

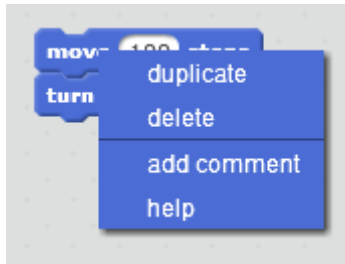
SVINČNIK

Nariši kvadrat z velikostjo stranice 100 enot, kar pomeni 100 korakov.

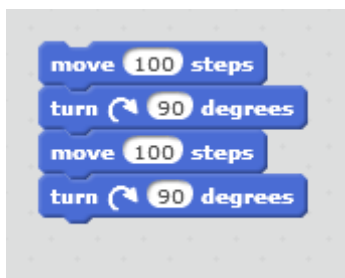
Najprej nariši 100 korakov in se obrni za 90°.



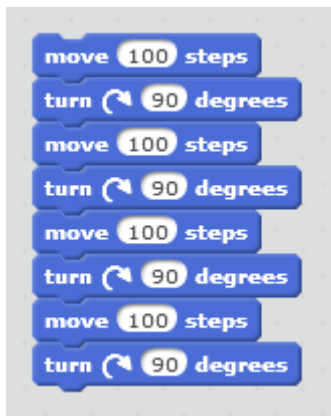
Nastala je prva stranica kvadrata. Ker za naslednjo stranico potrebuješ enaka ukaza, si lahko pomagaš tako, da se postaviš na ukazni blok, klikneš z desno tipko miške in izbereš opcijo *podvoji* (*duplicate*).



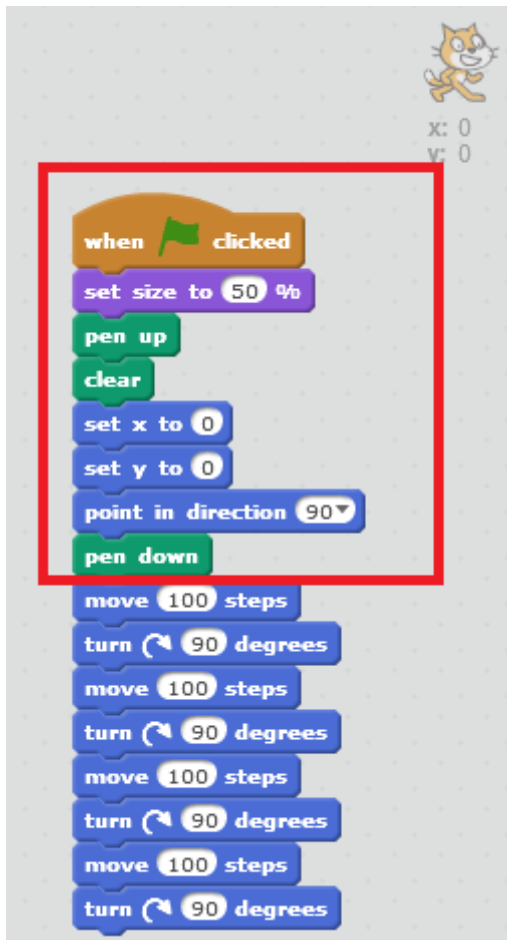
Ukazni blok se podvoji in lahko ga priključiš prejšnjemu ukaznemu bloku.



Če še enkrat podvojiš narejen ukazni blok, bo program narisal kvadrat.

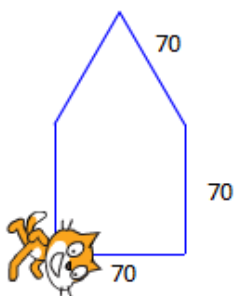


Ukaznemu bloku dodamo začetni ukaz *Ko je pritisnjen (zelena zastavica)*. Figuro mačka postavi na sredino platna, da pa maček ne bo prekrival prevelika dela slike, ga pomanjšaj na polovico. Program shrani in ga poimenuj Svinčnik. Ukazni blok, ki počisti platno (v rdečem okvirju), boš lahko uporabil pri naslednjih nalogah.

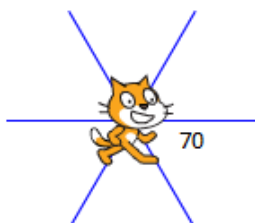


VAJE

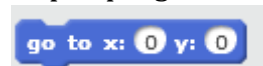
Napiši program, ki nariše naslednji lik:



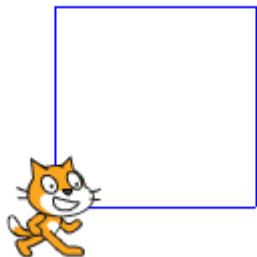
Napiši program, ki nariše naslednji lik:



Napiši program, ki nariše kvadrat s stranico 100 korakov. Tokrat uporabi samo ukaz



. Razmisli, kako nastaviti koordinati za posamezno oglišče.



Nariši pismo z eno potezo. Zopet uporabi samo ukaz



. Začni risati na

x: 0 in y: 100. A(0,100).

