# Octave: Zvezda

**Octave koda**

% --------------------------------------------------

% oglisca zvezde lahko izracunamo kot tocke na dveh

% koncentricnih kroznicah s polmeroma 3 in 5;

% uporabimo parametricno enacbo kroznice; za sredisce

% zvezde lahko vzamemo koordinatno izhodisce (0, 0);

% --------------------------------------------------

oglisca = **zeros**(32,2); %matrika 32x2. prva vrstica matrike

%je za spice zarkov in druga vrstica za korene zarkov

r1 = 3; %radij manjse kroznice (na njej koreni zarkov)

r2 = 5; %radij vecje kroznice (na njej spice zarkov)

**for** i = 1:32

%za oglisce izmenicno jemljemo tocke na vecji in manjsi

%kroznici

**if mod**(i,2)==0

%oglisca zvezde na manjsi kroznici

x = r1 \* cos(i\*pi/16);

oglisca(i, 1) = x;

y = r1 \* sin(i\*pi/16);

oglisca(i, 2) = y;

**else**

%oglisca zvezde na vecji kroznici

xx = r2 \* cos(i\*pi/16);

oglisca(i, 1) = xx;

yy = r2 \* sin(i\*pi/16);

oglisca(i, 2) = yy;

**endif**

**endfor**

**fill** (oglisca(:,1), oglisca(:,2), "y");

**axis equal**;

**axis**([-10 10 -10 10]);

🡪 Narišite zvezdo v Octave.

