

\*\*\*\*\*

# Tema 5

\*\*\*\*\*

## TEME

- Definisanje promenljive od proslog puta
  - make "x 100
- Funkcije / procedure u logo kljucne reci
  - to, end

## PRIMER 1 - ISCRTAVANJE KVADRATA KROZ PROCEDURU

### POSTUPAK:

- Kako bi se to uradilo bez funkcija?

```
to square30
repeat 4 [fd 30 rt 90]
end
```

```
to position30
fd 30
end
```

```
repeat 4 [square30 position30]
```

### OBJASNJENJE RESENJA:

NAPOMENA 1: Iscrtavanje je odozdo na gore.

NAPOMENA 2: Obratiti pažnju na poziv funkcije. Ako se funkcija ne pozove, neće se ništa desiti od njenog iscrtavanja.

NAPOMENA 3: Funkcije se mogu kucati i u jednom redu ali zbog preglednosti može i ovako

## PRIMER 2

```
to square50
repeat 4 [fd 50 rt 90]
end
```

```
repeat 4 [ square50 lt 90 bk 50 rt 90 fd 50]
```




### IMENOVANJE I POZIVANJE PROGRAMA

```
to KVADRAT20
repeat 4 [fd 20 rt 90]
end

to POMERI20
rt 90 fd 20 lt 90
end

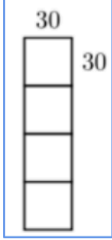
to RED10
repeat 10 [KVADRAT20 POMERI20]
end
```




### PRIMER 4

Napisati program u LOGOu kojim se crta:

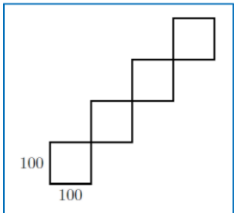
- KVADRAT30.
- POMERI30
- Zatim i datu sliku





### PRIMER 5

Nactaj datu sliku. Dimenzije mogu biti 50.



NAPOMENA 1: Koristiti i manje od 100 broj. Sta se sve menja?

### PRIMER 3

```
to stepenica  
fd 20 rt 90 fd 20 lt 90  
end
```

```
repeat 10 [stepenica]
```

NAPOMENA 1: Poigrati se sa promenom veličine stepenice.

### PRIMER 4


**a)**  
to LINIJA  
fd 150 bk 150  
end

**b)**  
to KRAK  
fd 100 bk 200 fd 100  
end

```
repeat 8 [LINIJA rt 45]
```

```
repeat 6 [KRAK lt 60]
```

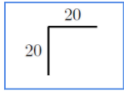
NAPOMENA 1: Poigrati se sa promenama brojeva za ugao skretanja i ponavljanje instrukcija

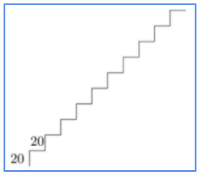



### PRIMER 6

Napisati program u LOGOu kojim se crta:

- a) Stepenik20
- b) Napisati program za istrtavanje stepenica.







### PRIMER 7

Napisati program u LOGOu kojim se crta pahulja sa slike koristeći proceduru:

- a)  
to LINIJA  
fd 150 bk 150  
end
- b)  
to KRAK  
fd 100 bk 200 fd 100  
end

