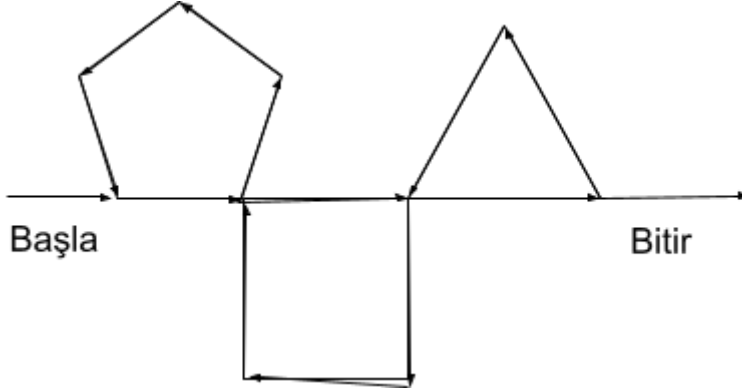


Şekil Çizme

Yazılacak kod ile aracı komut satırından verilecek olan sayıya denk gelen şekilden köşe sayısı azalacak şekilde aşağıdaki gibi hareket ettirilmesi beklenmektedir. Örneğin koda 5 verilirse alttaki şekildeki gibi beşgen-kare-üçgen çizmesi beklenmektedir.



1. DolunaySuAlti-24 reposunu githubdan fork et.
2. Bilgisayarında bir klasöre klonla.
3. Oluşan DolunaySuAlti-24 klasörüne gir.
4. Python kütüphanelerini venv kullanarak kur.
5. Sekil_ciz.py adlı bir dosya oluştur.
6. PixhawkOrange sınıfını kullanarak görevi tamamla. (Aşağıda nasıl import edileceği gösterildi.)

Kurallar:

1. time.sleep() yada benzeri fonksiyonlar yasak.
2. arac.hareket_et() fonksiyonunu kodda sadece 1 defa yazabilirsin.
3. Kodda sadece 1 tane döngü kullanabilirsin. (for, while) (kodda sadece 1 tane while yada sadece 1 tane for kullanabilirsin)
4. Bir değişkene değer atamak gibi işlemlerde If n== 0: elif n == 1: elif n == 2: elif n == 6: gibi uzun if zincirleri kullanmak yasak.
5. İstedğin kadar değişken kullanabilirsin.
6. Python built-in kütüphanelerini kullanabilirsin.
7. Anlamsız değişken isimleri kullanmak yasak. (a = 5, temp = "hmm",... gibi)
8. Sekil_kose_sayisi değerini komut satırından argüman olarak al.
9. Komut satırından verilecek olan sekil kose sayısı en az 3 olacak.
10. Köşelerde en fazla 5 derecelik bir hata payı olabilir.
11. Şekillerin kenar uzunlukları birbirine tamamen eşit olmak zorunda değil hata payı olabilir. (Örneğin araç her kenarda 1 saniye gitsin dersiniz ve araç o kenarda 1.2 saniye giderse sıkıntı olmaz.)

```
from PixhawkOrange.PixhawkOrange import PixhawkOrange
```

```
sekil_kose_sayisi = ... #komut satırından al
```

```
arac = PixhawkOrange()  
arac.set_arm(True)
```

```
bir for yada while döngüsü:  
    anlik_yaw = arac.get_attitude()["yaw"]  
    arac.hareket_et(...)
```

```
arac.set_arm(False)
```