


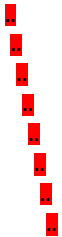
Część I. Klucz (kolory)

133. `kolor`, ponieważ kod sterujący `\x1b[41m` ustawi kolor tła na czerwony (numer 41 definiuje dokładnie, o jakim kolorze mowa), a kod sterujący `m` oznacza krój czcionki. Komenda `\x1b[0m` oznacza reset formatowania (ustawienie domyślne bez kolorów) i jest ona potrzebna, aby konsola dalej działała poprawnie. Warto zwrócić uwagę, że pokolorowane jest słowo „kolor” wraz z pojedynczymi spacjami przed nim i za nim, a to ze względu na to, że taki wyraz został zawarty pomiędzy kodami sterującymi kolorem (`" kolor "`).

134. `Maciek`, ten różnokolorowy napis powstaje, ponieważ przed każdą literą imienia jest postawiony kod escape, który zmienia kolor tła. Kolory są kolejne (od czerwonego 40 do turkusowego 46).

135.  — kolejne przebiegi funkcji `for` generują kody ANSI dla kolorów tła od 40 (czarny) przez 41 (czerwony) po 47 (jasnoszary). Kodów jest oczywiście więcej i można byłoby kontynuować pętlę dłużej (np. kody od 30 do 37 to kolory tekstu).

136.



Linia powstaje poprzez postawienie kolejnych „pikseli” w pozycjach wskazanych przez indeks pętli `for` (linia jest mocno pochylona ze względu na specyficzny stosunek wysokości do szerokości piksela).

137.



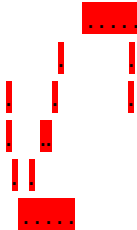
Napis OK powstaje przez czternastokrotne wywołanie funkcji `pixel(x,y)`, która stawia w konsoli punkt w odpowiednim miejscu. Funkcja taka może być bardzo przydatna i daje ogromne możliwości rysowania obrazków, wykresów funkcji itp.

Część II. Klucz (kolory)

102. Gradient kolorów w formacie macierzy 8×8 pikseli, gdzie kolory są wyliczane z pozycji piksela:



103. Wykres funkcji sinus (orientacja osi y zależy od interpretacji konsoli).



104. Gradient kołowy w odcieniach szarości z barwą białą (najjaśniejszą) w centrum i najciemniejszą na brzegach (w rogach) obrazka.