

ACTIVIDAD 3

INSERCIÓN DE IMÁGENES

IMÁGENES

La función [imgload](#) permite insertar una imagen en la pantalla gráfica

La orden sería: `imgload x, y, "nombre_imagen"`. Como resultado se insertaría la imagen "nombre_imagen" en la posición determinada por las coordenadas x e y.

Ejemplos

- `imgload 200, 240, "elefante.png"`
- `imgload 100, 320, "farola.jpg"`

En estos dos casos las imágenes deben estar guardadas en la misma carpeta en la que se encuentra el archivo que estamos haciendo, por lo que habrá que guardar nuestro trabajo antes de ejecutarlo para que el programa pueda localizar la imagen.

En caso de que la imagen que queremos insertar se encuentre en una carpeta diferente, el nombre de la imagen debe incluir todo el camino para localizarla.

Ejemplos

- `imgload 200, 240, "fotos/elefante.png"` (la imagen está en la carpeta fotos)
- `imgload 100, 320, "imagenes/farola.jpg"` (la imagen está en la carpeta imagenes)

Esta instrucción inserta la imagen indicada con su tamaño y orientación originales, pero podemos modificarla para transformar su tamaño y su orientación:

imgload x, y, escala, giro, "nombre_imagen"

La escala 1 corresponde al tamaño original, 2 sería el doble y 0.5 o ½ sería la mitad.

El giro se calcula en radianes:

Ejemplos de giro

- Podemos asignar un valor directo: `imgload 200, 60, 1, 0.25, "imagen.png"`
- Podemos asignarle un múltiplo de la constante **pi**: `imgload 200, 60, 1, pi*0.5, "imagen.png"`
- Podemos utilizar la instrucción [radians](#) para convertir grados sexagesimales en radianes: `imgload 200, 60, 1, radians(60), "imagen.png"`

ACTIVIDAD

(Si no has podido instalar el programa, inténtalo hacer sobre el texto)

Guarda la imagen “cocherojo.png” en la carpeta donde tienes las actividades. Copia en Basic256 el código que aparece a continuación, guárdalo como actividad 3, ejecútalo para comprobar si funciona bien y completa la actividad con:

1. Modifica la segunda línea de texto para que escriba tu nombre y apellido
2. Añade tres o cuatro copias de la imagen modificando la posición, la escala y el ángulo de giro de forma que el tamaño disminuya y los giros se vayan aproximando a 360°.
3. Vuelve a guardar el programa
4. Ejecuta el programa
5. Haz una captura de pantalla
6. Enviala por correo electrónico

Código del programa de la actividad 3

CLG

Graphsize 500,500

color white

rect 0,0,500,500

color red

font "Arial",20,75

text 160, 50, "ACTIVIDAD 3"

color black

font "Arial",16,50

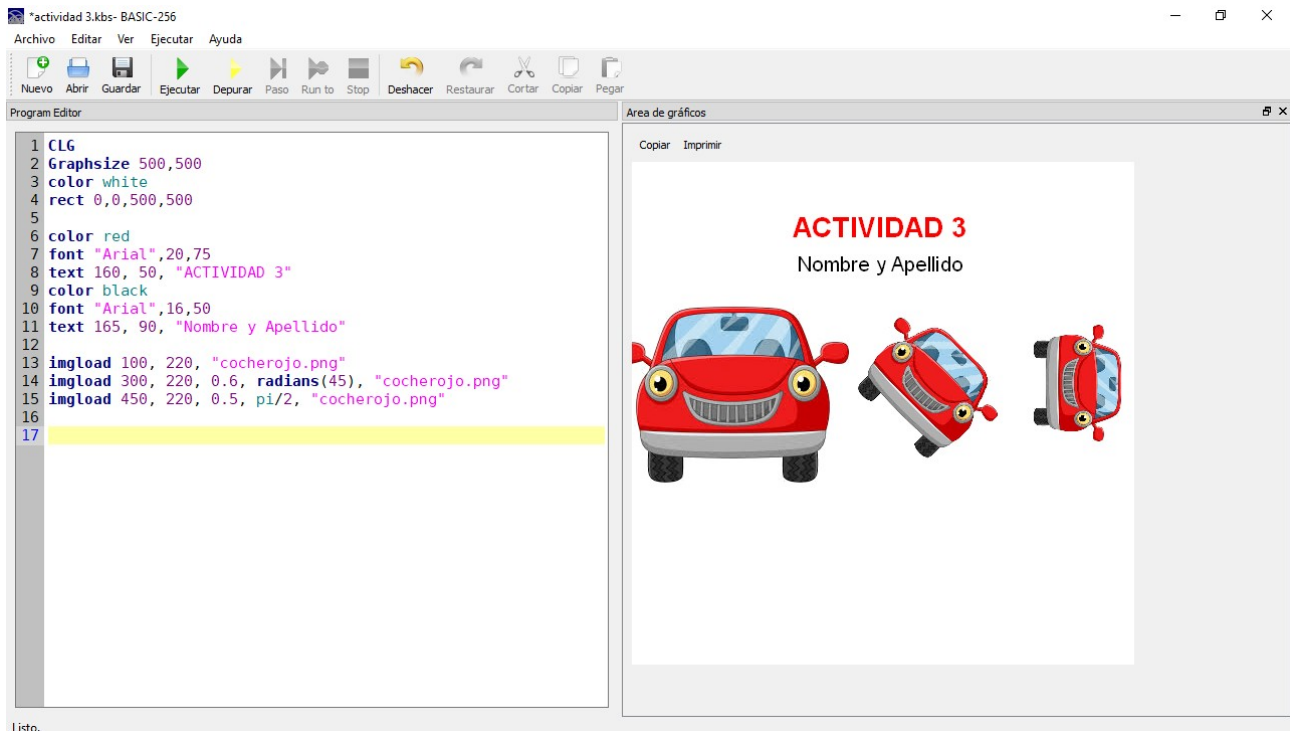
text 165, 90, "Nombre y Apellido"

imgload 100, 220, "cocherojo.png"

imgload 300, 220, 0.6, radians(45), "cocherojo.png"

imgload 450, 220, 0.5, pi/2, "cocherojo.png"

Al ejecutar inicialmente el programa quedará como sigue:



Al ejecutar el programa modificado quedará algo así:

