

Zadanie 9A

```
class PRZYRZAD
{
    char Nazwa[20], Jednostka[10];
    int x0, y0;
public:
    double wartosc;
    PRZYRZAD( void);
    PRZYRZAD( char*, double, char*, int, int);
    void Przesun( int dx, int dy);
    void Rysuj( void);
};
```

```
... Rysuj ...
{
    gotoxy(?,?); cout<<"-----+";
    gotoxy(?,?); cout<<"|";
    gotoxy(?,?); cout<<"|";
    gotoxy(?,?); cout<<"-----+";
    gotoxy(?,?); cout<<Nazwa;
    ...
}
```

Dodatek do zad. 9

Zastosowany kod
źródłowy z uwagi
zastosowany tryb
konsolowy
powszechnie już nie
jest używany

```
#include <iostream>
#include "windows.h"
#include <conio.h>

void gotoxy(int x, int y)
{
    COORD c;
    c.X = x - 1;
    c.Y = y - 1;
    SetConsoleCursorPosition( GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE), c);
}

using namespace std;

void main(void)
{
    char c = 32;
    int x = 12, y = 12;
    int licz = 0;

    while (c != 27)
    {
        c = getch();
        if (int(c)==-32)
        {
            c = getch();
            if (c == 75) x--;
            else if (c == 77) x++;
            else if (c == 80) y++;
            else if (c == 72) y--;
        }
        system("cls");
        gotoxy(x, y);
        cout << "Ala ma kota";
    }
}
```

Dodatek do zad. 9 - kolory

```
#include <iostream>
#include "windows.h"
#include <conio.h>

#include <stdlib.h>
using namespace std;

void main(void)
{
    HANDLE hOut = GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE);
    int licz = 0;
    while (1)
    {
        system("cls");
        SetConsoleTextAttribute(hOut, FOREGROUND_GREEN | FOREGROUND_BLUE | FOREGROUND_RED);
        licz++;
        cout << licz << endl;
        SetConsoleTextAttribute(hOut, licz);
        cout << "Ala ma kota";
        if (getch() == 27) return ;
    }

    //SetConsoleTextAttribute(hOut, FOREGROUND_GREEN | FOREGROUND_BLUE | FOREGROUND_RED |
    FOREGROUND_INTENSITY);
    //SetConsoleTextAttribute(hOut, BACKGROUND_RED | FOREGROUND_GREEN);
}
```