

다른 언어 드로잉 SUMMARY

코드로 어떤 모양을 그리는 데에는 여러 가지 방법이 있습니다. 컴퓨터가 이해하는 코드를 이용해 간단한 도형을 그립니다. 컴퓨터도 다양한 언어의 코드가 있습니다. 다른 언어의 코드는 다른 관점을 제공합니다. 두 가지 다른 관점으로 디지털 드로잉을 경험해보고 두 접근이 어떤 차이가 있는지 알아 봅시다.

clear
goto
go
turn
repeat

<http://2langs.protoroom.kr>

clean()
line()
rectangle()
circle()
point()

Draw

home
clear

```
goto 20 100
repeat 4 [
  go 100
  turn 90
]
```

```
이동하기 70 250
반복하기 60 [
  움직이기 5
  돌기 6
]
```

```
goto 40 400
repeat 40 [
  go 90
  turn 99
]
```

KIDS
MAKER
STUDIO

Sponsored by google.org
Supported by Gwacheon
National Science Museum
Developed by PROTOROOM

Draw

//clean()

```
line(160, 100, 260, 100)
line(260, 100, 260, 200)
line(260, 200, 160, 200)
선(160, 200, 160, 100)
```

사각형(160, 220, 50, 50)

원(210, 330, 50, 50)

```
x = 210
y = 450
r = 50
for (i=0; i<360; i++) {
  px = x + Math.cos(i)*r
  py = y + Math.sin(i)*r
  point(px, py)
}
```