#include<stdio.h>

#include<grphics.h>

#include<math.h>

int x[4]={200,100,200,250};

int y[4]={200,150,75,100};

void bezier()

{

int i;

double t,xt,yt;

for(t=0.0;t<1.0;t +=0.0005)

{

xt=pow(1-t,3)\*x[0]+3\*t\*pow(1-t,2)\*x[1]+3\*pow(t,2)\*(1-t)\*x[2]+pow(t,3)\*x[3];

yt=pow(1-t,3)\*y[0]+3\*t\*pow(1-t,2)\*y[1]+3\*pow(t,2)\*(1-t)\*y[2]+pow(t,3)\*y[3];

putpixel(xt,yt,WHITE);

}

for(i=0;i<4;i++)

putpixel(x[i],y[i],YELLOW);

getch();

closegraph();

}

int main()

{

int gd=DETECT,gm;

initgraph(&gd,&gm,"..\\bgi");

bezier();

}