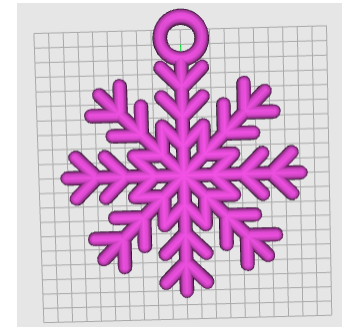

Tema 15

PRIMER 1:

Pahulja

KORACI REŠAVANJA:

- Prvo se radi jedna grana pahulje
- Koriste se push i pop position da bi se vraćao na početak grane
- Testirati korak po korak petlju ponavljanja
 - Ponavlja se 3 puta jer svaka grana ima po 3 kraka
 - Pomeraj za 2
 - Rotacija za 45 stepeni
 - Pomeraj za 2 i -2
 - Rotacija za -90
 - Pomeraj za 2 i -2
 - Rotacija za 45
 - Kad se izađe iz petlje uradi se pop (pomeraj za 2 pre popa ne treba)
 - Zatim rotacija za 45 stepeni da bi iscrtao svih 8 grana
- Pomeraj za 8
- Rotacija za -90
- Ponavljanje 180 puta
 - Rotacija z za 2
 - Pomeraj za 0.05, zapravo crtamo kružić koji drži pahulju, kao kružić od privjeska



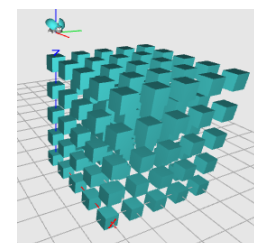
```
kad kliknem na
reset
start extruding lines
ponavljanje 8
  set hue to pink
  push position
  ponavljanje 3
    move 2
    rotate z by 45
    move 2
    move -2
    rotate z by -90
    move 2
    move -2
    rotate z by 45
  pop position
  rotate z by 45
  move 2
  pop position
```

```
kad kliknem na
reset
start extruding lines
ponavljanje 8
  set hue to pink
  push position
  ponavljanje 3
    move 2
    rotate z by 45
    move 2
    move -2
    rotate z by -90
    move 2
    move -2
    rotate z by 45
  pop position
  rotate z by 45
  move 8
  rotate z by -90
  ponavljanje 180
    rotate z by 2
    move 0.05
```

PRIMER 2:

Kockica

KORACI REŠAVANJA:



- Kreiranje promenljivih sirina i visina i postavljanje visine na 0
- Crtanje krstića od kockica za početak
- Dodavati petlju po petlju, kvadratiće, pomeraj i rotaciju i testirati
- Promeniti varijablu sirina za 1
- Pomeraj za vrednost promenljive sirina
- Rotirati z za -90
- Promena varijable visina za 1
- Povratak na (0, 0, visina)

```

kad kliknem na
  reset
  postavi visina na 0
  ponavlja 5
    postavi sirina na 0
    ponavlja 5
      ponavlja 5
        cube Dim. 0.5
        move 1
      go to x: 0 y: 0 z: visina
      rotate z by 90
    
```

```

kad kliknem na
  reset
  postavi visina na 0
  ponavlja 5
    postavi sirina na 0
    ponavlja 5
      ponavlja 5
        cube Dim. 0.5
        move 1
      go to x: 0 y: 0 z: visina
      rotate z by 90
      promijeni varijablu sirina za 1
      move sirina
      rotate z by -90
    promijeni varijablu visina za 1
    go to x: 0 y: 0 z: visina
  
```