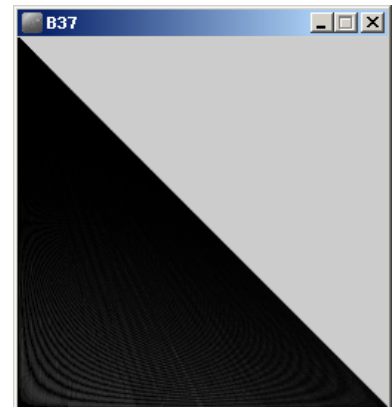


### 3.- ITERACIONES: BUCLE **for** (...) {...}

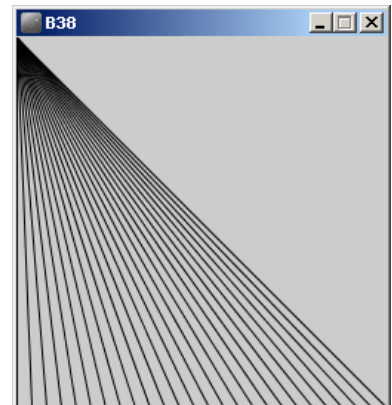
(37) Realiza, usando la orden **for** (...) {...} un programa que cree una ventana de 250x250 y dibuje una línea desde la coordenada (0,0) hasta cada uno de los puntos de la línea inferior de la ventana: (0,250); (1,250); (2, 250)... hasta el (250,250).

En resumen, la instrucción **for** (...) {...} la usaremos para simplificar una serie de órdenes que se repiten, pero cambiando algún valor de forma ordenada:

```
...  
line (0,0, 0,250);  
line (0,0, 1,250);  
line (0,0, 2,250);  
line (0,0, 3,250);
```



(38) Modifica el programa anterior para que sólo se dibujen líneas desde el origen de coordenadas hasta puntos de la base situados a distancia de 10 píxeles. Es decir, que partiendo todas ellas desde el (0,0) lleguen hasta el (0,250); (10,250); (20,250)... y así hasta alcanzar el (250,250).



(39) Crea un nuevo programa usando la orden **for** (...) {...}; similar a los anteriores, que muestre una ventana de 250x250 en la que se dibujen líneas que partan de puntos del lado izquierdo de la ventana separados 10 píxeles y lleguen a puntos del lado derecho separados también 10 píxeles pero en orden contrario.

