
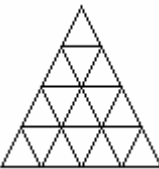
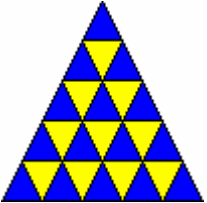


Jednoduchá grafika

- vo všetkých úlohách predpokladáme, že v globálnej premennej **g** je priradený "Canvas" grafickej plochy (Image1), t.j. platí **g:=Image1.Canvas**;
- ďalej predpokladáme, že na formulári je tlačidlo Button1 a väčšina úloh je obsahom procedúry **TForm1.Button1Click**
- v niektorých príkladoch sa využíva nový grafický príkaz **Polygon**, ktorý má takéto volanie: **g.Polygon([Point(x1,y1),Point(x2,y2),Point(x3,y3),...])** a jeho výsledkom je uzavretý N-uholník, ktorý môže byť vyfarbený podľa **g.Brush**

1. výpis čísel	2. výpis čísel
Vypíšte čísla 1..20 na uhlopriečku zadanú grafickej plochy.	Vypíšte čísla 1..100 do štvorca 10x10 <ul style="list-style-type: none"> • po stĺpcoch • po riadkoch
3. výpis textov na náhodné pozície	4. výpis textu s tieňom
Na každé stlačenie tlačidla sa vypíše na náhodnej pozícii modré slovo Pascal a červené Delphi. bez randomize sa program správa stále rovnako, t.j. slová sa vždy po spustení programu vypisujú na rovnakých pozíciách	Vypíšte modré slová 'I love Delphi' so sivým tieňom. Vytvorte konštantu const veta = 'I love Delphi' . Nezabudnite urobiť priesvitné pozadie písmen. 
5. rovnostranný trojuholník	6. vyfarbený rovnostranný trojuholník
Nakreslite rovnostranný trojuholník so stranou a . Použite MoveTo a LineTo . <pre>const a=100; vyska=round(a*0.877);</pre>	Nakreslite vyfarbený rovnostranný trojuholník so stranou a . Použite Polygon .
7. pyramída	8. dvojfarebná pyramída
Nakreslite n -poschodovú trojuholníkovú pyramídu pomocou MoveTo a LineTo . Veľkosť strany trojuholníka je konštanta a . 	Nakreslite n -poschodovú farebnú trojuholníkovú pyramídu - farebné trojuholníky kreslite pomocou Polygon . Veľkosť strany trojuholníka je konštanta a . 
9. rôzne farebné útvary	10. náhodné farebné útvary v štvorcovej sieti
Zadefinujte tri tlačidlá, ktoré na náhodné pozície nakreslia: <ul style="list-style-type: none"> • červený štvorec so stranou dĺžky a • žltý rovnostranný trojuholník so stranou dĺžky a • modrý kruh s priemerom a 	Opravte predchádzajúci príklad, aby boli farebné útvary náhodne generované len v štvorcovej sieti so štvorčekom veľkosti a .
11. priebeh funkcie	12. kružnica
Nakreslite priebeh funkcie sinus.	Pomocou funkcií sin a cos a príkazov MoveTo a LineTo nakreslite kružnicu.
13. sústredné kruhy	14. machule
Nakreslite 10 sústredných kruhov s polomeri 10, 20, 30, ... 100. Každý kruh bude vyfarbený náhodnou farbou.	Vykréslite na obrazovku 100 kruhov náhodnej farby – obvod aj výplň majú rovnaké, kruhy majú veľkosti 1 až 100.