

# ***Grafički Programski Jezici***

## ***Četvrti Osvrt      Jere Rinčić***

**BEZIEROVE KRIVULJE** – definirana sa četiri točke (P1-P4). P1 i P4 su fiksne, a P2 i P3 natezne točke.

**curveto** – pomoću ove komande možemo iscrtati bezierove krivulje u postscriptu. Prvo upisujemo prvu točku P1 pomoću *moveto*, a onda unesemo i koordinate ostale tri točke zaredom i odmah nakon toga *curveto* (npr. *300 200 400 500 800 300 curveto*).

**repeat** – u slučaju da želimo ponoviti neku proceduru više puta bez pisanja jedno-te-istog koda cijelo vrijeme ( npr. ilustraciju auta želimo 4 puta ponoviti), prvo moramo definirati naš dio koda kao zasebnu proceduru. To radimo tako da obavijemo naš dio koda sa vitičastim zagradama, i onda prije prve zagrade pišemo / i ime procedure, a iza druge zagrade pišemo *def*. Ovako će u memoriji biti spremljena naša procedura, i mi ju možemo pozvati tako da napišemo njezino ime i onda npr. upišemo *stroke* da se iscrti. Naravno, u slučaju da moramo napraviti puno, puno više ponavljanja moramo drugim načinom pristupiti ovome problemu, a to ćemo riješiti putem postavljanja petlje. Nju stvorimo tako da obavijemo naš kod koji vrši nešto s procedurom sa vitičastim zagradama. Ispred zagrada pišemo broj ponavljanja, a nakon njih pišemo *repeat*.

Još je bitno navesti da osim stvaranja procedure, možemo također i stvoriti **varijablu** na sličan način. Jedino ne moramo pisati zagrade za varijablu već samo njezinu vrijednost. Vrlo je korisno znati za njih jer se na ovaj način neki parametri koje smo naveli mogu puno lakše modificirati i pregledniji su. Npr. u slučaju da radimo nekakav torus, koji je u biti puno kružnica koje čine krug, mi možemo odrediti u varijablama broj ponavljanja kružnica, radijus, boju i slično. U formulu onda ne moramo

pisati vrijednost varijable, već je dovoljno upisati njezino ime. (npr . *kut rotate* umjesto *40 rotate* , jer smo prije toga naveli varijablu kao */kut 40 def*).