**stretch**

Функция растяжения/сжатия объектов относительно определенной точки с определенными коэффициентами.

**Синтаксис:**

**stretch**(*P*, *S*, *name1, name2,…, namen*);

**Аргументы:**

*P* – координаты, задающие точку центра для растяжения/сжатия объектов. Тип *point*,

*S* – вектор, определяющий коэффициенты растяжения/сжатия объектов,

*name1, name2,…,namen* – имена объектов.

**Описание:**

*scale(P, S, name1, name2,…, namen ) –* функция масштабирования объектов на схеме с именами *name1, name2,…,namen* относительно центра, заданного координатами *P* с коэффициентами, определяемыми вектором *S*.

*S* – переменная типа *point*, где x – коэффициент растяжения/сжатия по оси X, y – коэффициент растяжения/сжатия по оси Y.

Входные значения *P, S* могут задаваться как заранее определенные переменные или задаваться выражением (*x*, *y*), где *x* и *y* координаты точки.

**Результат:**

нет.

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **var** oldfl: **boolean**;  **var** p:**point** = (10,0);  **var** s:**point** = (1.5,0.5);  **if paintstep then begin**  fl = **flash**(500);  **if** fl <> oldfl **then begin**  **stretch**(p, s, FillRect, FillCircle)**;**  **end**;  oldfl = fl;  **end**; |

В результате выполнения данного примера объекты с именами *FillRect* и *FillCircle* будут с периодом 500 мс. растягиваться с коэффициентом 1.5 по оси X и сжиматься с коэффициентом 0.5 по оси Y относительно центра, заданного точкой с координатами (10,0).