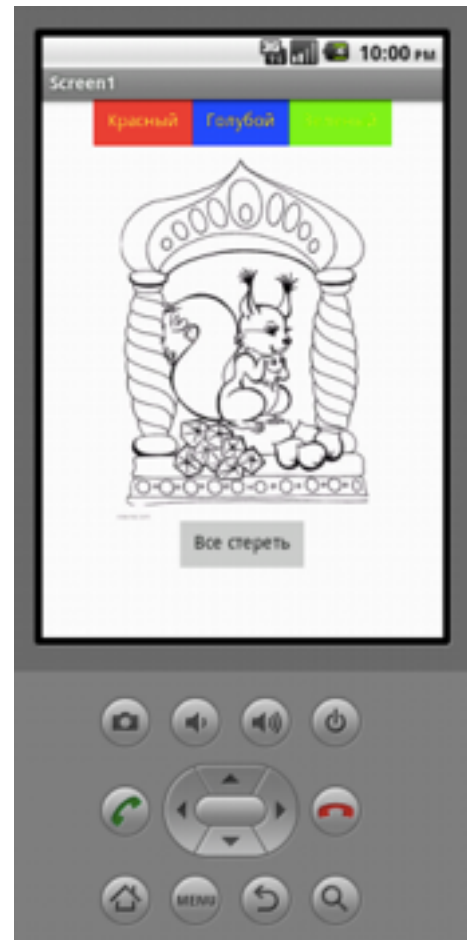
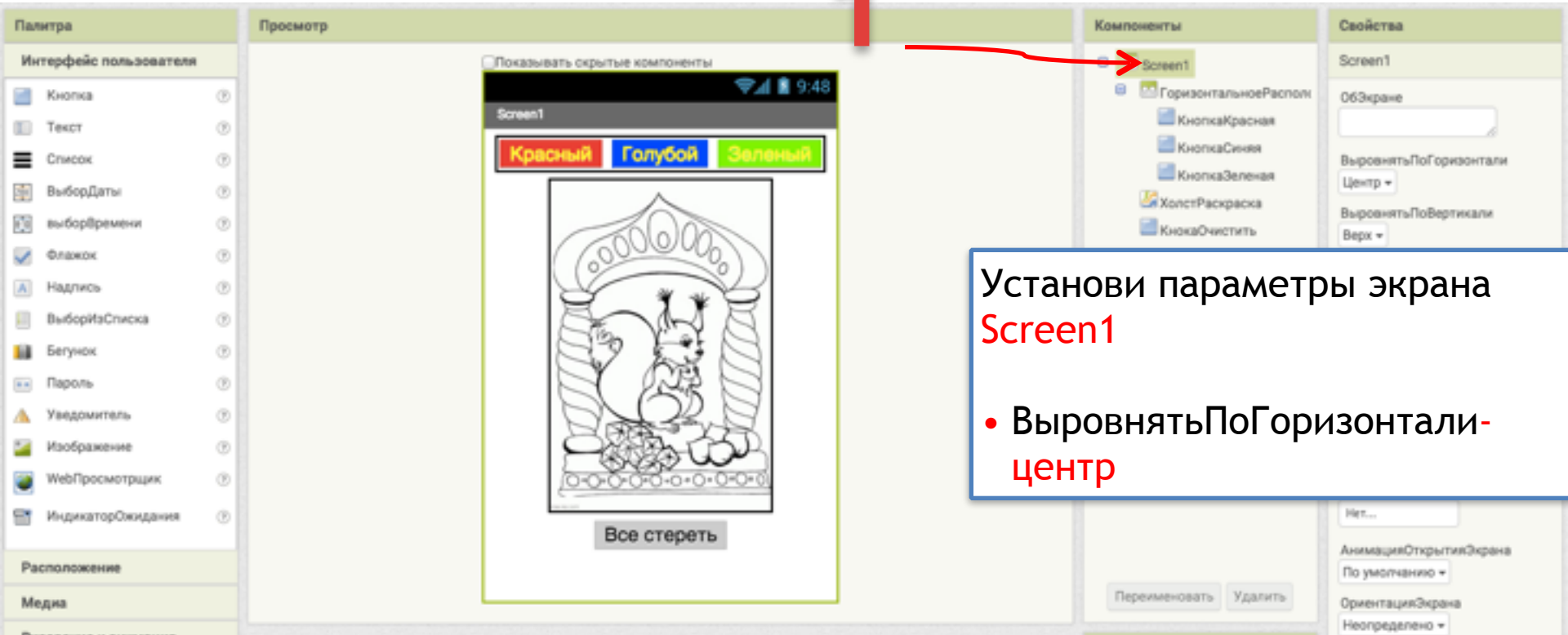


Создание программы «Раскраска»

*Задача: Создать приложение -
раскраску, которое сможет
закрашивать рисунок выбирая
определенный цвет линии или точки*





Установи параметры экрана
Screen1

- ВыровнятьПоГоризонтали-
центр

Проектируем дизайн приложения

Палитра

Интерфейс пользователя

- Кнопка
- Текст
- Список
- ВыборДаты
- выборВремени
- Флажок
- Надпись
- ВыборИзСписка
- Бегунок
- Пароль
- Уведомитель
- Изображение
- WebПросмотрщик
- ИндикаторОжидания

Расположение

Медиа

Просмотр

Показывать скрытые компоненты

Screen1

Красный Голубой Зеленый

Все стереть

Компоненты

- Screen1
- ГоризонтальноеРасполо
- КнопкаКрасная
- КнопкаСиняя
- КнопкаЗеленая
- ХолстРаскраска
- КнопкаОчистить

Свойства

Screen1

ОбЗкране

ВыровнятьПоГоризонтали

Центр

ВыровнятьПоВертикали

Верх

AppName

1

Перенеси на **Screen1**,
переименуй и настрой
следующие компоненты

- НадписьЗаголовок
- КнопкаКрасный
- КнопкаСиний
- КнопкаЗеленый
- ХолстРаскраска
- КнопкаОчистить

Палитра

Интерфейс пользователя

- Кнопка
- Текст
- Список
- ВыборДаты
- выборВремени
- Флажок
- Надпись
- ВыборИзСписка
- Бегунок
- Пароль
- Уведомитель
- Изображение
- WebПросмотрщик
- ИндикаторОжидания

Расположение

Медиа

Рисование и анимация

Сенсоры

Просмотр

Показывать скрытые компоненты

Screen1

Красный Голубой Зеленый

Все стереть

Компоненты

- Screen1
 - ГоризонтальноеРасполож
 - КнопкаКрасная
 - КнопкаСиняя
 - КнопкаЗеленая
 - ХолстРаскраска
 - КнопкаОчистить

Свойства

Screen1

ОбЗкране

ВыровнятьПоГоризонтали
Центр

ВыровнятьПоВертикали
Верх

AppName
Paint1

ЦветФона
Белый

ФоновыйРисунок
Нет...

АнимацияЗакрытияЭкрана
По умолчанию

Иконка
Нет...

АнимацияОткрытияЭкрана
По умолчанию

ОриентацияЭкрана
Неопределено

Прокручиваемый

Медиа

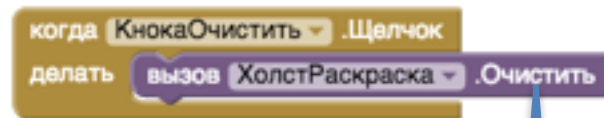
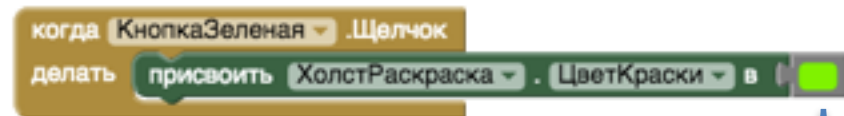
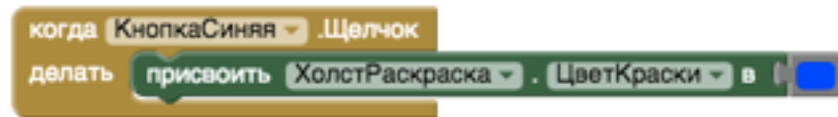
raskraska.jpeg

1

В качестве изображения для Холста установи файл-раскраску **raskraska.jpeg**

Собираем конструкцию.

Шаг 1. Програмируем Кнопки



Задаем цвет для рисования

Вызываем действие для Очистки холста

Собираем конструкцию. Шаг 2. Програмируем Рисование круга

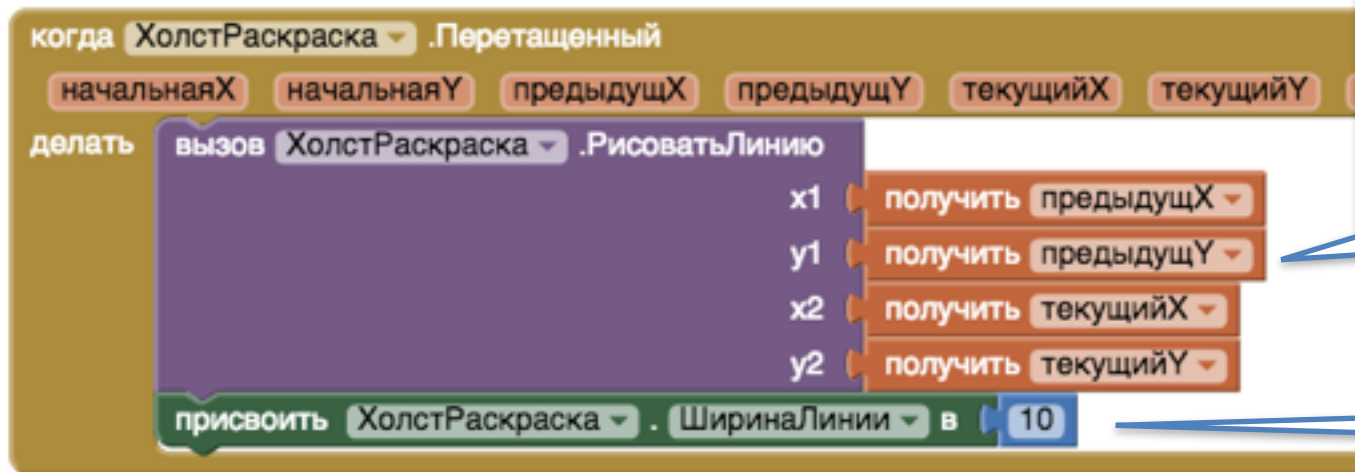
```
когда ХолстРаскраска ▾ .Касание
  x y touchedAnySprite
  делать
    вызов ХолстРаскраска ▾ .РисоватьКруг
      centerX получить x ▾
      centerY получить y ▾
      radius 10
      fill истина ▾
```

Определение координат точки касания, для задания центра круга

Радиус круга, которым рисуем

Заливка круга цветом

Собираем конструкцию. Шаг 3. Програмируем Рисование линий



когда ХолстРаскраска .Перетасченный

начальнаяX начальнаяY предыдущX предыдущY текущийX текущийY

делать

- вызов ХолстРаскраска .РисоватьЛинию
 - x1 получить предыдущX
 - y1 получить предыдущY
 - x2 получить текущийX
 - y2 получить текущийY
- присвоить ХолстРаскраска . ШиринаЛинии в 10

Определение координат начала и конца линии.

Толщина линии

Тестируем приложение!!!

Доработай приложение

1 Убери заливку круга

2 Увеличь толщину линии

3 Измени цвета для раскрашивания