

### [Подготовка к работе с графикой в Borland C++ Функция, инициализирующая графику](#)

#### **Подготовка к работе с графикой в Borland C++ 3.1**

Прежде чем начать работать с графикой в этой среде разработки, необходимо выполнить несколько подготовительных действий.

Прежде всего скопируйте файл EGAVGA.BGI из директории "..BORLANDCBGI" в директорию "..BORLANDCBIN".

После этого запустите BC.EXE и в главном меню заходите в "Options - Linker - Libraries...". Если напротив "Graphics library" не стоит крестик - поставьте и нажмите "Ok".

Без всего этого при попытке запуска программы нам будут выдаваться ошибки и никакими ухищрениями с кодом устранить это не удастся.

#### **Функция, инициализирующая графику**

Теперь, когда все готово, можно приступить к написанию программ. В каждой программе, использующей графику, необходимо ее инициализировать. Для этого служит несколько строк кода, которые для краткости вынесены в отдельную функцию и в текстах программ на этом сайте не приводятся. Код функции InitGraph() представлен ниже. Вы также можете просмотреть его в справке Borland C++, набрав в тексте программы, например, "initgraph" и нажав Ctrl - F2 и пролистав статью справки до примера.

```
void GraphInit()
{
int gdriver = DETECT, gmode, errorcode;
initgraph(&gdriver, &gmode, "");
errorcode = graphresult();
if (errorcode != grOk)
{
printf("Graphics error: %s\n", grapherrormsg(errorcode));
printf("Press any key to halt:");
getch();
exit(1);
}
}
```

## Как работать с графикой

Автор: Андрей

31.03.2009 11:23 - Обновлено 18.04.2009 16:41

---