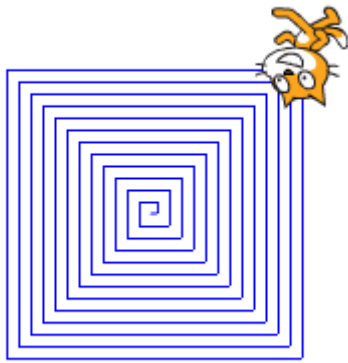


UPORABA SPREMENLJIVKE

Spremenljivko lahko uporabimo za shranjevanje podatkov. Uporabna pa je tudi zato, ker se njena vrednost med izvajanjem programa lahko poljubno spreminja. Zato se tudi imenuje spremenljivka.

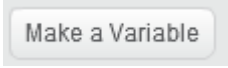
Z uporabo spremenljivke lahko narišeš spiralo na spodnji sliki:



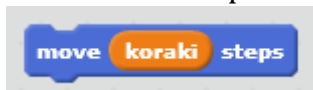
Kako je nastala?

Začnemo v središču spirale, nato pa:

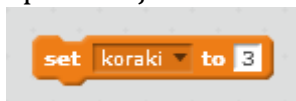
- Začnemo s tremi koraki v desno in se obrnemo za 90°
- Naredimo 6 korakov in se zopet obrnemo za 90°
- Naredimo 9 korakov in se zopet obrnemo za 90°
- To ponovimo 50-krat

Spremenljivko moramo najprej ustvariti, zato klikni na gumb . V pogovorno okno vpišite ime spremenljivke. Ime izberi smiselno, glede na vsebino spremenljivke, na primer: *koraki*.

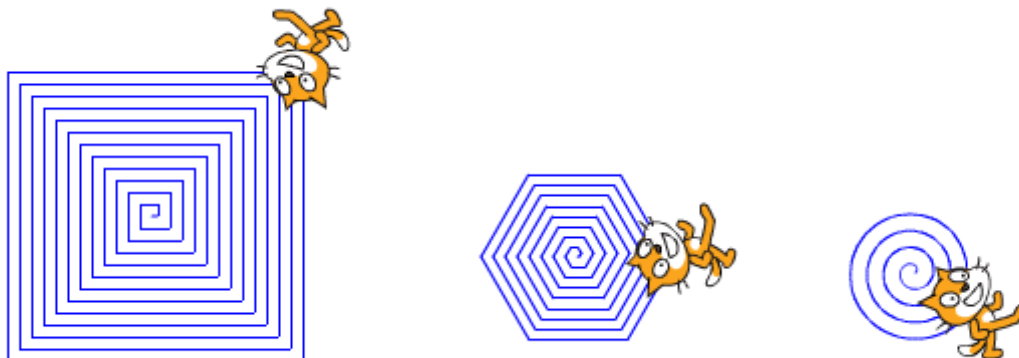
Pri risanju spirale bo število korakov določeno s spremenljivko, zato namesto števila korakov vstavi spremenljivko koraki.



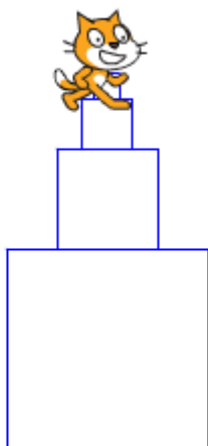
Spremenljivka mora na začetku vedno imeti začetno vrednost, zato uporabimo ukaz:



S pomočjo spremenljivke nariši spiralo.



S pomočjo spremenljivke nariši stolp s štirimi kvadratnimi bloki; vsak naslednji blok ima dvakrat krajšo stranico. Pri štirih kvadratih uporaba spremenljivke še ni nujno potrebna.



Poglejmo si premer, kako lahko uporabnik programa sam izbere, kateri večkotnik želi narisati.

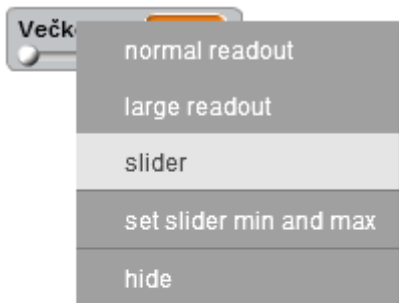
Ustvarimo novo spremenljivko in jo poimenujmo Večkotnik. Ko odkljukamo potrditveno

polje pred spremenljivko . Na odru lahko sedaj spremljamo, kolikšna je vrednost spremenljivke.

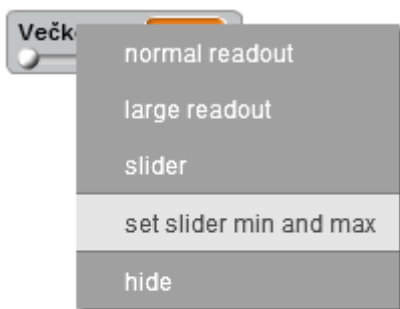
Večkotnik 0



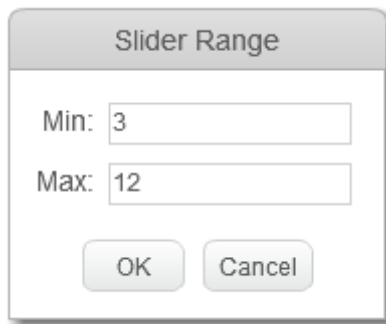
Z desno tipko miške na odru kliknemo na gumb Večkotnik. Odpre se pogovorno okno, v njem izberi drsnik (slider).



Poleg spremenljivke se tako prikaže še drsnik. S pomočjo drsnika lahko določaš vrednost spremenljivke.



Določimo lahko tudi največjo in najmanjšo izbiro vrednost spremenljivke.

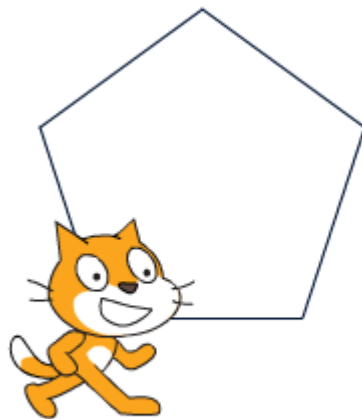


A dialog box titled "Slider Range". It contains two input fields: "Min:" with the value "3" and "Max:" with the value "12". Below these fields are two buttons: "OK" and "Cancel".

Napišimo program, ki bo narisal poljuben večkotnik. Število kotov naj določi uporabnik programa s pomočjo drsnika (število kotov smo že omejili med 3 in 12). Primer je spodnja slika, ker je uporabnik označil število 5 in narisal petkotnik.



A slider control labeled "Večkotnik". The slider is positioned at the value "5".



Namig: Podatke, ki se bo spreminjal, je število kotov v večkotniku.

Napiši program, kjer bo lahko uporabnik s pomočjo drsnika spreminjal število kotov in dolžino stranic večkotnika. Smiselno izberi območje obeh drsnikov.



A slider control labeled "Večkotnik". The slider is positioned at the value "11".



A slider control labeled "Dolžina stranice". The slider is positioned at the value "25".

