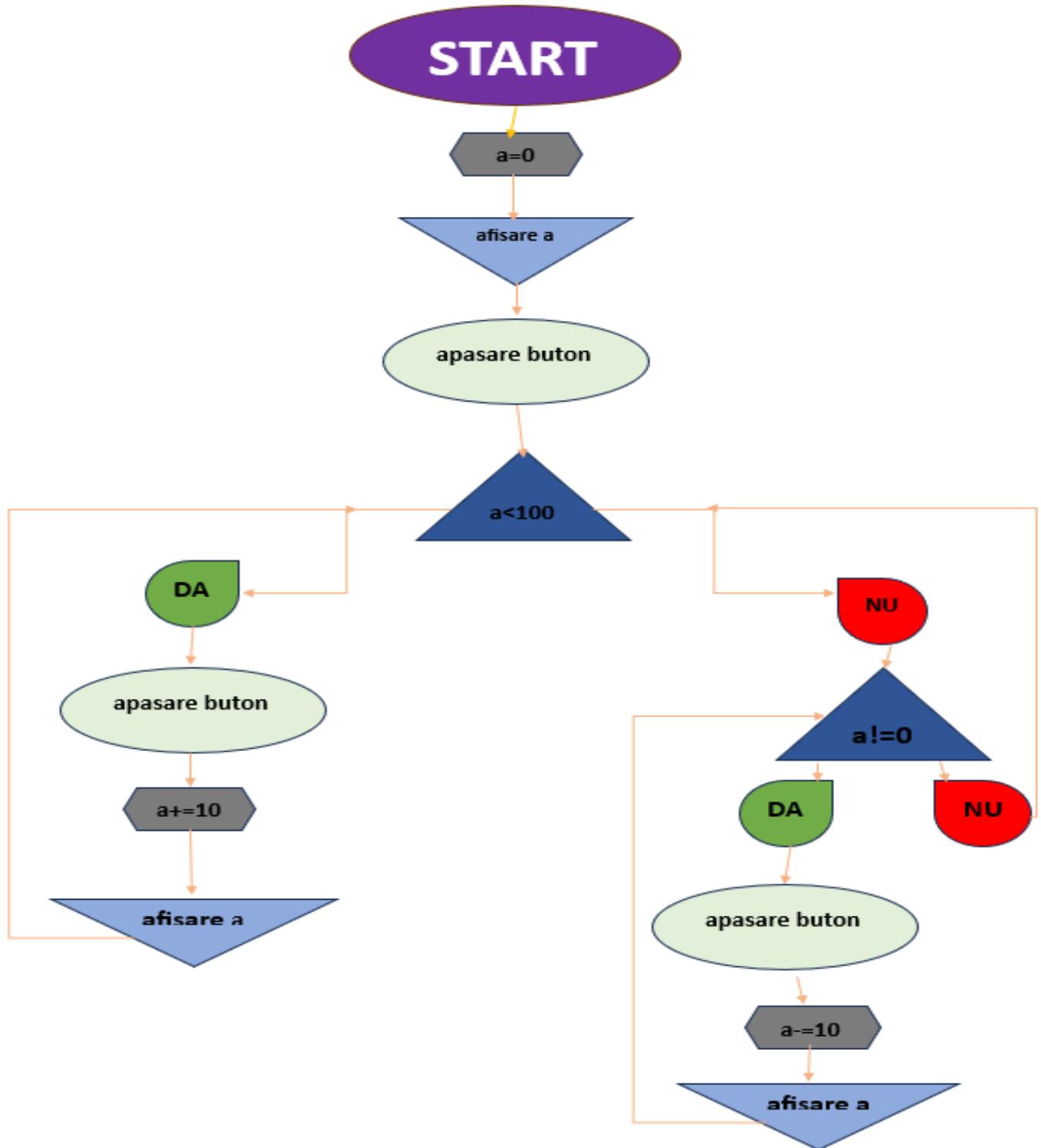
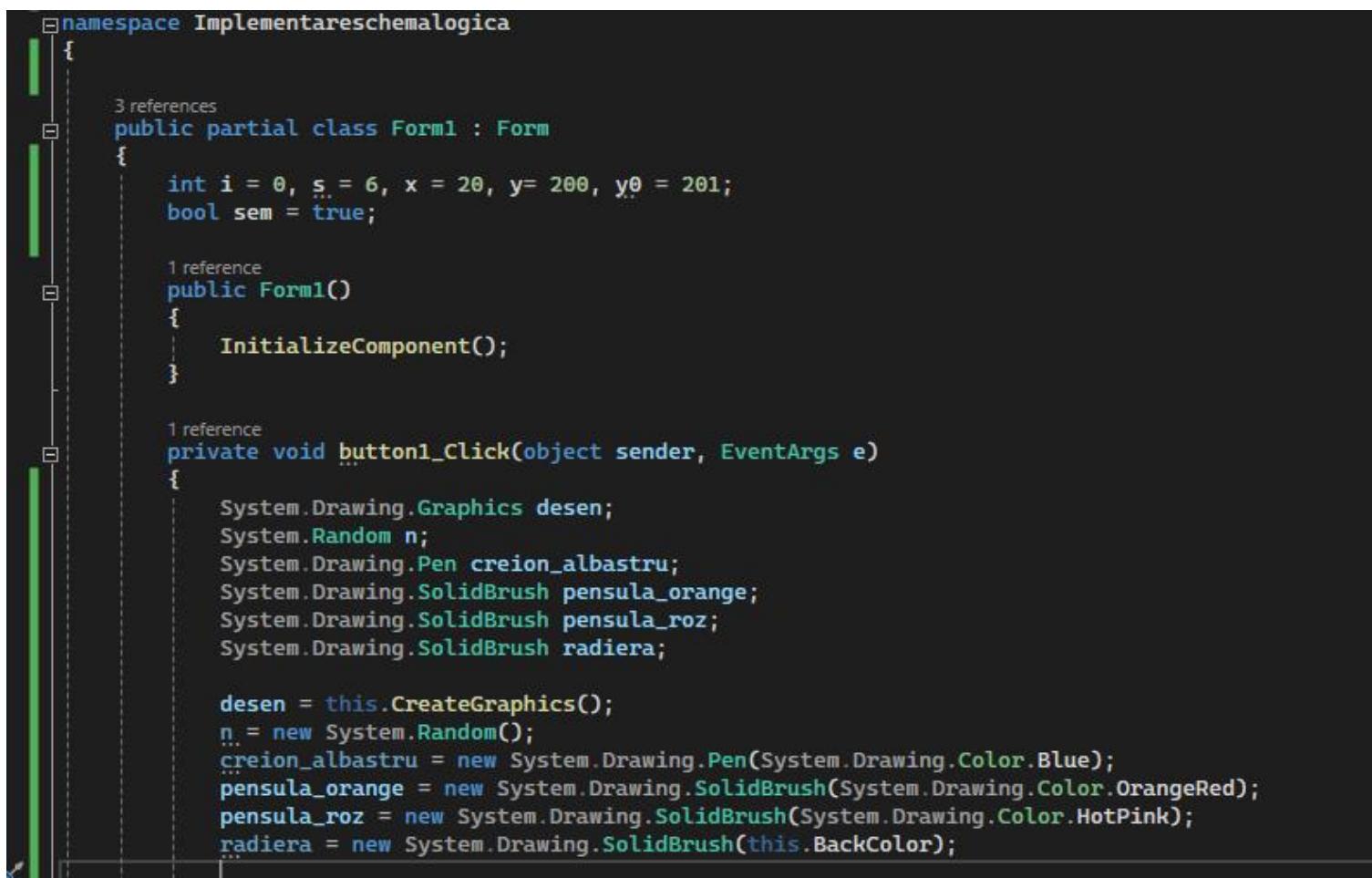


Schema logica

Explicare pas cu pas al programului in C#:

Am introdus instructiunile pentru crearea obiectelor, am initializat global variabilele de tip ‘int’ pentru a crea coordonatele de desenare a figurilor geometrice si am introdus si functia bool pentru a putea crea un semafor cu adevarat si fals.



```
namespace Implementareschemalogica
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        int i = 0, s = 6, x = 20, y = 200, y0 = 201;
        bool sem = true;

        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            System.Drawing.Graphics desen;
            System.Random n;
            System.Drawing.Pen creion_albastru;
            System.Drawing.SolidBrush pensula_orange;
            System.Drawing.SolidBrush pensula_roz;
            System.Drawing.SolidBrush radiera;

            desen = this.CreateGraphics();
            n = new System.Random();
            creion_albastru = new System.Drawing.Pen(System.Drawing.Color.Blue);
            pensula_orange = new System.Drawing.SolidBrush(System.Drawing.Color.OrangeRed);
            pensula_roz = new System.Drawing.SolidBrush(System.Drawing.Color.HotPink);
            radiera = new System.Drawing.SolidBrush(this.BackColor);
        }
    }
}
```

*Din cauza faptului ca nu exista posibilitatea directa de desenare a unui triunghi iar dupa sa-l franjurez, am ales sa desenez un dreptunghi pe care l-am colorat treptat si segmentat (aici am pus la folosinta variabilele implementate global anterior).

*Daca primul ‘if’ este adevarat, variabila ‘i’ va creste. Al doilea ‘if’, din interiorul primului ‘if’, se ocupa cu marirea variabilei ‘i’ cu 10. ‘Else’-ul in corelatie cu primul ‘if’ se ocupa cu scaderea variabilei ‘i’ cu 10.

```

        if (sem)
        {
            if (i < 100)
            {
                i += 10;
                label1.Text = i.ToString();
                y -= 10;
                desen.FillRectangle(pensula_roz, x, y, s, y0 - y);
            }
            else
            {
                sem = false;
                i -= 10;
                label1.Text = i.ToString();
                y += 10;
                desen.FillRectangle(pensula_orange, x, y, s, y0 - y);
            }
        }
        else
        {
            if (i > 0)
            {
                i -= 10;
                label1.Text = i.ToString();
                y += 10;
                desen.FillRectangle(pensula_orange, x, y, s, y0 - y);
            }
            else
            {
                sem = true;
                i += 10;
                label1.Text = i.ToString();
                y -= 10;
                desen.FillRectangle(pensula_roz, x, y, s, y0 - y);
            }
        }
        x += 9;
    }
}

```

*Se va afisa:

