

# 第二节课

颜色、坐标、窗口、声音

## 颜色

为更改在屏幕上打印的文本颜色，我们使用 *TextColor* 命令。

```
Program Colors;
uses
  crt;
begin
  TextColor(Red);
  Writeln('Hello');
  TextColor(White);
  Writeln('world');
end.
```

*TextBackground* 命令更改文本的背景的颜色。如果你想更改整个屏幕颜色为某种颜色，那么你必须使用 *ClrScr*。

```
Program Colors;
uses
  crt;
begin
  TextBackground(Red);
  Writeln('Hello');
  TextColor(White);
  ClrScr;
end.
```

## 屏幕坐标系

你可以使用 *GoToXY* 命令来放置光标到屏幕上的任何位置。在 DOS 中，屏幕是 80 个字符宽和 25 个字符高。在其它平台上高度和宽度有差异。你可能记得数学中有 X 和 Y 轴的图。屏幕坐标系以相同的方式工作。这里是一个如何移动光标到第 5 行的第 10 列的示例：

```
Program Coordinates;
uses
  crt;
begin
  GoToXY(10,5);
  Writeln('Hello');
end.
```

## 窗口

窗口让你定义将限制输出的屏幕部分。如果你创建一个窗口并清除屏幕，那么它将仅清理在窗

口中的东西。*Window* 命令有 4 个参数，它们是左上坐标和右下坐标。

```
program Hello;  
begin  
  Writeln('Hello');  
  Write('world');  
  Readln;  
end.
```

如果你只是想跳过一行，那么只需单独使用 *Writeln* 而不需要使用括号。

## 声音

Pascal 编译器中内置的命令是非常基础的，并且我们还将需要更多一些的命令。包含在一个程序中的单元可以给你使用更多命令的权利。crt 单元是最有用的单元之一。在 crt 单元中的 *ClrScr* 命令清除屏幕。下面是如何使用它：

```
program Sounds;  
uses  
  crt;  
begin  
  Sound(1000);  
  Delay(1000);  
  NoSound;  
end.
```