

Sommario

VI10AddArc1	3
 <i>IMPLEMENTAZIONE</i>	3

VI10AddArc1

V = Vector

I = Image

Funzione utilizzata per la gestione della funzionalità Vector Image (oggetto presente su alcune versioni di Qpaint).

La funzione VI10AddArc1 aggiunge il comando ARC1 in coda alle istruzioni da processare nel Buffer per eseguire il disegno. Il comando ARC1 traccia un arco di tipo I o III (vedere il disegno nelle note) dalle coordinate attuali alle coordinate x e y passate tramite la funzione.

Le coordinate X e Y vengono inoltre impostate, a fine istruzione, come coordinate attuali.



IMPLEMENTAZIONE

VI10AddArc1 (awBuffer, Coord_X, Coord_Y, Radius)

Parametri:

IN/OUT	TIPO VARIABILE	NOME DI ESEMPIO	DIM	
IN	ARRSYS / ARRGBL	awBuffer	W	Array che funge da buffer per istruzioni/dati
IN	CONST/ GLOBAL	Coord_X	W	Variabile contenente il valore della coordinata X del punto finale dell'arco, all'interno dell'oggetto Vector Image.
IN	CONST/ GLOBAL	Coord_Y	W	Variabile contenente il valore della coordinata Y del punto finale dell'arco, all'interno dell'oggetto Vector Image.
IN	CONST/ GLOBAL	Radius	W	Variabile contenente il valore del raggio della circonferenza sulla quale si vuole tracciare l'arco.

Esempio

TASK_00

```

MAIN:
VI10InitBuffer (awBuffer)           ;Inizializza il Buffer
Color = 0                           ;Imposta colore nero
VI10AddPen (awBuffer, Color)        ;Aggiunge il comando PEN
Coord_X = 0                         ;Imposta le coordinate per il MOVE
Coord_y = 0
VI10AddMove (awBuffer, Coord_X, Coord_Y) ;Aggiunge il comando MOVE
Coord_X = 100                       ;Imposta le coordinate e il raggio per ARC1
Coord_y = 50
Radius = 200
VI10AddArc1 (awBuffer, Coord_X, Coord_Y, Radius);Aggiunge il comando ARC1
....
WAIT 1
JUMP MAIN
END

```

Note

- Considerata la figura sottostante:



L'arco di circonferenza tra il punto A e il punto B può essere eseguito attraverso una delle quattro traiettorie I, II, III o IV. La funzione ARC1 si incarica di eseguire le traiettorie che appartengono alla circonferenza con il centro più "basso" fra le due (coordinata Y0 minore), quindi, nel disegno, la circonferenza con centro in C0. Questa circonferenza può eseguire la traiettoria I oppure la traiettoria III. La traiettoria I viene eseguita se si imposta un raggio negativo, mentre la traiettoria III viene eseguita se si imposta un raggio positivo.

Se invece si intende eseguire un arco di circonferenza che appartenga alla circonferenza con centro in C1 come quello rappresentato dalle traiettorie II o IV, è necessario utilizzare la funzione ARC2, con la quale, impostando un raggio negativo, si effettuerà la traiettoria II, mentre impostando un raggio positivo si effettuerà la traiettoria IV.

Documento generato automaticamente da **Qem Wiki** - <https://wiki.qem.it/>

Il contenuto wiki è costantemente aggiornato dal team di sviluppo, è quindi possibile che la versione online contenga informazioni più recenti di questo documento.