

IDL Tutorial



AULA 16

**AXIS
SET_PLOT
DEVICE**

AXIS, SET_PLOT, DEVICE



- **AXIS, xaxis=[i, f]**
 - Modifica os limites do gráfico, usando xaxis muda-se somente os limites no eixo X, para os demais limites, tentar yaxis e zaxis.
- **SET_PLOT, 'PS'**
 - Modifica o tipo do gráfico para arquivo .PS, para modificar novamente para exibir em janela, usa-se 'WIN'.
- **DEVICE, File = 'Arquivo.ps'**
 - Escolhe o arquivo onde o gráfico será plotado. Após este comando pode-se plotar o que quiser e ele irá para o arquivo.

DEVICE, PLOTS



- **DEVICE, /Close**
 - Finaliza-se o arquivo de plot salvando-o e fechando-o.
- **PLOTS, X, Y, Z**
 - Plota um gráfico bi-dimensional ou tri-dimensional, dependendo de quantas das variáveis de entrada sejam definidas.
 - ✦ Pode-se usar somente: PLOTS, X, Y ;Caso bi-dimensional

Atividade



- Desenhar uma esfera.
- Desenhar um cubo.
- Criar um procedimento chamado ‘Plotar’, ao qual receberá 3 argumentos de entrada que serão usados como componente de x, componente de y e nome do arquivo respectivamente.

Atividade



- Criar função que recebe dois argumentos X e Y , e retorna dois vetores, A e B , com os pontos necessários para desenhar um 'X' centrado na coordenada (x,y) dada como entrada.
- Criar função que recebe dois argumentos X e Y , e retorna dois vetores, A e B , com os pontos necessários para desenhar um círculo centrado na coordenada (x,y) dada como entrada.

Atividade



- Criar o jogo Tic Tac Toe (Jogo da velha) usando as funções criadas anteriormente.
- Desenvolver o algoritmo para o jogo de damas.
- Criar funções que desenhem as peças do jogo de xadrez, e tentar montar o tabuleiro.

Dúvidas?



[HTTP://IDLTUTORIAL.BLOGSPOT.COM](http://idltutorial.blogspot.com)

ANTONIOPAULOVP@GMAIL.COM

LUCIOMARASSI@GMAIL.COM