

Sumário

Capítulo I – Metodologia de desenvolvimento	6
1. Introdução	6
Capítulo II – Tela TFT	7
1. TFT	7
2. Alterando a cor de fundo.....	9
3. Desenhando linhas	14
4. Desenhando retângulos.....	16
5. Desenhando retângulos com preenchimento.....	17
6. Desenhando círculos	18
7. Desenhando retângulos com preenchimento.....	20
8. Imprimindo textos	21
9. Carregando imagens.....	22
Capítulo III – Porta retrato.....	27
1. Programação.....	27
Referências	32