

Bitmapy

centrovanie	
vycentrovanie obrázka obrazok.bmp do Image1	<pre>var bmp:TBitmap; x,y:integer; begin ... end;</pre>
opečiatkuj obrázok, ak sú známe súradnice jeho stredu	
procedure Draw2(x,y,bmp) - na pozíciu x,y grafickej plochy Image1 položiť obrázok (bmp) tak, aby na tejto pozícii bol stred obrázka	<pre>procedure Draw2(x,y:integer; bmp:TBitmap); begin ... end;</pre>
natiahnutie so zachovaním pomeru strán	
procedure natiahni(i:TImage; bmp:TBitmap) - StretchDraw aby sa zachoval pomer strán obrázka bmp	<pre>procedure natiahni(i:TImage; bmp:TBitmap); var p,px,py:real; r:TRect; begin ... end;</pre>
obrázok v mriežke (v gride)	
na ButtonClick: opečiatkuje obrazok.bmp na náhodnú pozíciu v gride, pričom grid je podľa veľkosti obrázka. Čiže ide o "doskakovanie" ľavého horného bodu bitmapy to správneho vrcholu štvoruholníka v gride	<pre>procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject); var bmp:TBitmap; x,y,w,h:integer; begin ... end;</pre>
šachovnica	
dve bitmapy bmp1.bmp a bmp2.bmp sú rovnako veľké - vykachičkovať šachovnicovo plochu Image-u striedaním týchto dvoch bitmáp.	<pre>var bmp1,bmp2:TBitmap; b1,b2:boolean; begin ... end;</pre>
najväčšia bitmapa	
máme 8 bitmáp b1.bmp, b2.bmp ... b8.bmp najväčšiu z týchto bitmáp treba vykresliť do Image1 - najväčšia nech je napr. s najväčším súčinom šírky a výšky	<pre>var bmp:TBitmap; i,imax,suc,max:integer; begin ... end;</pre>

Ďalšie úlohy

- dané sú bitmapy b1.bmp, b2.bmp, ... bN.bmp - zistiť najväčšiu šírku a najväčšiu výšku a potom v takomto gride vykresliť všetky bitmapy do Image1, napr. Image1 je 350x350, maximálna šírka bola 100 a výška 70, t.j. grid je 100x70 (po tri bitmapy v jednom riadku) - do prvého riadka sa vykreslia b1.bmp..b3.bmp; do druhého (od y-súradnice 70) b4.bmp..b6.bmp, ...
- napíšte program, ktorý vypíše ľubovoľný pascalovský program s vysvietením lexém:
 - všetky rezervované slová budú tučným písmom (bold)
 - všetky komentáre budú tmavomodré a kurzívou (italic) - komentáre {...}, //..., (*...*)
 - všetky číselné konštanty (aj reálne) budú zafarbené nejakou farbou (napr. svetlomodré)
 - všetky znakové reťazce (aj s apostrofmi aj s # kódmi) budú zafarbené nejakou inou farbou (napr. červené), napr. aj 'abcd'#13#10'efgh'
- zrejme použijete skener z prednášky, do ktorého doplníte chýbajúce časti
- výpis bude v neproporčnom fonte, napr. "Courier New"
- výstup môže byť
 - do Canvasu nejakej grafickej plochy (toto bude najmenej hodnotené riešenie)
 - do komponentu RichEdit - podobný Memo, ale umožňuje nastavovať štýl fontu a farby
 - do súboru vo formáte .HTML