**rotate**

Функция поворота объектов на определенный угол относительно определенной точки.

**Синтаксис:**

**rotate**(*P*, *a*, *name1, name2,…, namen*);

**Аргументы:**

*P* – координаты, задающие точку центра для поворота объектов. Тип *point*,

*a* – угол поворота объектов.

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

**Описание:**

*rotate(P, a, name1, name2,…, namen ) –* функция поворота объектов на схеме с именами *name1, name2,…,namen* на угол *a* относительно центра, заданного координатами *P*. Угол поворота задается в радианах.

Входное значение *P* может задаваться как заранее определенная переменная или задаваться выражением (*x*, *y*), где *x* и *y* координаты точки.

**Результат:**

нет.

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **var** oldfl: **boolean**;  **var** p:**point** = (10,0);  **if paintstep then begin**  fl = **flash**(500);  **if** fl <> oldfl **then begin**  **rotate**(p, 0,78, FillRect, FillCircle)**;**  **end**;  oldfl = fl;  **end**; |

В результате выполнения данного примера объекты с именами *FillRect* и *FillCircle* будут с периодом 500 мс. поворачиваться на угол ~45 градусов (0.78 радиан) относительно цента, заданного точкой с координатами (10,0) и возвращаться в исходное положение.