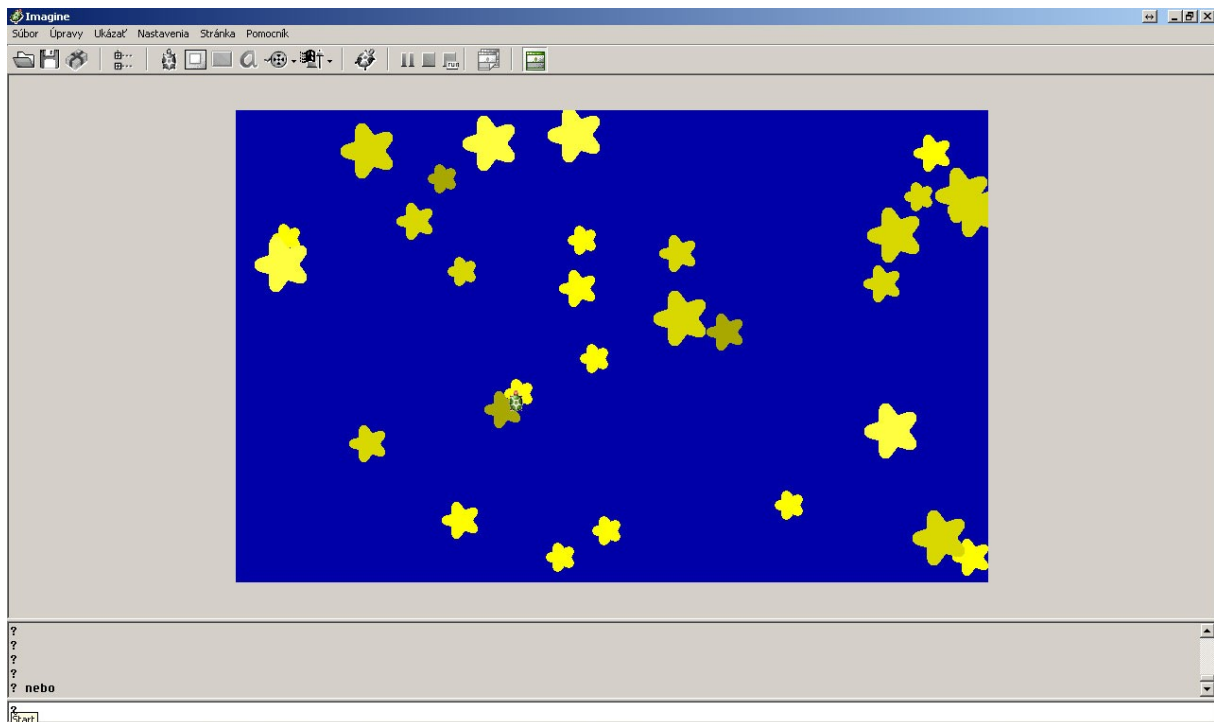
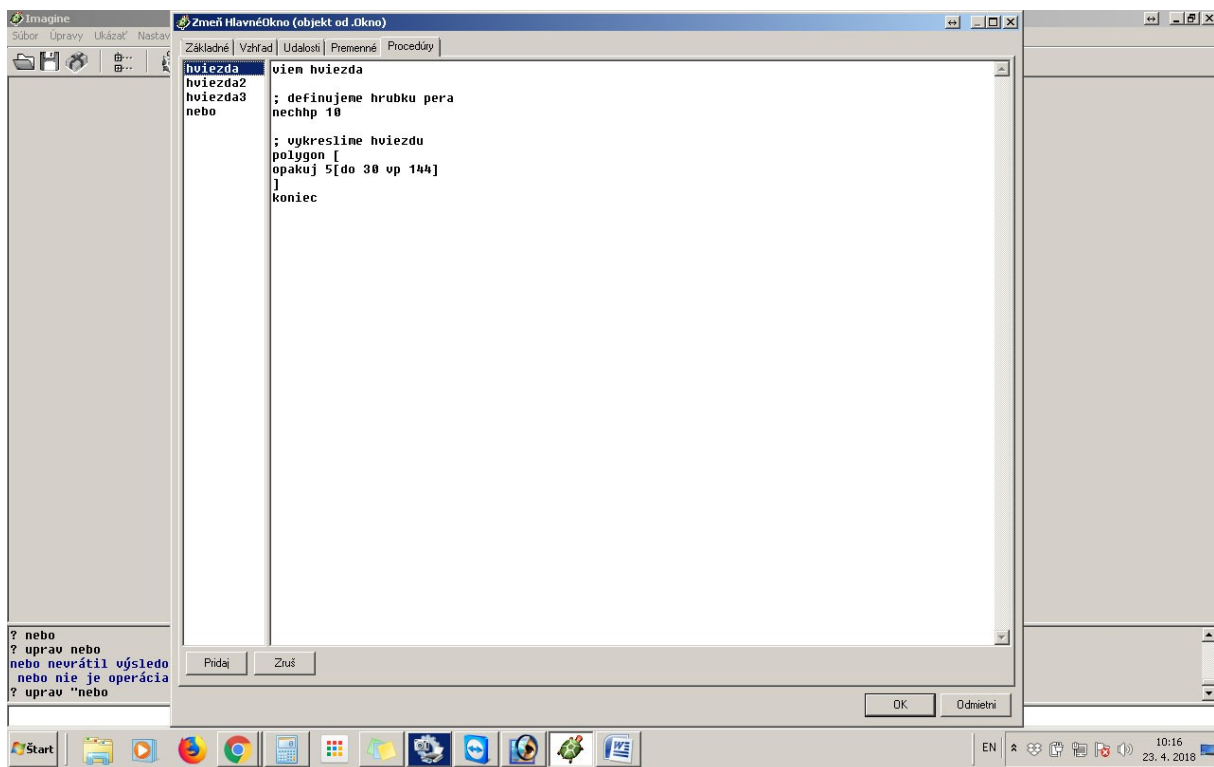


## Riešenie príkladu procedúra nebo

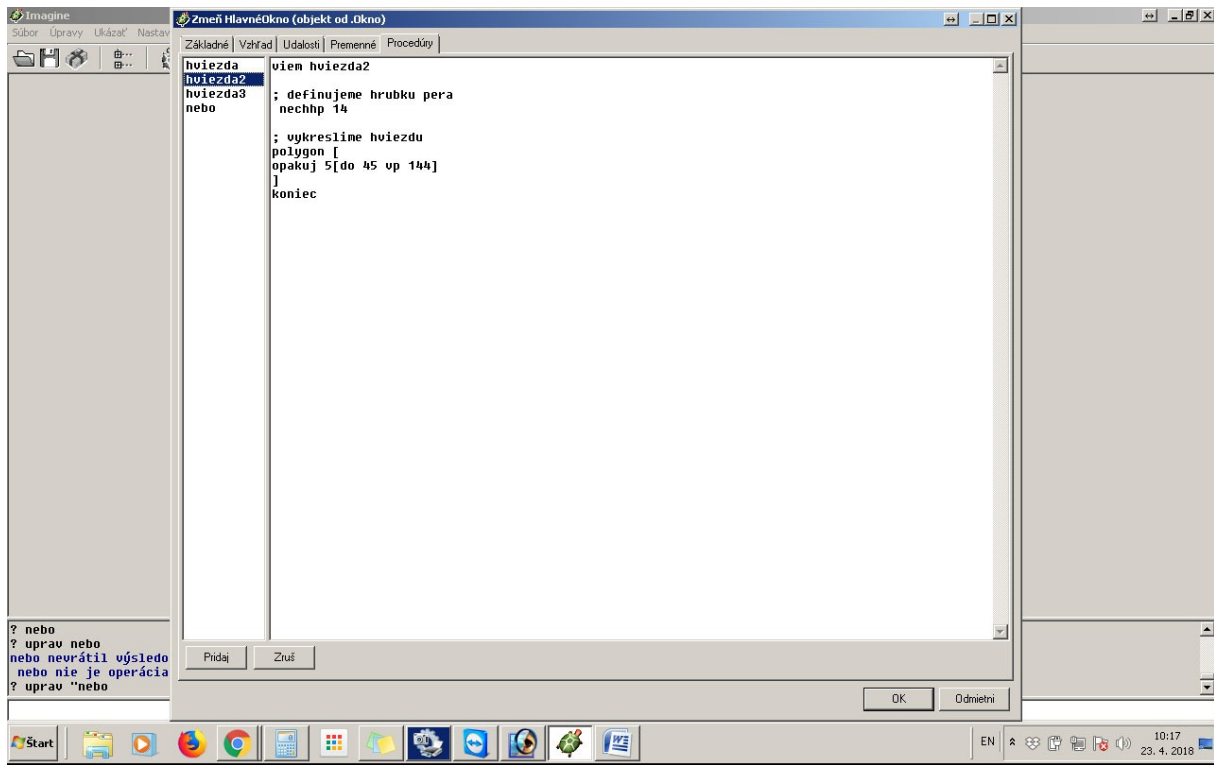
V tomto príklade naučíme korytnačku vykresliť pomocou jedného príkazu – nebo, niekoľko rôzne veľkých hviezdíčiek, ktoré budú mať rôzne odtiene žltej farby a budú náhodne rozmiestnené na modrom pozadí.



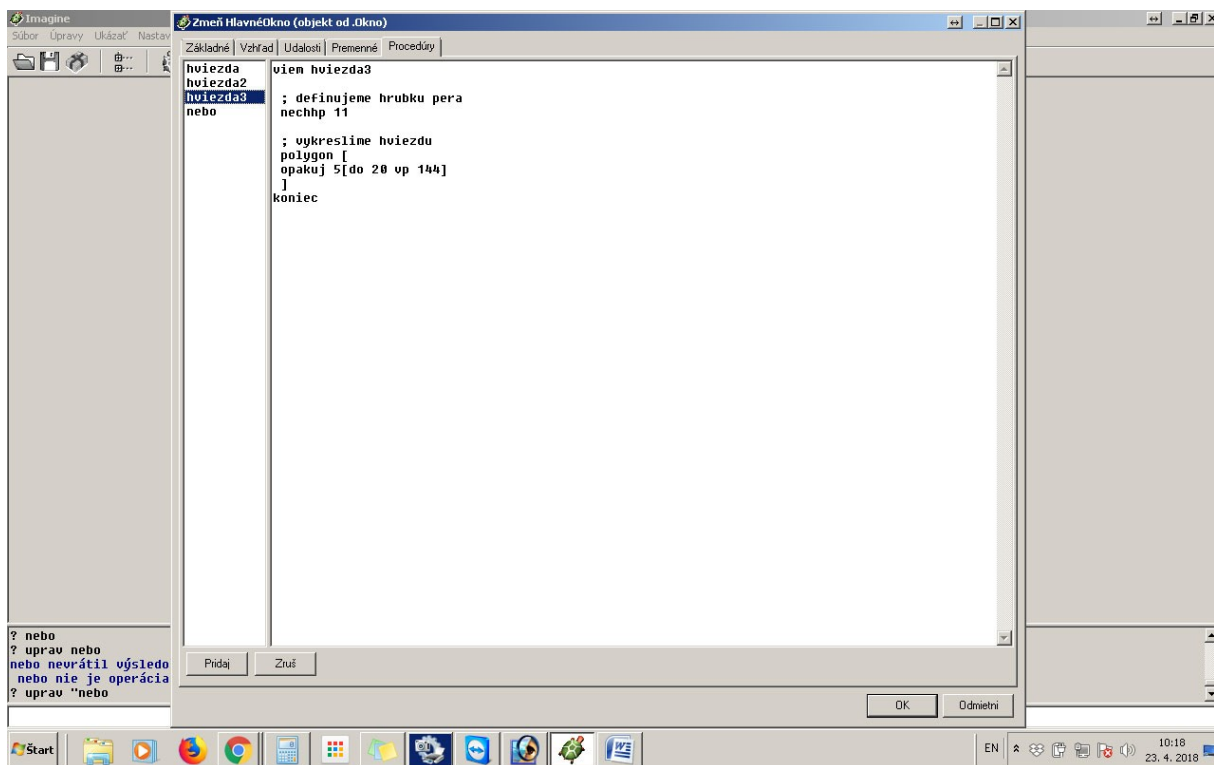
Keďže budeme potrebovať niekoľko rôzne veľkých hviezd, s rôznymi odtieňmi žltej farby, musíme si tieto hviezdy najskôr naprogramovať. Na vykreslenie hviezdy vytvoríme procedúru a použijem príkaz polygon a hrubka pera. V procedúra hviezda nie je potrebné definovať farbu, pretože to spravíme v procedúre nebo. Každá z hviezd, ktorú naprogramujeme bude mať rôznu veľkosť strany.



*Naprogramovali sme si hviezdu 1 s veľkosťou strany 30 krokov...*



Taktiež sme naprogramovali hviezdu 2, ktorá má veľkosť strany 45 krokov



Nezabudnime ani na hviezdu 3 s veľkosťou strany 20 krokov

Hviezdy máme pripravené, môžeme sa pustiť do procedúry “nebo” . V procedúre nebo sme definovali farbu pozadia na modru, taktiež sme použili vytvorené procedúry hviezdy a po každom vykreslení hviezdy sme zmenili pozíciu korytnačky na náhodnú. V procedúre nebo sme rovnako nastavili aby každá ďalšia hviezda mala iný odtieň žltej farby. Celkový počet opakovaní pri vykresľovaní hviezd sme nastavili na 10 opakovaní, teda na našom nebi bude spolu 10 hviezd.

The screenshot shows the Imagine software interface. The main window displays the procedure code for 'nebo'. The code includes comments and commands for setting the background color to blue, defining the number of star repetitions (10), and using three previously defined star procedures ('hviezda1', 'hviezda2', 'hviezda3') with different shades of yellow. The code ends with 'koniec'. A left sidebar shows a list of variables: 'hviezda', 'hviezda2', 'hviezda3', and 'nebo'. The bottom status bar shows the time as 10:16 on 23. 4. 2018.

```

viem nebo
; príkazom znovu na zaciatku programu uycistime plochu
znovu

; definujeme farbu pozadia
nechFarbapozadia "modra4

; pocet opakovani vykreslenia hviezd
opakuj 10[

; zmenime nahodnu poziciu korytnacky a definujeme pole odtienov zltej farby
ph
nechpoz [? ?]
nechfp ?prvok [z1ta z1ta4 z1ta5 z1ta6]
pd

; vykreslime typ hviezdy1
hviezda

; zmenime nahodnu poziciu korytnacky a definujeme pole odtienov zltej farby
ph
nechpoz [? ?]
nechfp ?prvok [z1ta7 z1ta3 z1ta5]
pd

; vykreslime typ hviezdy2
hviezda2

; zmenime nahodnu poziciu korytnacky a definujeme pole odtienov zltej farby
ph
nechpoz [? ?]
nechfp ?prvok [z1ta z1ta4 z1ta5 z1ta6]
pd

; vykreslime typ hviezdy3
hviezda3
]
koniec

```

*V Procedúre nebo sme použili aj príkaz komentár. V komentári popisujeme jednotlivé úkony, ktoré sme spravili.*

*Vypracoval  
Mgr. M. Hadbavný*