

MiniLibX

Afficher une ligne droite

```
int x;

x = 150;

while (x != 300)
{
    my_mlx_pixel_put(&img, x, 300, 0x00e159B0);
    x++;
}
```

Afficher un carré rempli

```
int x;
int y;

x = 200;
while (x != 300)
{
    y = 200;
    while (y != 300)
    {
        my_mlx_pixel_put(&img, x, y, 0x00e15980);
        y++;
    }
    x++;
}
```

Afficher un triangle isocèle rempli

```
int x;
int y;

y = 300;
while (y != 150)
```

```

{
    x = y - 1;
    while (x != 150)
    {
        my_mlx_pixel_put(&img, x, y, 0x00e15980);
        x--;
    }
    y--;
}

```

Afficher un triangle équilatéral

Afficher un cercle

Utilisation de l'algorithme de tracé d'arc de cercle de Bresenham

```

int rayon;
int x;
int y;
int m;

rayon = 150;
x = 0;
y = rayon;
m = 5 - 4 * rayon;

while (x <= y)
{
    my_mlx_pixel_put(&img, x + 300, y + 300, 0x00e159B0);
    my_mlx_pixel_put(&img, y + 300, x + 300, 0x00e159B0);
    my_mlx_pixel_put(&img, -x + 300, y + 300, 0x00e159B0);
    my_mlx_pixel_put(&img, -y + 300, x + 300, 0x00e159B0);
    my_mlx_pixel_put(&img, x + 300, -y + 300, 0x00e159B0);
    my_mlx_pixel_put(&img, y + 300, -x + 300, 0x00e159B0);
    my_mlx_pixel_put(&img, -x + 300, -y + 300, 0x00e159B0);
    my_mlx_pixel_put(&img, -y + 300, -x + 300, 0x00e159B0);
    if (m > 0)
    {
        y = y - 1;
        m = m - 8 * y;
    }
    x = x + 1;
    m = m + 8 * x + 4;
}

```

Afficher un cercle rempli

```
int rayon;
int x;
int y;
int m;

rayon = 150;
while (rayon != 0)
{
    x = 0;
    y = rayon;
    m = 5 - 4 * rayon;
    while (x <= y)
    {
        my_mlx_pixel_put(&img, x + 300, y + 300, 0x00e159B0);
        my_mlx_pixel_put(&img, y + 300, x + 300, 0x00e159B0);
        my_mlx_pixel_put(&img, -x + 300, y + 300, 0x00e159B0);
        my_mlx_pixel_put(&img, -y + 300, x + 300, 0x00e159B0);
        my_mlx_pixel_put(&img, x + 300, -y + 300, 0x00e159B0);
        my_mlx_pixel_put(&img, y + 300, -x + 300, 0x00e159B0);
        my_mlx_pixel_put(&img, -x + 300, -y + 300, 0x00e159B0);
        my_mlx_pixel_put(&img, -y + 300, -x + 300, 0x00e159B0);
        if (m > 0)
        {
            y--;
            m = m - 8 * y;
        }
        x++;
        m = m + 8 * x + 4;
    }
    rayon--;
}
```