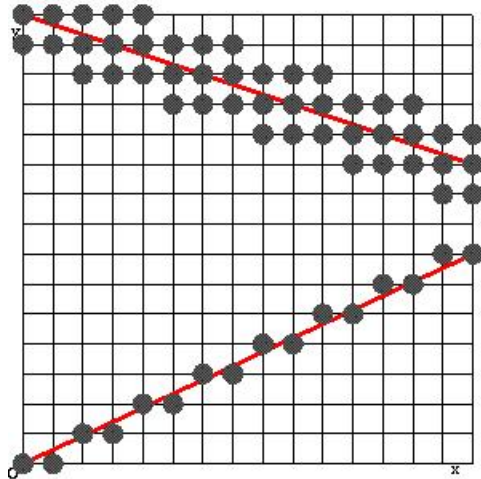


Tema 3.

Desenarea primitivelor grafice 2D pe ecrane rastru.

1. Implementati o clasa GrilaCarteziana prin intermediul careia sa puteti desena o grila carteziana patratica 2D cu urmatoarele caracteristici:
 1. Numarul de linii/coloane sunt parametri ai grilei,
 2. Liniile si coloanele grilei sunt egal spatiate,
 3. In varfurile grilei (intersectiile dintre linii si coloane) sa fie desenate pixeli avand o forma circulara (pot avea si alte forme, patratice de exemplu, dar **forme circulare vor primi punctaj maxim**),
 4. Pixelii sa fie disjuncti,
 5. Un pixel (i,j) sa fie aprins prin apelul unei metode writePixel avand cel putin 2 argumente de tip intreg: linia i si coloana j.
2. Implementati algoritmul prezentat la curs pentru trasarea unui segment de dreapta ale carui extremitati au coordonate intregi (vezi [imaginea](#)).
Vor primi punctaj maxim acele rezolvari care implementeaza algoritmul AfisareSegmentDreapta3 (modificand-ul corespunzator si explicand aceste modificari).



Intrebari, etc. : ghirvu@info.uaic.ro