

프로그래밍 과제 7

2016.10.11

다음의 그림과 같은 플레이보드(play-board)에서 거북이가 무작위로 왼쪽, 오른쪽, 위쪽, 아래쪽으로 이동하는 궤적을 그리는 프로그램을 작성하시오.

- 1) 캔버스의 크기 : 650×650
- 2) 플레이보드의 크기 : 11 × 11
- 3) 사각형 격자의 크기 : 50 (픽셀)
- 4) 사각형 테두리의 선굵기 : 1 (기본값 이용)
- 5) 거북이의 시작위치는 (0, 0)
- 6) 거북이의 움직임에 대한 궤적 선의 굵기 : 3
- 7) 거북이는 한번에 하나의 사각형을 이동
- 8) 거북이가 플레이보드를 벗어나면 종료
- 9) 종료된 후 몇 번 이동 후 플레이보드를 벗어났는가 메시지를 좌측 상단에 출력

lectureTurtle 모듈내의 drawRectangle, writeText 함수를 사용하여 코딩하시오.

