Sommario

VI10AddMoveArea 3
IMPLEMENTAZIONE 3

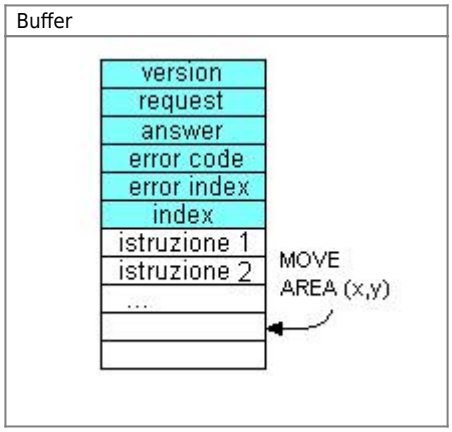
VI10AddMoveArea

V = *Vector*

I = *Image*

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

La funzione VI10AddMoveArea aggiunge il comando MOVEAREA in coda alle istruzioni da processare nel Buffer per eseguire il disegno.
Il comando MOVEAREA sposta l'immagine presente di un numero di pixels pari a x sull'asse orizzontale e y sull'asse verticale.
Se x è positivo lo spostamento avviene verso destra, se x è negativo, lo spostamento avviene verso sinistra.
Se y è positivo lo spostamento avviene verso l'alto, se y è negativo, lo spostamento avviene verso il basso.



IMPLEMENTAZIONE

VI10AddMoveArea (awBuffer, Spazio_X, Spazio _Y)

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	Spazio_X	W	Variabile contenente lo spazio di spostamento dell'immagine lungo l'asse X. X positivo = sposta verso destra X negativo = sposta verso sinistra
IN	CONST/ GLOBAL	Spazio_Y	W	Variabile contenente lo spazio di spostamento dell'immagine lungo l'asse Y. Y positivo = sposta verso alto Y negativo = sposta verso basso

Esempio

TASK_00

```
MAIN:
VI10InitBuffer (awBuffer)         ;Inizializza il Buffer
VI10AddPen (awBuffer, Color)          ;Aggiunge il comando PEN
Coord_X = 20                  ;Imposta la nuova coordinata attuale X
Coord_Y = 50                  ;Imposta la nuova coordinata attuale Y
VI10AddMoveArea (awBuffer, Spazio_X, Spazio _Y)   ;Aggiunge il comando MOVEAREA
;...
WAIT 1
JUMP MAIN
END
```

Note

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.