



Baltie - pozycjonowanie


Zalecam pobranie podręcznika do programu „Baltie”. Podręcznik jest w języku polskim i można go pobrać bezpłatnie i legalnie z tego miejsca:

<http://www.wodip.opole.pl/baltie/baltie35xpodrecznik.pdf>

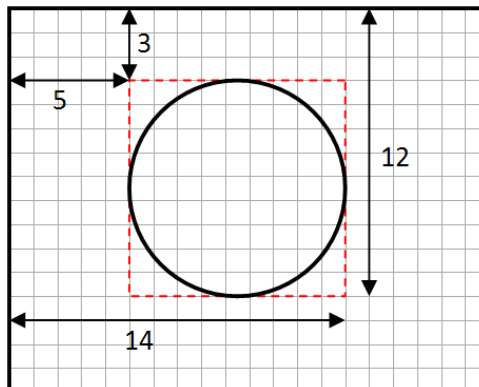
Podręcznik jest udostępniony w serwisie **WODiP** w Opolu.

Pozycjonowanie na ekranie może odbyć się w dwóch trybach: pole, piksel. Pole jest obszarem zajmowanym na ekranie programu przez pojedynczy przedmiot lub Baltiego. Wynika z tego, że pozycja wyznaczana w tym trybie nie może być określana bardzo precyzyjnie, ale może wystarczyć do niektórych zastosowań. W trybie piksel można określić pozycję z dokładnością do jednego piksela ekranowego. W obydwu trybach, punkt o współrzędnych 0,0 znajduje się w lewym, górnym rogu ekranu programu.




Do pozycjonowania w trybie pól należy użyć ikonki , po której należy wstawić numer wiersza a następnie numer kolumny. Do kreślenia numeru wiersza i kolumny można użyć zmiennych, np. , zapis ten oznacza, że wybrano pozycję na przecięciu pierwszej kolumny i piątego wiersza. Można też wpisać konkretne liczby (ikonki z cyframi) rozdzielone przecinkiem.

W przypadku pozycjonowania w trybie pikseli należy skorzystać z ikonki , po której należy wstawić odległość danego punktu od lewego, górnego narożnika ekranu. Jako pierwszą należy podać odległość od lewej krawędzi ekranu, jako drugą – odległość od górnej krawędzi ekranu. Odległości podawane są w pikselach. Odległości te podaje się ideoentycznie jak w przypadku trybu pól.

Jeżeli chcesz narysować okrąg lub elipsę, to pamiętaj, że wykorzystuje się do tego pomocniczy kwadrat lub prostokąt. Na rysunku przedstawiono pomocniczy kwadrat (czerwone linie przerywane), w którym wpisany został okrąg (linia ciągła).

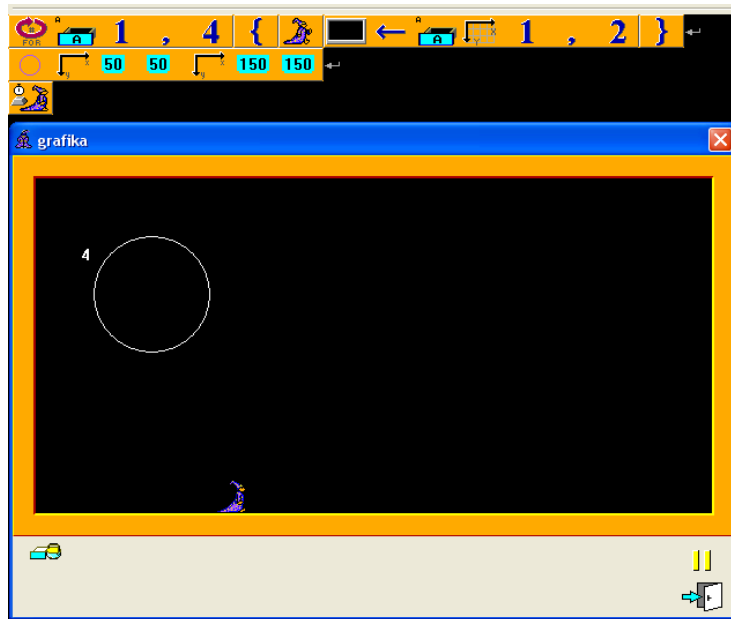


Do określenia położenia i rozmiarów okręgu (elipsy) należy podać współrzędne dwóch wierzchołków kwadratu leżące na końcach przekątnej. Opis do tego okręgu wygląda następująco:

  5 , 3  1 4 , 1 2

Zamiast konkretnych liczb można użyć zmiennych lub literałów z wprowadzonymi wartościami. Podobnie wprowadza się parametry kwadratów (prostokątów). W przypadku odcinków podaje się współrzędne końców odcinka.

Poniżej przedstawiono prosty program, w którym po przejściu przez Baltiego 4 kroków narysowany jest okrąg o średnicy 100 pikseli.



Zauważ, że wykorzystano polecenie **FOR**, w którym zmienna o nazwie **A** zlicza ile razy mają się wykonać polecenia w nawiasie klamrowym. Pętla działa od wartości 1 do 4 zmieniając zmienną **A** o 1. Wewnątrz nawiasu klamrowego pokazane jest jak wyświetlić zawartość zmiennej w tej samej, niezmiennej pozycji – w tym przypadku w polu o współrzędnych 1 i 2 (pierwsza kolumna, drugi wiersz).