

거북이가 맘대로 이동하는 프로그램을 작성하되, 거북이의 이동경로를 테이블에 저장하는 기능을 추가하자. 또, 거북이가 모두 그려진 후에, 화면을 깨끗하게 지운 후 마지막 선부터 처음 선까지 반대 순서로 다시 그려지도록 하자.

힌트) 그려진 선이 저장될 테이블의 구조는 다음과 같다.

모든 선분은 (0,0) 에서 시작하므로 두번째 좌표부터 저장하면 된다. 예로 첫번째 (0,0) -> (10,10) -> (20, 20) ->(30,30) 으로 그려지고, 두번째 선분이 (0,0) -> (70,70) ->(80, 80)-> (90,90) 으로 그려졌다고 가정하면 테이블에는 다음과 같이 저장될 수 있다. (색상은 랜덤하게 뽑힌 것이 저장된다)

| 선분 ID | 색상R | 색상G | 색상B | 순번 | X좌표 | Y좌표 |
|-------|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 1     | 0.1 | 0.2 | 0.3 | 2  | 10  | 10  |
| 1     | 0.2 | 0.3 | 0.1 | 3  | 20  | 20  |
| 1     | 0.1 | 0.2 | 0.3 | 4  | 30  | 30  |
| 2     | 0.5 | 0.5 | 0.6 | 1  | 70  | 70  |
| 2     | 0.4 | 0.5 | 0.9 | 2  | 80  | 80  |
| 2     | 0.8 | 0.1 | 0.6 | 3  | 90  | 90  |

이 테이블을 기준으로 다시 반대로 그리면, 선분ID가 2번인 것부터 (90,90) -> (80, 80) -> (70,70) -> (0,0)이 그려지고, 선분ID가 1번이 (30,30) -> (20,20) -> (10,10) -> (0,0)으로 그려진다.