

## Урок 11. Тематичне оцінювання з теми "Графіка в Turbo Pascal"

**Мета:** перевірити практичне використання процедур модуля Graph, розвивати творчі здібності, підтримувати прагнення до засвоєння нових знань, сприяти естетичному вихованню при побудові графічних фігур.

**Тип уроку:** урок перевірки умінь і навичок.

**Форма організації уроку:** письмова контрольна робота.

### ВАРІАНТ 1.

1. Вказати процедуру, для задання способу заповнення замкнутої області.(1б.)

1. SetbkColor;
2. FloodFill;
3. SetFillStyle;
4. Немає.

2. Дано фрагмент програми. В якому рядку допущено помилку?(1б.)

1. Setcolor(1);
2. Circle(300,100,100);
3. Setfillstyle(2,red);
4. FloodFill(350,150,2);
5. Немає.

3. Дано фрагмент програми. В якому рядку допущено помилку?(1б.)

1. getimage(110,30,290,205);
2. putimage(110,30,im,0);
3. sound(f[k]);
4. delay(200);
5. Немає.

4. Побудувати круг радіусом 100, центр якого співпадає з центром екрану дисплея. Колір фону- червоний, колір кола- білий. (2б.)

5. Використовуючи процедури модуля Graph написати програму, яка виводить на екран 20 вкладених різнокольорових прямокутників (використати цикл і генератор випадкових чисел).(3б.)

6. Відомо, що деяке графічне зображення знаходиться в прямокутнику з координатами (250, 150, 350, 250) . Написати фрагмент програми для руху даного графічного зображення, з верхнього правого кута до нижнього лівого кута екрану дисплея.(4б.)

### ВАРІАНТ 2.

1. Вказати процедуру для встановлення точки прив'язки для розміщення текстового рядка.(1б.)

1. OutTextxy;
2. SettextStyle;

3. `SetTextjustify;`
4. Немає.

2. Дано фрагмент програми. В якому рядку допущено помилку?(1б.)

1. `SetColor(1);`
2. `Rectangle(160,40,630,490);`
3. `Outtextxy(170,50,'Прямокутник');`
4. Немає.

3. Дано фрагмент програми. В якому рядку допущено помилку?(1б.)

1. `SetColor(blue);`
2. `SetTextstyle(0,0,4);`
3. `Outtextxy(55,40,' Україна');`
4. Немає.

4. Побудувати прямокутник з вершинами (80,80), (170,80), (170,150),(80,150). Колір фону-жовтий, колір прямокутника-синій. (2б.)

5. Використовуючи процедури модуля `Graph` написати програму, яка вивидить на екран 20 вкладених різнокольорових кіл (використати цикл і генератор випадкових чисел).(3б.)

6. Відомо, що деяке графічне зображення знаходиться в прямокутнику з координатами (50, 50, 300, 200) . Написати фрагмент програми для руху даного графічного зображення, з нижнього правого кута до верхнього лівого кута екрану дисплея.(4б.)

### **ДОДАТКОВЕ ЗАВДАННЯ**

Зобразити лінію, яка рухається по колу з одним закріпленим кінцем