## پروژه نهایی

در این تمرین می خواهیم زبانی گرافیکی ایجاد کنیم که در محیط کنسول(Command Prompt) یک شکل را با کاراکتری دلخواه (مثلا ستاره یا مستطیل توپر) رسم کند. فرض کنید یک لاکپشت که قلمی به دهان دارد بر روی یک کاغذ بزرگ قرار دارد. لاکپشت می تواند قلم را پایین یا بالا نگه دارد. اگر پایین نگه دارد، در صورت حرکت لاکپشت، خطی کشیده می شود. اگر بالا نگه دارد خطی کشیده نمی شود. لاکپشت می توان بصورت درجا بچرخد. بصورت چرخش های نود درجه ای. و زمانی که در جهت مناسب قرار گرفت به اندازه دلخواه بطور مستقیم حرکت کند. بنابراین این زبان دارای دستورات زیر است:

- (بالا گرفتن قلم) Pen up
- (پايين آوردن قلم) Pen down
- (چرخش نود درجه به راست) Turn right
- (چرخش ۹۰ درجه به چپ) Turn left
- 5, n Move forward n spaces ( خانه nحرکت مستقیم به اندازه )
- (حرکت مستقیم به اندازه ۱۰ خانه) Move forward 10 spaces
- 5, 7 Move forward 7 spaces (حرکت مستقیم به اندازه ۷ خانه)
- (نمایش آرایه دوبعدی) Display the 20-by-20 array
- 9 End of data (اتمام)

در این برنامه از یک آرایه دوبعدی ۲۰ در ۲۰ استفاده کنید. در واقع لاکپشت ما بصورت منقطع و گسسته بر روی این آرایه حرکت می کند و در صورتی که قلم پایین بود بخش هایی از آرایه مقدار غیر صفر (یک) می گیرد (می تواند از نوع بولین باشد). زمانی که دستور نمایش (6) داده شد باید آرایه دوبعدی مذکور نمایش داده شود (برای خانه های صفر کاراکتر فاصله چاپ شود، برای خانه های یک کاراکتر \*). نقطه شروع لاکپشت در خانه ۰ و ۰ که گوشه بالا سمت چپ هست در نظر بگیرید و در ابتدا قلم بالاست و جهت لاکپشت به سمت راست است.

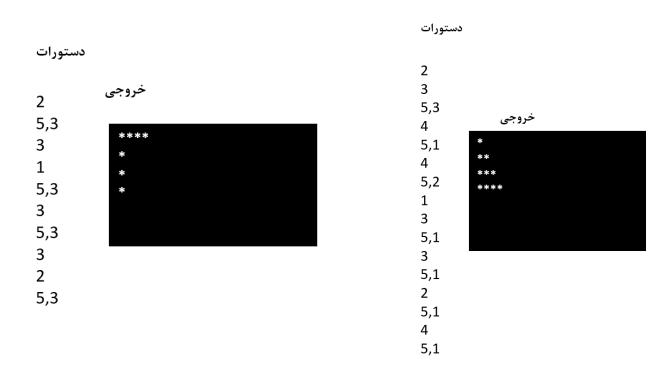
برای مثال دستورات پی در پی زیر، باعث کشیدن یک مربع با اضلاع ۱۲ می شود.

2 5, 11 3		۲ فرمان		آرایه دوبعدی فرمان 5,11																				
5, 11 3 5, 11 3 5, 11 6 9	دستورات	وومان ۱	Ť	1		וֹ																		
			1	1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0	ה <u>ק</u>																			
			1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	þ	7	0	0	0	0	0	0	0	√ √	
			1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	þ	r <sub>o</sub>	0	0	0	0	0	0	0	ضروج <i>ي</i>	
			1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	_	<b>6</b> 0	0	0	0	0	0	0	0		
			1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
	2		1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	* *	
	5, 11 3		1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	* *	
	5, 11 3		1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	* * فرمان 6	
			1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	* *	
	5, 11		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	* * *	
	3 5, 11 6		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	*********	
	9		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

در واقع ورودی برنامه کد دستورات است که بر روی آرایه دوبعدی اعمال می شود. می توانید دستورات بیشتری به اختیار خودتان اضافه کنید. (برای مثال پاک کردن).

هنگام تحویل پروژه هر دنباله از دستوراتی که توسط بنده داده شود باید قابل اجرا باشد. در هر مرحله با وارد کردن دستور ۶ باید کل صفحه پاک شود و تصویر آرایه با استفاده از کاراکترهای \* به نمایش درآید. در ادامه باز می توان دستورات دیگری را وارد کرد. انتهای دستورات با دستور شماره ۹ می باشد.

مثالی از دستورات و خروجی مطلوب در زیر آورده شده است:



تحویل پروژه در تاریخ مقرر بصورت حضوری می باشد.

موفق باشيد