

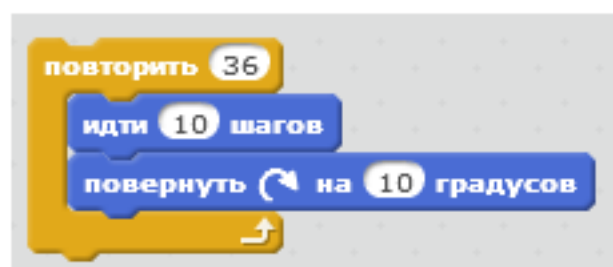
Теоретический материал:

Рисование:

Настройка инструмента рисования	Базовый алгоритм рисования линии:
 <pre> когда щелкнут по очистить установить цвет [красный] для пера установить размер пера 5 перейти в x: -200 y: 100 опустить перо </pre>	 <pre> когда спрайт нажат повторить 20 идти 10 шагов </pre>

Базовый алгоритм рисования квадрата:	Базовый алгоритм рисования круга:
 <pre> повторить 4 идти 100 шагов повернуть на 90 градусов </pre>	 <pre> повторить 36 идти 10 шагов повернуть на 10 градусов </pre>

Вычисление угла поворота для n-угольника	Базовый алгоритм рисования мышью:
$360 / N$	 <pre> когда щелкнут по очистить поднять перо перейти в указатель мышки изменить размер пера на 5 опустить перо установить цвет [синий] для пера всегда если мышка нажата? , то перейти в указатель мышки опустить перо </pre>



Проект 13. Рисование линий

Внимание! Рисование назначать на щелчок по спрайту!

Задача:

- Создать линии по образцу:

Для каждой линии использовать свой спрайт!



- Разлиновать поле сцены горизонтальными полосами с шагом 50 шагов. Использовать ОДИН спрайт!



Проект 14. Рисование многоугольников

Внимание! Рисование назначать на щелчок по спрайту!

Задача:

- Создать многоугольники по образцу:



- Создать многоугольники с поворотом по образцу:

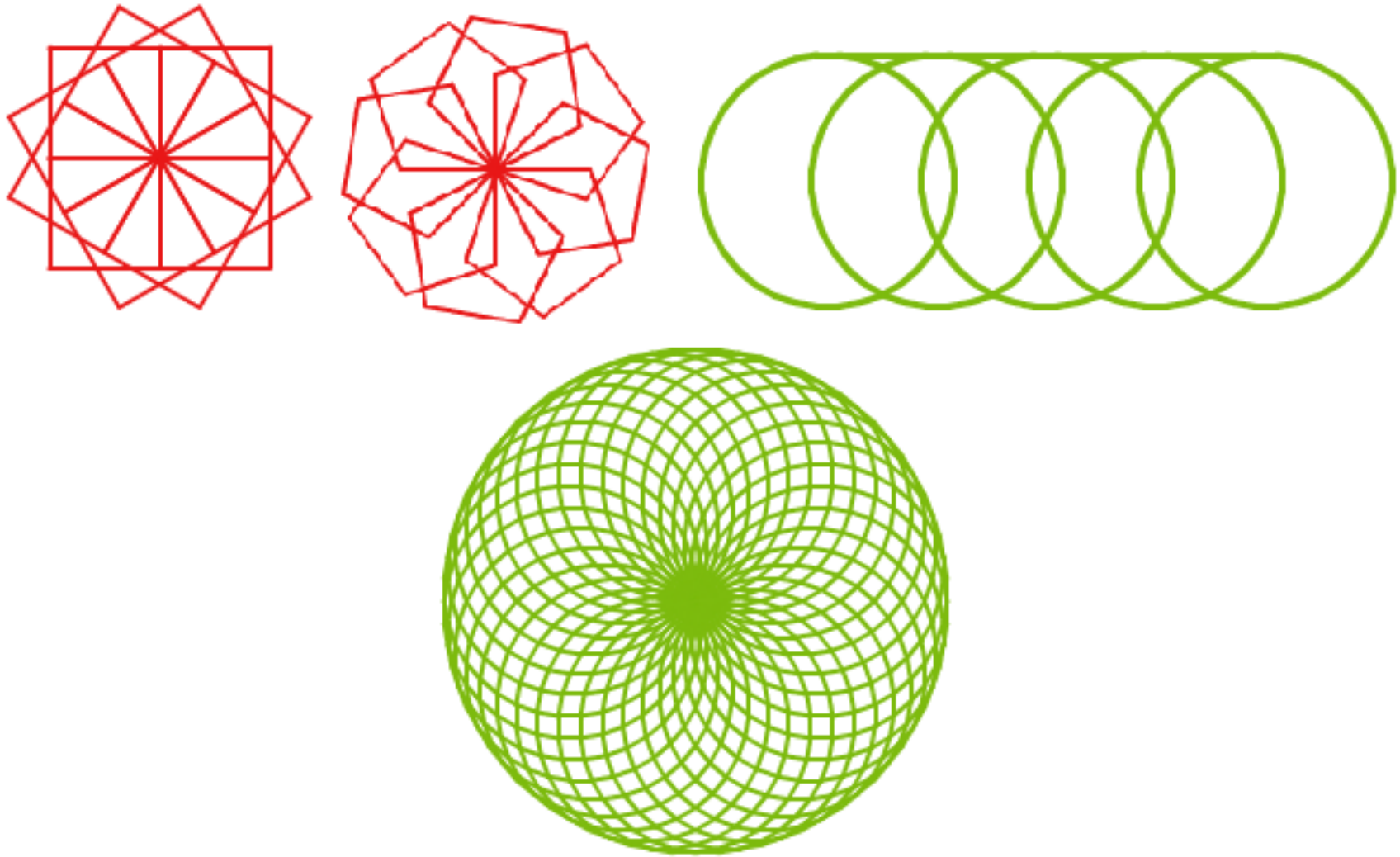


Проект 15. Рисование различных фигур

Внимание! Рисование назначать на щелчок по спрайту!

Задача:

- Нарисовать окружность
- Создать рисунки в соответствии с образцами:



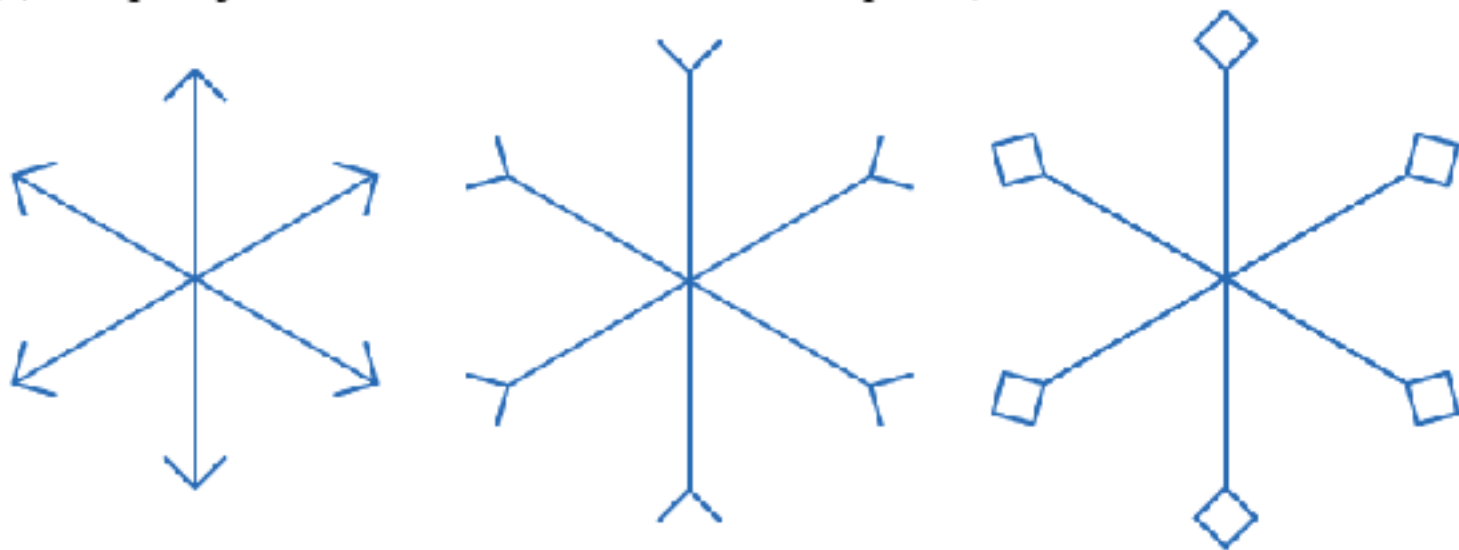
- Добавить возможность ввода с клавиатуры количества фигур в рисунке
- Добавить возможность ввода с клавиатуры количества углов в фигуре

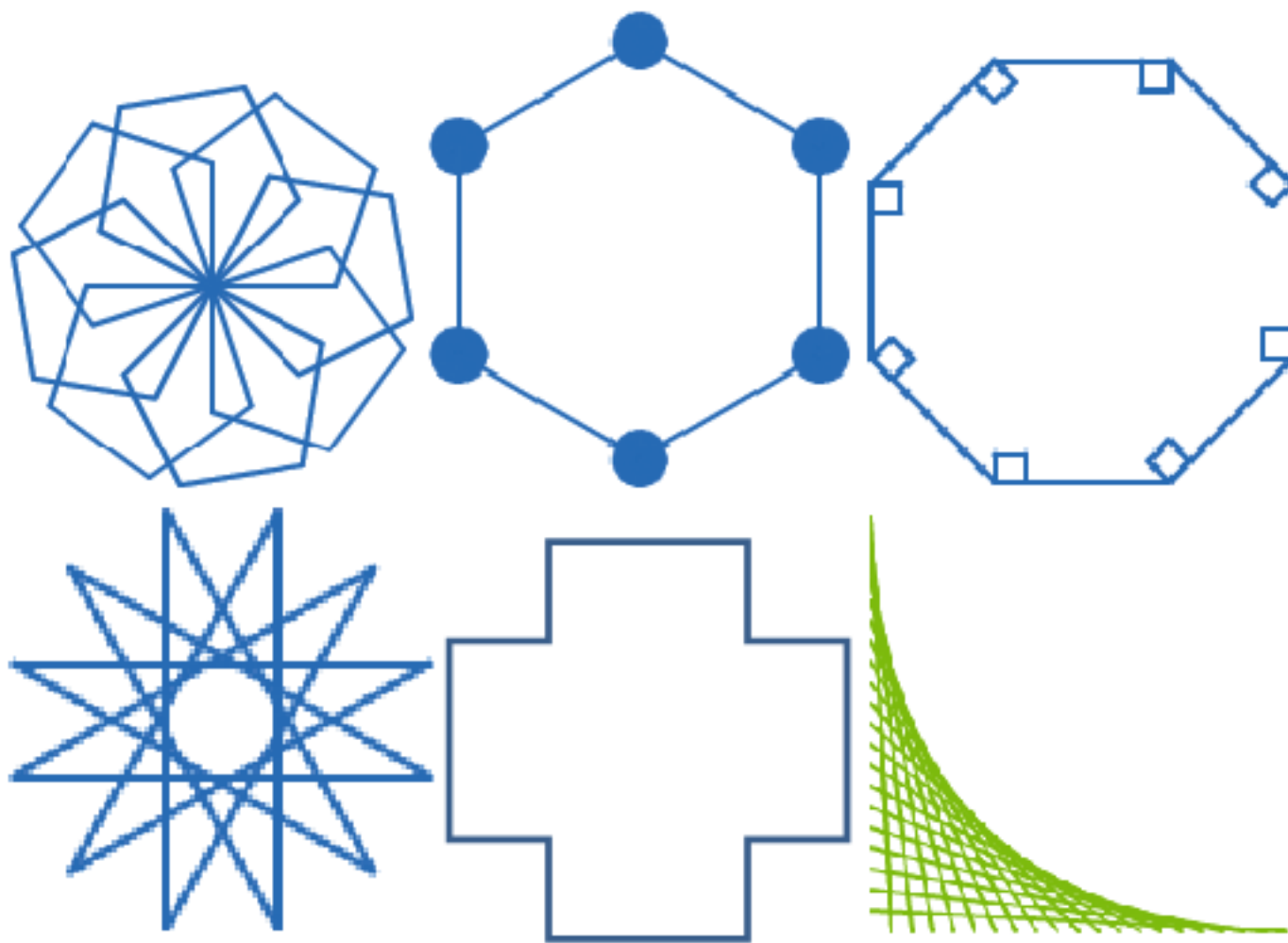
Проект 16. Рисование сложных фигур

Внимание! Рисование назначать на щелчок по спрайту!

Задача:

- Создать рисунки в соответствии с образцами:





Проект 17. Графический редактор

Задача:

Создать графический редактор. Редактор должен выполнять следующие действия:

- Очистить
- Выбрать цвет
- Выбрать толщину линии