

Výpis textu na obrazovku, farby

Text (reťazec znakov) na obrazovku môžeme vypísať pomocou dvoch procedúr, a to `write` alebo `writeln`. Procedúra `write(t)`; vypíše od pozície textového kurzora hodnotu `t`. Textový kurzor presunie za posledný znak vypísaného textu. Procedúra `writeln(t)`; vypíše od pozície textového kurzora hodnotu `t`. Ale textový kurzor presunie na začiatok nasledujúceho riadka.

Príklad 1:

Opíšte nasledujúci program a zistite, čo robí.

```
uses Crt;
begin
  clrscr;
  writeln('Ahoj, Anicka!');
  writeln('Budes dnes doma?');
  readln;
end.
```

Príklad 2:

Upravte predchádzajúci program podľa nasledujúceho programu a zistite, čo robí a prečo.

```
uses Crt;
begin
  clrscr;
  write('Ahoj, Anicka!');
  writeln('Budes dnes doma?');
  readln;
end.
```

Od pozície kurzora závisí, kde sa text vypíše. Pozíciu kurzora zmeníme príkazom `gotoxy(x,y)`;

Mali by sme vedieť, že sa nachádzame v textovom režime, v ktorom môžeme na obrazovku vypisovať iba znaky, kresliť sa v ňom nedá. Pomocou špeciálnych znakov, ale dokážeme aj v tomto režime nakresliť tabuľky – poskladať ich zo znakov.

Obrazovka v textovom režime má vždy rozmery 80 znakov v 25 riadkoch nezávisle od grafickej karty a rozlíšenia monitora nastaveného v prostredí operačného systému Windows.

V procedúre `gotoxy(x,y)`; uvádzame dve hodnoty, ktorými sú celé čísla: `x` – stĺpec (od 1 do 80) a `y` – riadok (od 1 do 25). Ďalšími užitočnými procedúrami sú

`textcolor(farba)`;
farebné pero“)

- nastavenie farby písma („vezmeme si

textbackground(farba);

- nastavenie farby pozadia („vezmeme si farebný papier alebo zvýrazňovač“)

Ak za príkazom **textbackground(farba);** použijeme príkaz na zmazanie obrazovky, to, ako keby sme si zobrali čistý farebný papier. Ak však za jeho použitím obrazovku nezmažeme, funguje nastavená farba ako zvýrazňovač. Pamätajte, že keď chceme niečo písať, tak najprv si vezmeme čistý papier a pero, prípadne pero so zvýrazňovačom, nastavíme sa na miesto, kde chceme písať a potom píšeme text. Ak chceme niečo dopísať inou farbou, tak si vezmeme potrebné pero prípadne zvýrazňovač, nastavíme sa rukou na miesto, kde chceme písať a píšeme. Presne tak to funguje aj v počítači. Vyskúšajte si to na nasledujúcich úlohách.

Zíde sa vedieť:

Každá farba má svoje číslo. Od 0 do 7 sú tmavé farby, tie môžeme použiť aj na nastavenie farby pera a aj na nastavenie farby pozadia. Oproti nim (s číslom väčším o 8) sú svetlé farby, tie môžeme použiť len na nastavenie farby pera a to preto, aby sme mohli text rozblikať. Ak ku číslu farby dopíšeme + **blink**, text bude blikať.

Čísla farieb:

0 - čierna	8 - tmavo sivá
1 - tmavo modrá	9 - svetlo modrá
2 - tmavo zelená	10 - svetlo zelená
3 - tmavo tyrkysová	11 - svetlo tyrkysová
4 - tmavo červená	12 - svetlo červená
5 - fialová	13 - ružová
6 - hnedá	14 - žltá
7 - svetlo sivá	15 - biela

Človek je tvor zábudlivý, preto sa oplatí pamätať si, ako sa dostať k pomocným informáciám k jednotlivým procedúram a aj k číslam farieb. Stračí napísať názov procedúry alebo po anglicky červený (red, čo je najkratší názov farby), nastaviť kurzor na ľubovoľný znak v napísanom slove a stlačiť **Ctrl + F1**, otvorí sa okno s pomocnými informáciami.

Znaky pre vykreslenie tabuliek:

┌ 218	┐ 194	└ 191
└ 195	┌ 197	┘ 180
└ 192	┘ 193	┘ 217
179	— 196	

Príklad 3:

Zostavte program, ktorý vypíše do stredu obrazovky orámovaný a blikajúci pozdrav: „Ahoj!“ na zelenú obrazovku ružovou farbou.

```
uses Crt;  
begin  
  textbackground(2);  
  clrscr;  
  textcolor(13);  
  gotoxy(35,12);  
  write(' _____ ');  
  gotoxy(35,13);  
  write(' |           | ');  
  gotoxy(35,14);  
  write(' _____ ');  
  textcolor(13+blink);  
  gotoxy(38,13);  
  write('Ahoj!');  
  readln;  
end.
```