Bokstaver

Skrevet av: Tjerand Silde

Kurs: Python
Tema: Tekstbasert
Fag: Matematikk, Kunst og håndverk
Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse

Introduksjon

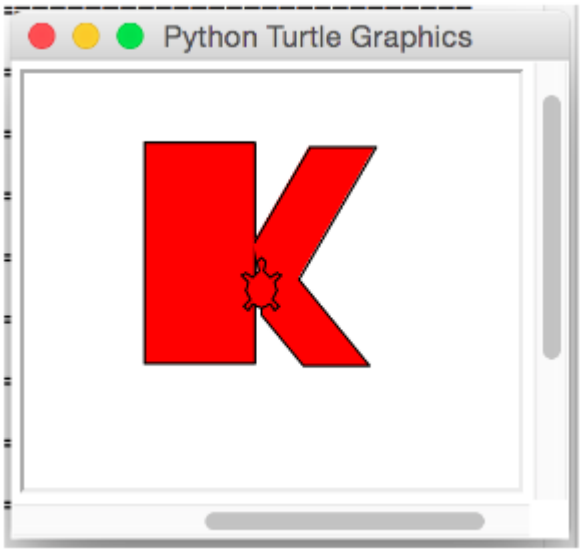
Her skal vi bruke det vi lærte i oppgaven Skilpadder (../skilpadder/skilpadder.html) til å skrive bokstaver og lagefigurer. Forsøk å bruke det du kan om vinkler til å tenke deg frem til hvordan problemet må løses. Med litt trening kan du se for deg i hodet hvordan resultatet kommer til å bli - før koden kjøres!

Oppgave 1: Skriv navnet ditt

- [ ] Bruk turtle-komandoene som `forward()`, `left()`, `right()`, `penup()` og `pendown()` til å skrive navnet ditt i Python.

Oppgave 2: Fylte bokstaver

- [ ] Som neste utfordring skal du lage den første bokstaven i navnet ditt som en fyllt bokstav. Her kan det være lurt å dele bokstaven opp i enkle figurer som firkanter, trekanter og halvsirkler, og tegne én og én del.



Oppgave 3: Figurer

- [ ] Lek deg med ulike farger, og tegn et hus, en bil eller noe annet du har lyst til å lage. Bruk fantasien!

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)