

EDITOR PARA REDES DE AGUA POTABLE

OBJETIVO:

Se utilizará las Funciones Primitivas en una aplicación gráfica desarrollada en Delphi para AGUA DE PUEBLA.

REQUERIMIENTOS:

- a) Definir un Área de graficado de 2000 * 2000 pixeles.
- b) Dibujar una Malla de Referencia de 20 pixeles, en color azul claro.
- c) Incluir un Panel con Botones para pintar Tubo (color cobre y ancho 6), Manguera (color negro y ancho 4), Distribuidor de agua, Casa, Edificio, Bomba de agua, Medidor y llave de paso. La casa y el edificio requieren ángulo de rotación (0, 90, 180, 270).
- d) El tubo y la manguera son líneas, mientras que los otros son imágenes.
- e) Incluir en el Panel un Editor para captura de Datos (por ejemplo, el ángulo).
- f) Incluir en el Panel botones para Abrir o Salvar el diseño en un archivo de texto. Al Abrir un diseño deben leerse los datos del archivo y pintar la red de agua.
- g) Incluir en el Panel un Botón para Borrar alguno de los componentes.
- h) Incluir en el Panel un Botón para Borrar Todos los componentes.
- i) Incluir en el Panel un Botón para mostrar una Cotización.
- j) Incluir un segundo Panel con Botones para mostrar el Autor y otro para Salir.
- k) Incluir el encabezado “EDITOR PARA AGUA DE PUEBLA”.
- l) Usar cursor de CRUZ para el IMAGE y MANO para los botones.

EJECUCION:



