# Упражнения: Изчертаване на фигури

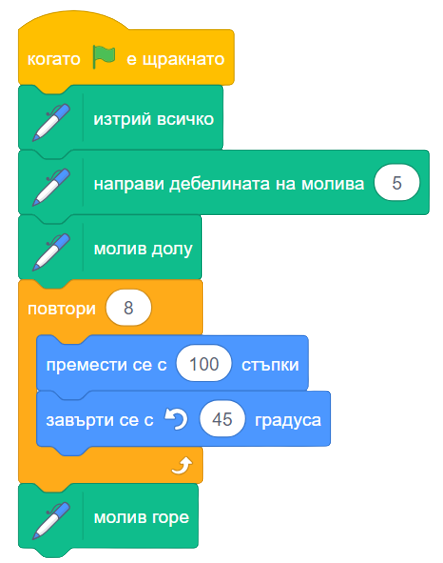
## Въпроси:

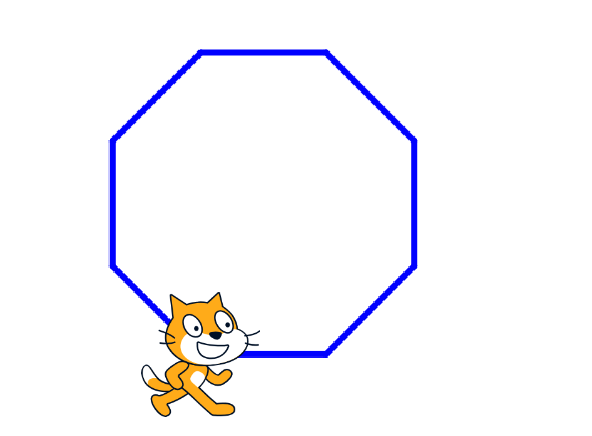
1. За какво служат **разширенията**?
2. Какъв блок може да използваме, при чертаене на фигури, за да избегнем **повтарянето** на едни и същи поредици от блокове?
3. Какво е **променлива**?
4. **Колко стойности** най-много може да има една променлива в даден момент?

## Задачи:

### Изчертаване на многоъгълник

Използвайки разширението „**Молив**“, създайте **осмоъгълник**. Дължината на всяка страна трябва да е **100 стъпки** и дебелината на молива да е **5**.

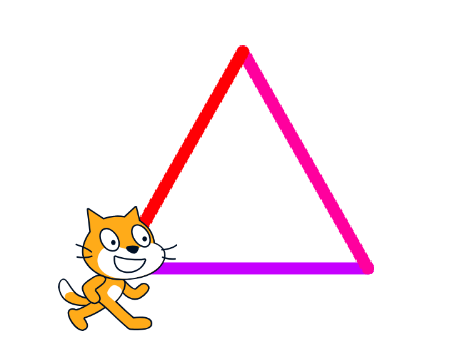


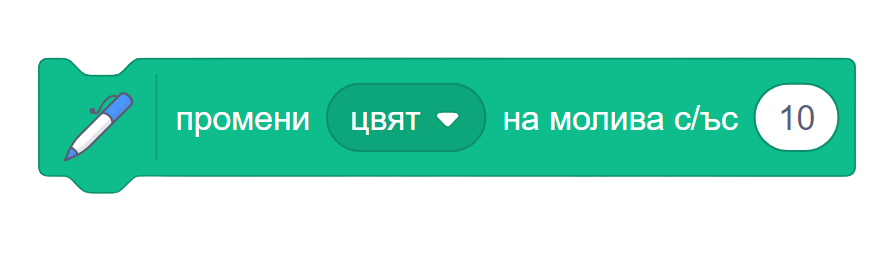


**→**

### Разнообразен триъгълник

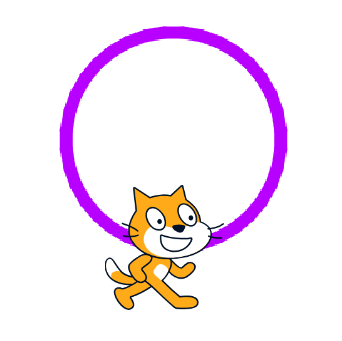
Изчертайте **триъгълник**, в който всяка една страна да бъде с **различен цвят**. Дължината на страните да бъде **200 стъпки**, а **дебелината 10**.





### Създаване на окръжност

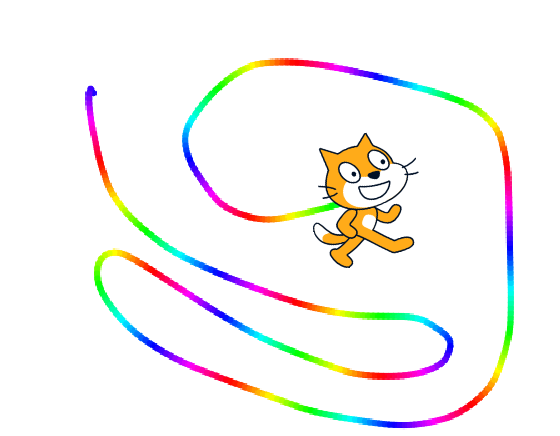
Помислете как би могло да се изчертае **окръжност** в Scratch. Дебелината на молива **трябва да бъде 8**.



Пробвайте да създадете **36-ъгълник** с дължина на страната **15 стъпки** и **10° завъртане**.

### Цветната следа

Направете програма, в която спрайтът следва **показалеца на мишката** и оставя **следа** след себе си. Следата трябва да е с **преливащи цветове** и с **дебелина 5.**



### Гладната кокошка

Създайте игра, в която избран от вас спрайт (напр. кокошка) яде кексчета, появяващи се на **случайно място**. Броят на изядените кексчета да се вижда на сцената (**начална стойност 0**), а кокошката **трябва да се управлява от стрелките на клавиатурата** (вижте примерния код). Добавете подходящ фон за сцената. Накрая играта трябва да изглежда **подобно** на снимката.

