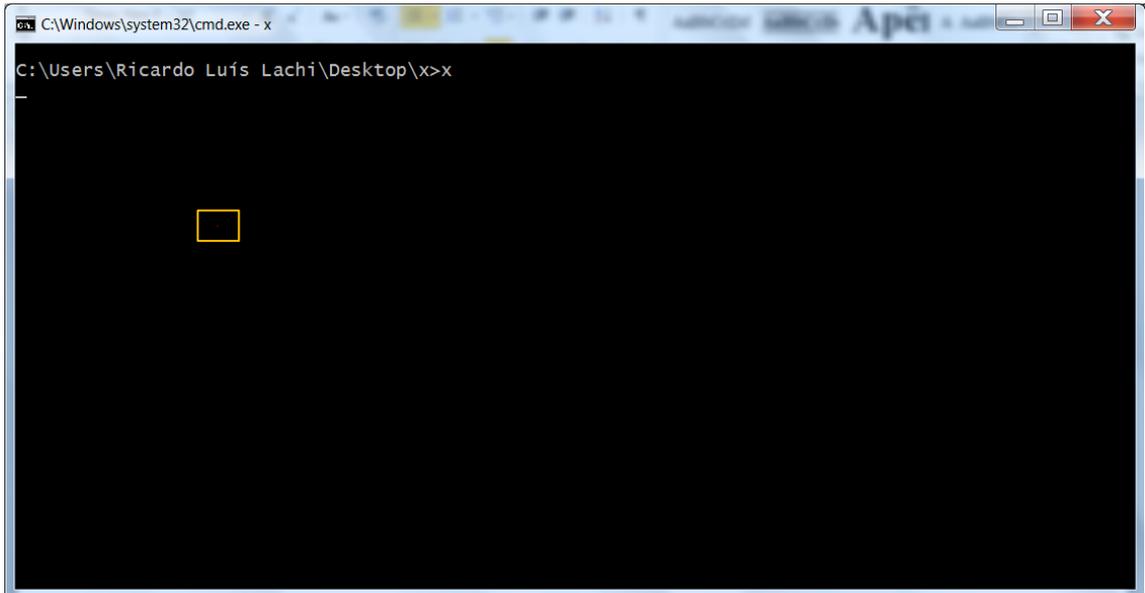


Seleção de uma área na janela de console

Descrição geral: faça um programa que permita marcar múltiplas áreas na janela de console, do mesmo modo que os programas de desenho, ou mesmo o Windows possibilita.

Detalhamento:

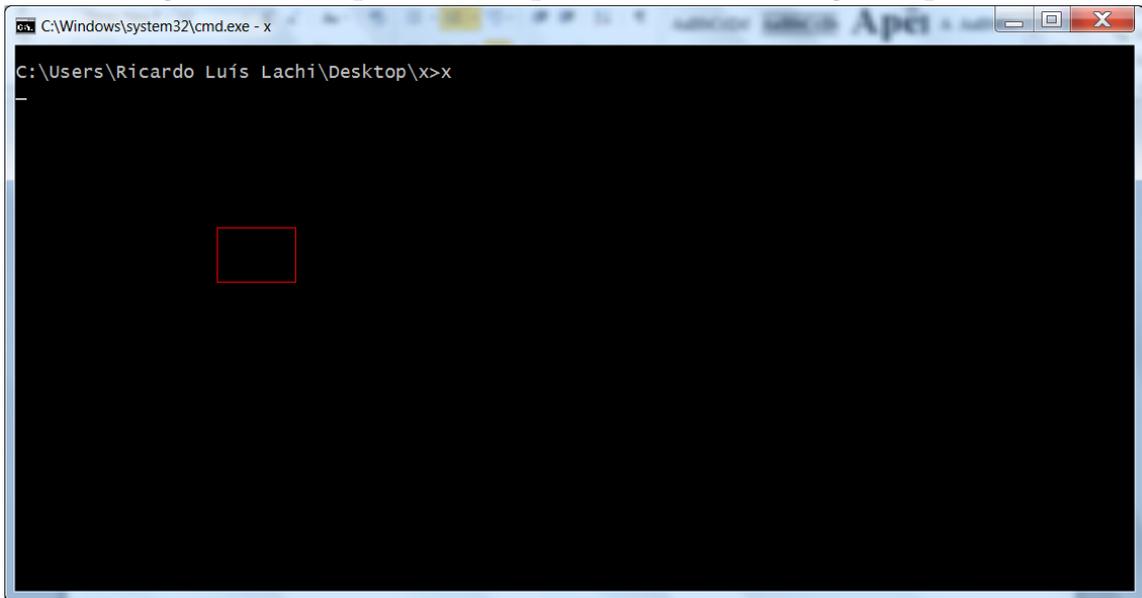
1º) O usuário clica em um ponto qualquer da janela de console com o botão esquerdo do *mouse*.



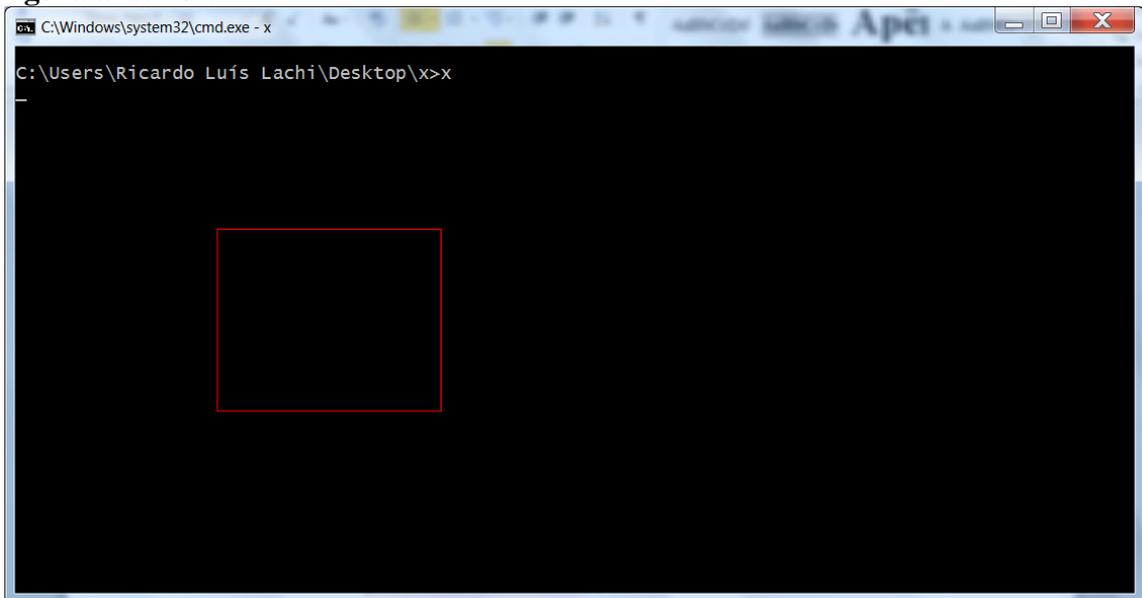
- Perceba que ao clicar, o seu programa deve pintar o pixel onde o *mouse* clicou (o pixel clicado aparece destacado na figura);
- **Dicas:**
 - Pinte o pixel com a cor vermelha: RGB(255, 0, 0);
 - Use a função Evento() para identificar o clique;
 - Identifique a posição onde ocorreu o clique a partir do valor armazenado no campo “botão_clicou”;
 - **Cuidado:** o valor armazenado nesse campo não representa a posição em pixels, mas sim a posição em número de caracteres na janela de console. Para obter o pixel correspondente, faça a conversão por meio do uso da função getTamanhoFonteConsole();
 - Não se preocupe em redimensionar a janela de console;
 - Não se preocupe em desligar/ligar o cursor na janela de console;

2º) O usuário movimenta o *mouse* para qualquer posição da tela.

Movimentação do mouse para baixo e para a direita em relação ao ponto inicial



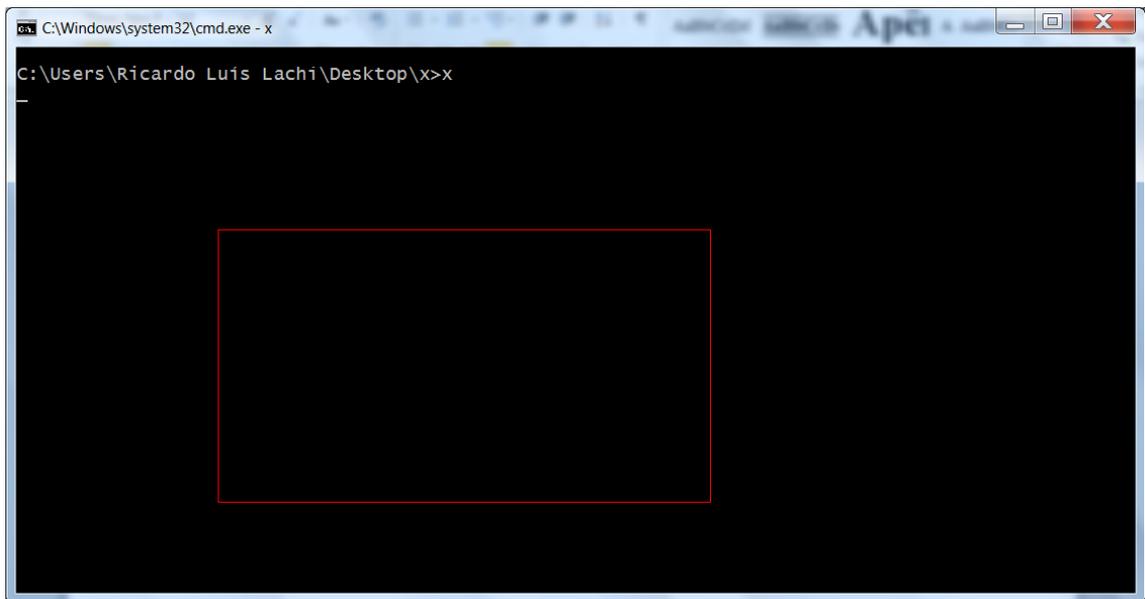
Movimentação do mouse mais para baixo e mais para a direita em relação a figura anterior.



- Perceba que conforme o *mouse* vai sendo movimentado na tela, vai sendo desenhado um polígono que tem como extremidades: o canto superior esquerdo (o ponto do 1º clique) e o canto inferior direito.

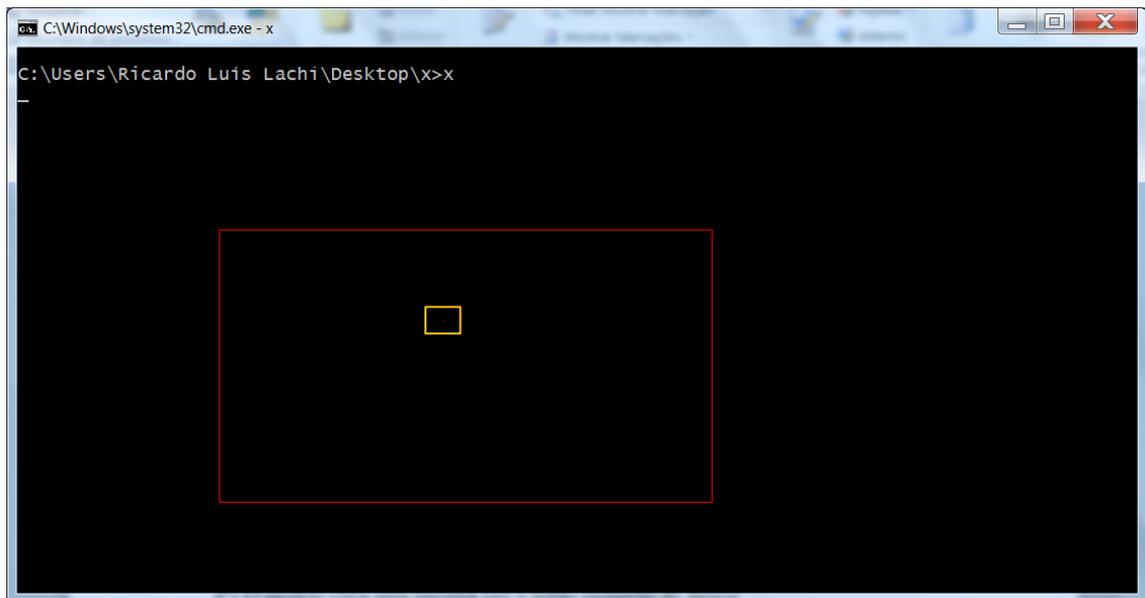
3º) O usuário clica com o botão esquerdo a 2ª vez em qualquer posição da tela.

Polígono construído após o 2º clique do botão esquerdo do *mouse*.

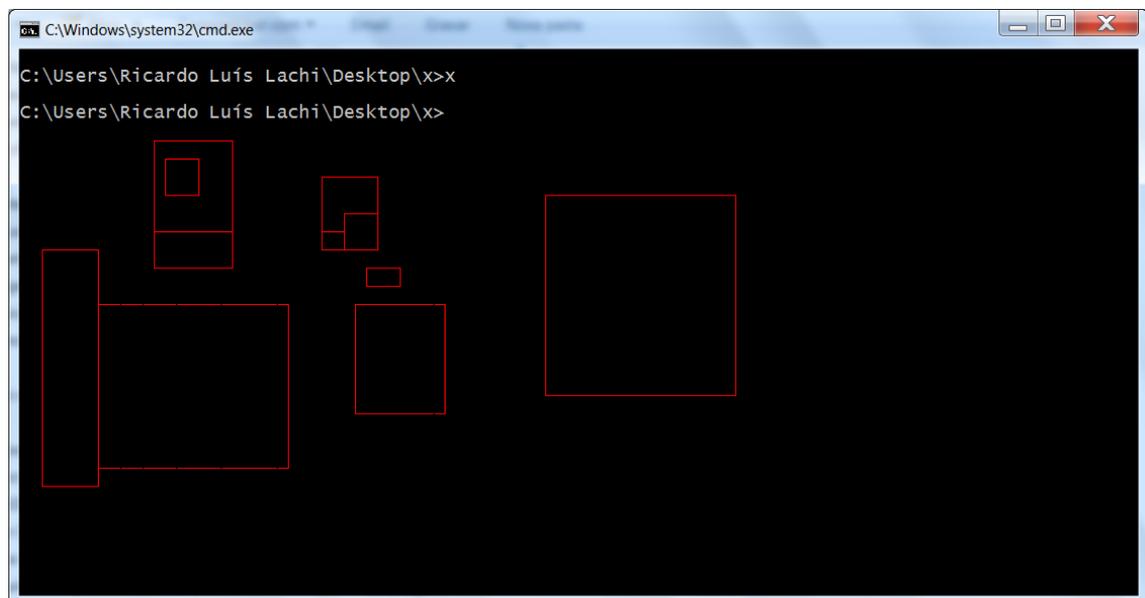


➤ Perceba que após o 2º clique a área de seleção (polígono) está finalizada.

4º) O usuário clica pela terceira vez o botão esquerdo do *mouse*.



- Perceba que foi pintado outro pixel na tela, na posição em que se clicou com o mouse pela 3ª vez.
- Desse momento em diante, o processo pode ser repetido indefinidamente pelo usuário e só deve ser encerrado, quando o usuário pressionar a tecla F11.



Dica final:

- Não se preocupe se, ao ser desenhado um novo polígono na janela de console, ele apagar alguma borda e/ou pedaços de algum polígono já existente na janela de console.