

Приложение 5 ГРАФИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

BASIC

Номер режима	Разрешающая способность экрана	Количество цветов
1	320 × 200	4
2	640 × 200	2
7	320 × 200	16
8	640 × 200	16
9	640 × 350	16
10	640 × 350	4
11	640 × 480	2
12	640 × 480	16
13	320 × 200	256

Pascal

uses Graph; {подключение модуля GRAPH, содержащего команды для построения изображения}

var {необходимо описать две служебные переменные}

grDriver: Integer; {переменная grDriver отвечает за графический драйвер, т. е. за то, какая программа будет помогать нашей программе строить изображение}

grMode: Integer; {переменная grMode отвечает за режим, в котором будет использоваться графический драйвер, т. е. видеорежим. От сочетания переменных grDriver grMode зависят разрешение экрана и количество цветов}

begin {начало действий программы}

grDriver := Detect; {этот оператор разрешает компьютеру самостоятельно выбрать графический драйвер. На место константы Detect можно попробовать поставить число от 1 до 10 (Detect соответствует 0)}

InitGraph(grDriver, grMode, ' '); {переход в графический режим (инициализация графики). На месте пустой строки (двух апострофов подряд) иногда приходится ставить конкретное указание на местоположение файла EGAVGA.BGI, например 'C:\TP\BGI'} {далее следуют любые операторы графики, непосредственно создающие изображение}

Readln; {команда, ожидающая нажатия клавиши Enter на клавиатуре}

CloseGraph; {закрытие графического режима и переход обратно в текстовый. После выполнения этой команды к изображению можно вернуться, только запустив программу заново, — потому-то и нужна команда readln}

end. {конец программы}