



ZÁKLADNÉ PRÍKAZY

Pohybové príkazy:

Dopredu 100 – **do 100** – posunie korytnačku o 100 krokov

Vzad 100 – **vz 100** – posunie korytnačku vzad

Vľavo 90 – **vl 90** – otočí korytnačku o 90 stupňov vľavo

Vpravo 90 – **vp 90** – otočí korytnačku o 90 vpravo

Iné príkazy:

Bod 50 – vykreslí kruh s priemerom 50 krokov

Nech farba pera "modra – **nechfp "modra** - zmení farbu pera korytnačky na modrú

Nech farba pera ? – **nechfp ?** – zmení farbu pera korytnačky na náhodnú farbu

Ak neviem názov farby napíšem pikaz nechfp a stlačím klávesu enter, otvorí sa mi okienko s farbami

Nech hrubka pera 3 – **nechhp 3** – zmení hrúbku pera korytnačky na veľkosť 3 kroky

Nech hrubka pera ? – **nechhp ?** – zmení hrúbku pera korytnačky na náhodnú veľkosť

Ak neviem akú hrúbku si vybrať zvolím príkaz nechhp a stlačím klávesu Enter. Otvorí sa okienko s ponukou hrúbky pera.

Znovu – zmaže celú plochu a korytnačku postaví do pozície, v ktorej bola úplne na začiatku

Zmaž - zmaže celú plochu a korytnačku nechá na poslednej pozícii

Pero hore – **ph** – dvihne pero korytnačku tak aby nekreslila

Pero dole – **pd** – položí korytnačku tak aby opäť kreslila

Príkaz **opakuj**, sa používa ak sa pri vykreslení obrazu opakujú niektoré príkazy viac krát. Teda nachádza sa v obrázku nejaký cyklus.

Napr. ak som kreslil štvorec použil som dva príkazy napr. do 50 a vp 90. Nebudem stala dokola písať do 50 vp 90 do 50 vp 90 do 50 vp 90 do 50 vp 90, ale celý ten zápis môžem nahradiť príkazom opakuj 4[do 50 vp 90]

Treba vedieť najmä uhly základných cyklických útvarov, teda takých kde sa príkazy opakujú.

Boli to:

Štvorec: **opakuj 4[do 50 vp 90]**

Trojuholník rovnostranný: **opakuj 3[do 50 vp 120]**

6 uholník: **opakuj 6[do 50 vp 60]**

8 uholník: **opakuj 8[do 50 vp 45]**

Kružnica: **opakuj 360[do 1 vp 1]**

