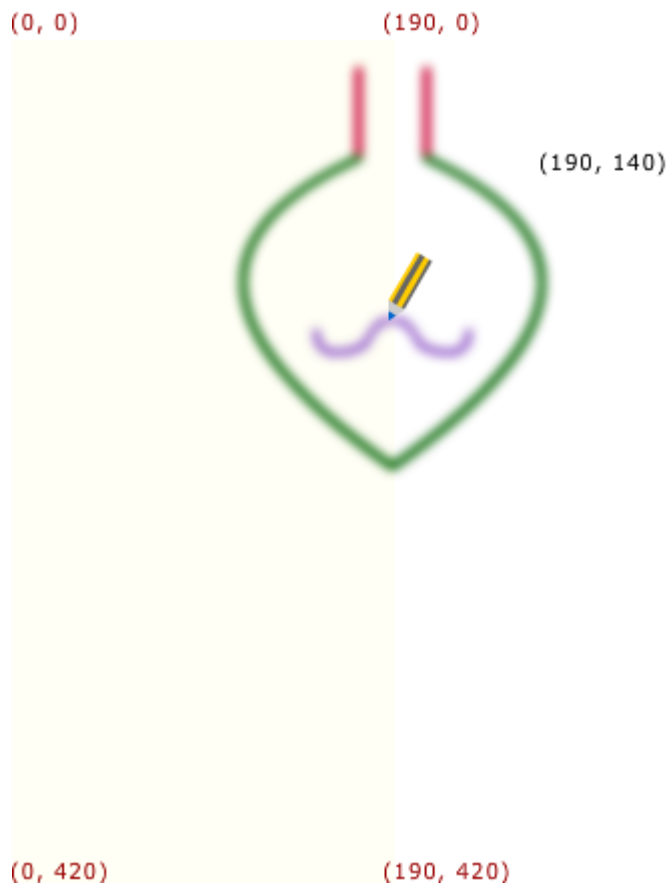


5.3 Capítulo: Las herramientas de dibujo

Tema: Coordenadas y medidas en píxeles

Actividad 9

Tipo: individual



En *Lléname* se muestra cómo usar las herramientas de dibujo para que puedas diseñar tus propios recipientes.

La aplicación detecta la posición del píxel en el que sitúas el puntero y la convierte en números.

Para ello necesita de un **sistema de coordenadas**, usual en los programas gráficos, como el que ves en la figura.

- ¿En qué parte de la ventana gráfica (zona de dibujo) se sitúa el origen de coordenadas? ¿En qué dirección y sentido crecen los valores de las abscisas? ¿Y las ordenadas?
- ¿Qué dibujo representa al puntero en la figura? ¿En qué parte de ese dibujo se encuentra exactamente el píxel al que señala el puntero?
- ¿Qué coordenadas corresponden exactamente al píxel que señala el puntero? ¿Qué coordenadas corresponden al píxel que se encuentra en el centro de la zona de dibujo?
- ¿Por qué la zona de dibujo es un rectángulo de 191x421 píxeles en vez de 190x420 como la figura parece indicar?
- ¿Cuántos puntos necesitas marcar para trazar un segmento recto? ¿Cuántos puntos necesitas marcar para trazar una curva? Estas curvas (llamadas Bézier) no son arcos de circunferencia. ¿Qué ventaja tiene el que no lo sean?