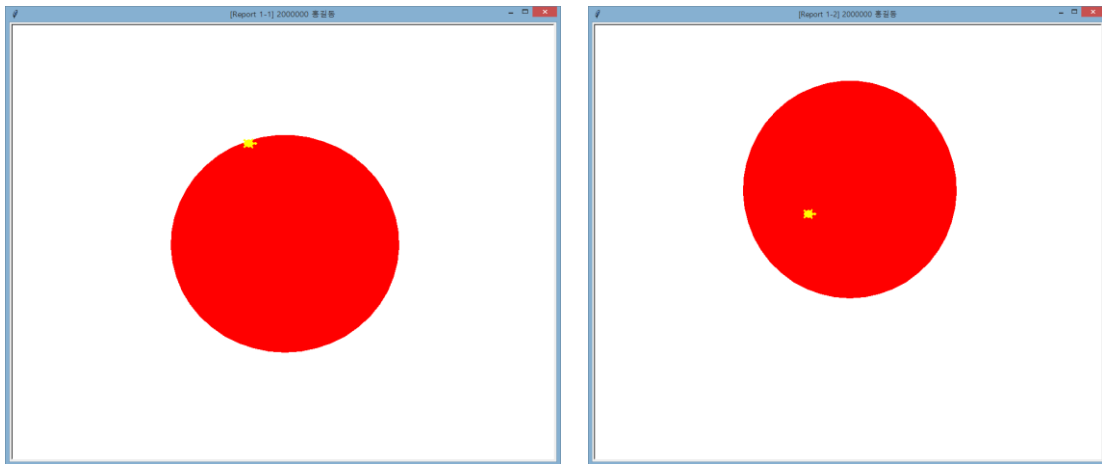


[프로그래밍 언어론 과제1] 제어문 연습 (부제 : 거북이를 움직여라)



[과제 1-1] 반지름이 200인 원을 그리고, 거북이를 원을 따라 한 바퀴 움직이게 하시오.

[과제 1-2] 원의 중앙(0,0)에 거북이를 위치시킨 후 원 안에서만 특정 값(Ex, 5) 만큼씩 직진하게 한 후 원을 벗어나게 되면 랜덤 하게 각도를 변경하여 다시 직진을 수행하도록 반복 수행하시오. 즉 원의 테두리에 부딪히게 되면 방향 전환하여 다시 직진을 수행토록 하시오.

<참고>

- turtle
 - title 함수 : 창의 제목 바꾸기
 - penup()/ pendown() : 그리기 생략, 그리기 시작
 - circle 함수 : 원그리기
 - color(r,g,b) : 컬러 바꾸기
 - begin_fill() / end_fill() : 면 채우기
 - setposition / goto 함수 : 위치 바꾸기
 - shape : 커서 모양 바꾸기 (거북이 "turtle")
- math 와 random 클래스 참고할 것
- time의 sleep 함수를 이용하여 속도 조절 할 것
- 기타 변형시켜서 작성하는 것 환영함