

# Tema 6

## TEME

- Ponoviti način pisanja funkcije
- Naredbe za pozicioniranje u koordinatnom sistemu
- Metoda za bojenje površine

## PRIMER 1 - blok kvadrata sa slike

- Poziv procedure iz druge procedure

## POSTUPAK:

```
to square20
repeat 4 [fd 20 rt 90]
end
```

```
to position20
rt 90 fd 20 lt 90
end
```

```
to ROW10
repeat 10 [square20 position20]
end
```

```
repeat 3 [ROW10 fd 20 lt 90 fd 200 rt 90]
```

**NAPOMENA 1:** Postupno raditi proceduru po proceduru i dodavati u kod

## PRIMER 2 - crtanje upisanih kvadrata različite velicine

```
to kvadrat50
repeat 4 [fd 50 rt 90]
end
```

```
to kvadrat75
repeat 4 [fd 75 rt 90]
end
```

```
to kvadrat100
```

### NAREDBE ZA POZICIONIRANJE

**setx** Navodi se jedan broj sa strane koji ima za cilj da se kornjaca pozicionira na to mesto po x osi


**sety** Navodi se jedan broj sa strane koji ima za cilj da se kornjaca pozicionira na to mesto po y osi

**setxy** Navode se dva broja sa strane koji imaju za cilj da se kornjaca pozicionira na mesto po x osi (prvi broj) i mesto po y osi (drugi broj)

### PRIMER 9

Napisati program u LOGOu kojim se crta data slika koristeći procedure:


- SQUARE20
- POSITION20
- ROW10



### PRIMER 10

Napisati program u LOGOu kojim se crta:

- KVADRAT50
- KVADRAT75
- KVADRAT100
- Kako transformisati sliku sa leve u desnu?



```
repeat 4 [fd 100 rt 90]
end
```

```
kvadrat50 pu lt 90 fd 12.5 rt 90 bk 12.5 pd
kvadrat75 pu lt 90 fd 12.5 rt 90 bk 12.5 pd
kvadrat100
```


**NAPOMENA 1:** Potrebno je pomeriti kornjaču na novu poziciju pre iscrtavanja novog kvadrata

**NAPOMENA 2:** Isprobavati druge velicine za razmak izmedju kvadrata, sta sve mora da se izmeni?

### PRIMER 3 - kucica kao na slici


- Identifikovati od koje tacke poceti crtanje
- Uglovi jednakostranicnog trougla

```
to HOUSE
rt 90
repeat 4 [fd 50 rt 90]
lt 60 fd 50 rt 120 fd 50 lt 150
end
```



## GRADNJA KUĆE

```
to KUĆA
rt 90
repeat 4 [fd 50 rt 90]
lt 60 fd 50 rt 120 fd 50 lt 150
end
```



### PRIMER 4 - vise kucica

- Identifikovati sta se sve ponavlja i sta moze da se stavi u proceduru
- Poziv procedure iz druge procedure

```
pu setxy -200 -200 pd

to HOUSE
rt 90
repeat 4 [fd 50 rt 90]
lt 60 fd 50 rt 120 fd 50 lt 150
end
```

```
to Houserow
repeat 5 [HOUSE rt 90 pu fd 50 lt 90 pd]
end
```


```
repeat 3 [houserow lt 90 pu fd 500 rt 90 bk 150 pd]
```

**NAPOMENA 1:** Pozicionirati kornjaču na donje levo mesto da bi sve stalo da se iscrta

**NAPOMENA 2:** Uraditi postupno ove procedure pazeći na poziciju kornjače pri svakoj proceduri

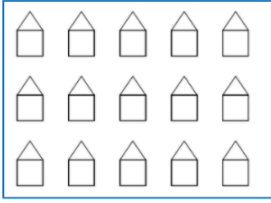
**NAPOMENA 3:** Raditi deo po deo

## PRIMER 1



Napisati program u LOGOU kojim se crta:

- a) REDKUĆA
- b) TEBELAKUĆA



## PRIMER 5 - bojenje

- Osmisliti algoritam da se crtaju linije jedna do druge i da se tako boji
- Napraviti varijacije i sa debljinom linije, da se odmah setuje deblja

### POSTUPAK:

a)

```
to DEBELA
fd 100 rt 90 fd 1 rt 90 fd 100 rt 180
end
```

```
repeat 100 [debelA]
```

b)

```
to THICK40
fd 40 rt 90 fd 1 rt 90 fd 40 rt 180
end
```

```
to black40
repeat 40 [THICK40]
end
```

```
black40
```

### OBJAŠNENJE REŠENJA:

NAPOMENA 1: Poenta ovog od 40 je samo da se vidi šta se menja da bi se napravila linija bilo koje dužine

## PRIMER 2

- Sta ce biti rezultat od: `repeat 100 [DEBELA]`
- Kako bi se napravio kvadrat 40x40?
- Sta bi se desilo da imest `fd 1` stavimo `fd 3`? A sta ako imamo `fd 5`?

