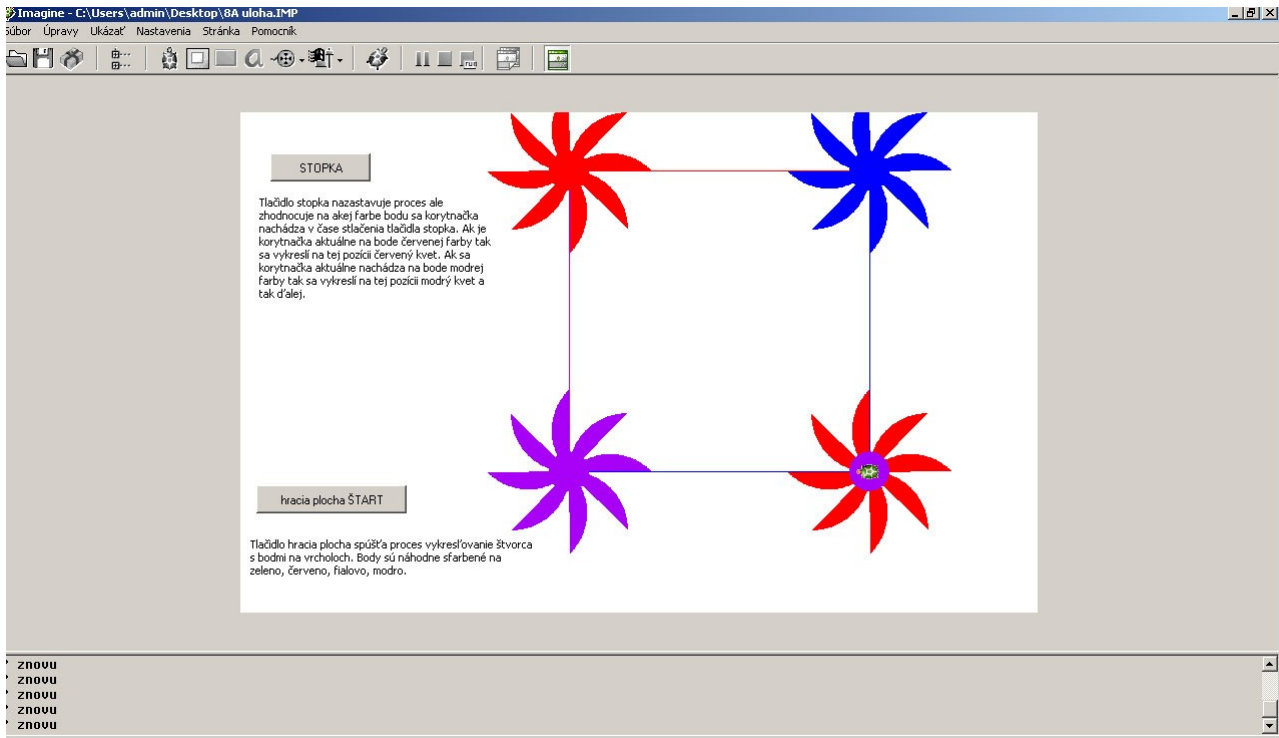
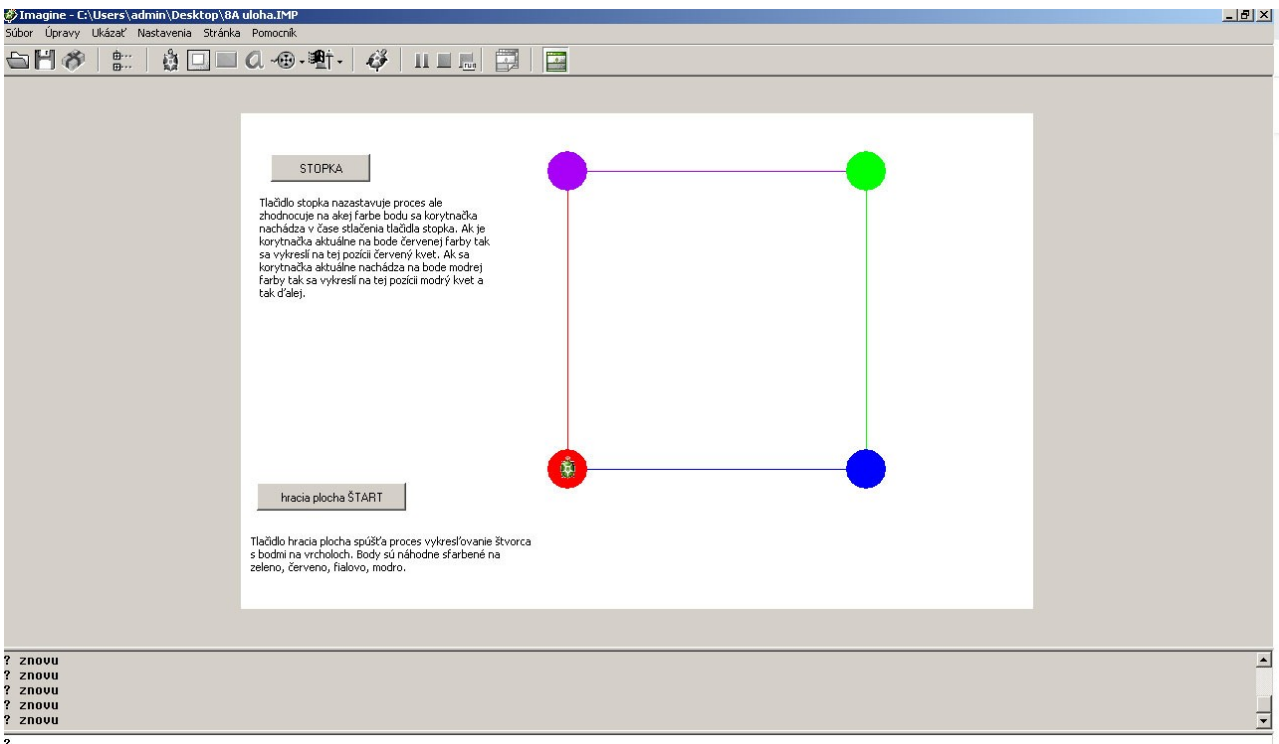


Imagine logo: Tlačidlá, procesy, podmienky, polygón...

Na hodine sme spolu začali programovať túto zaujímavosť.



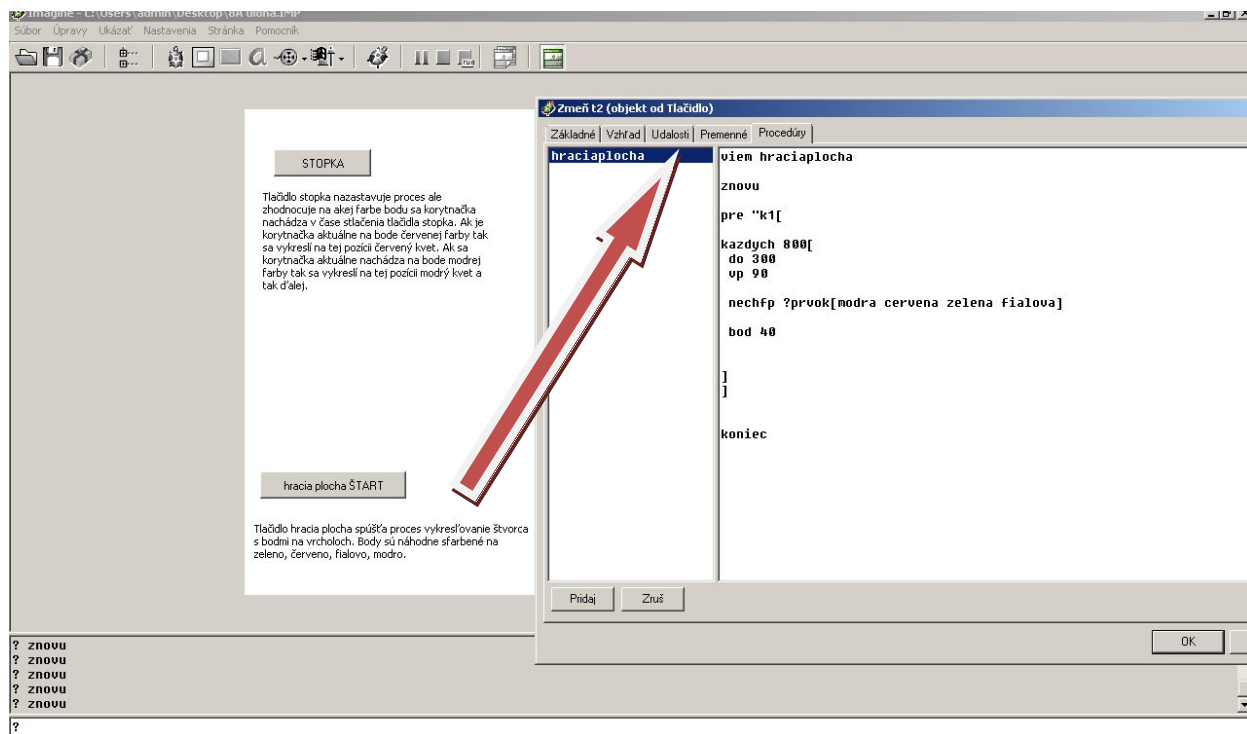
Tlačidlo **“hracia plocha ŠTART”** spustí proces vykresľovania štvorca tak, že každý bod bude mať náhodnú farbu zo štyroch farieb (modrá, červená, zelená, fialová).



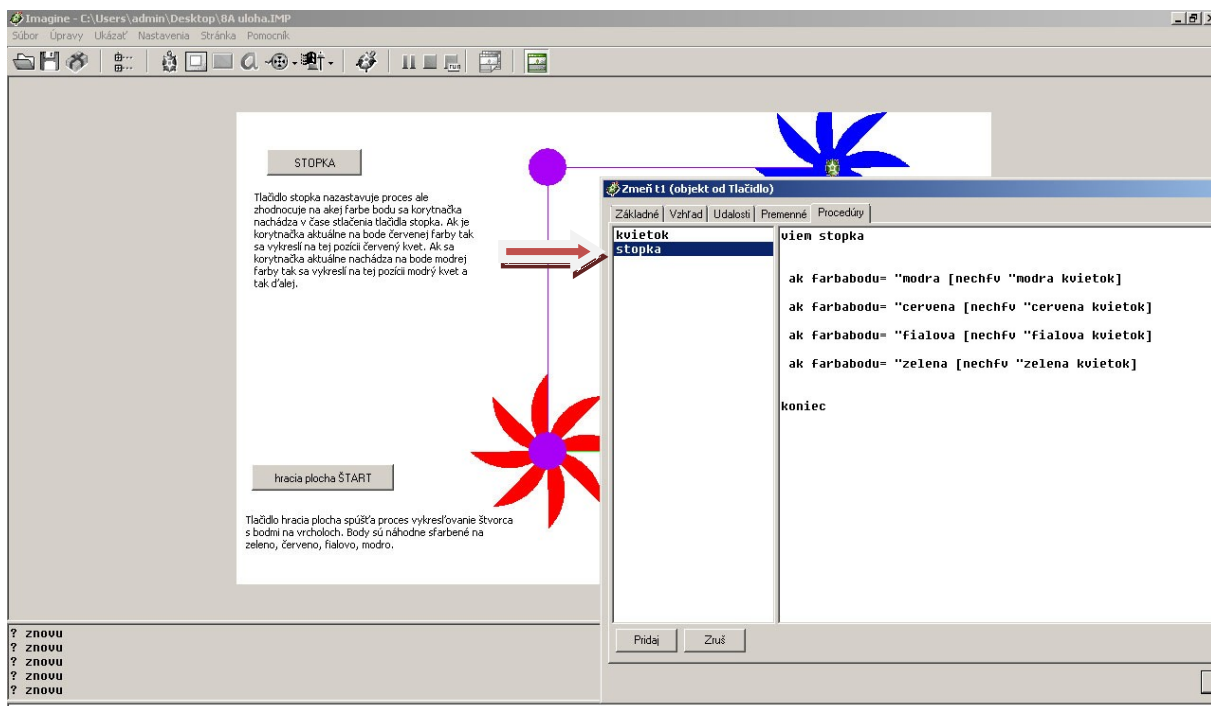
Tlačidlo **“STOPKA”** nebude zastavovať korytnačku, ale iba vykreslí kvietok takej farby na akej farbe bodu sa korytnačka práve nachádza. Proces bude pokračovať naďalej a teda nič sa nezastavuje !!! Kvietok je tvorený pomocou polygónu!!!

Riešenie úlohy:

Tlačidlo "hracia plocha ŠTART" bude spúšťať procedúru "hraciaplocha". Samotná procedúra obsahuje príkaz **kazdych** teda proces vykresľovania napr. každých 800 milisekúnd príkazy do 300 a vp 90. Príkazom **prvok** sme ošetrili to aby sa používali vždy len 4 náhodné farby. Toto všetko bude vykonávať korytnačka **K1**.



Tlačidlo "STOPKA" má za úlohu zistiť na akej aktuálnej pozícii, teda na akej farbe bodu sa nachádza korytnačka **K1**. Ak sa práve nachádza napr. na **modrom bode** tak vykreslí **modrý kvietok**. Alebo ak sa práve nachádza na **červenom bode** tak vykreslí **červený kvietok** a tak ďalej. Proces vykresľovania bodov v tvare štvorca korytnačkou **K1** sa ale nezastaví a pokračuje ďalej. Preto **nepoužijeme** príkaz **zastav**!!!



V procedúre “STOPKA” použijeme vnorenú procedúru KVIETOK, ktorú sme si pripravili. Náš kvietok bude vykresľovaný opakovaním 8 lupeňov, ktorú sú vytvorené polygónom. V procedúre “KVIETOK” nenastavujeme žiadnu farbu pera ani farbu výplne, pretože farby nastavíme až v procedúre STOPKA v podmienke!!!

The screenshot shows a software development environment with a flowchart and a code editor. The flowchart has two main components: a 'STOPKA' button and a 'hracia plocha ŠTART' button. The 'STOPKA' button is connected to a red circle, which is connected to a blue flower. The 'hracia plocha ŠTART' button is connected to a red flower. A red arrow points from the 'STOPKA' button to the 'KVIETOK' procedure in the code editor.

STOPKA

Tlačidlo stopka nastavuje proces ale zhodnocuje na akej farbe bodu sa korytnačka nachádza v čase stlačenia tlačidla stopka. Ak je korytnačka aktuálne na bode červenej farby tak sa vykreslí na tej pozíci červeny kvet. Ak sa korytnačka situálne nachádza na bode modrej farby tak sa vykreslí na tej pozíci modrý kvet a tak ďalej.

hracia plocha ŠTART

Tlačidlo hracia plocha spúšťa proces vykresľovanie štvorca s bodmi na vrcholoch. Body sú náhodne sfarbené na zeleno, červeno, fialovo, modro.

Zmeň ti (objekt od Tlačidlo)

Základné | Vzhľad | Udalosti | Premenné | Procedúry

kvietok | **vien kvietok**

```

opakuj 8[
  polygon [
    opakuj 90 [do 1 up 1]
  ]
  up 45
]
nechfp "zlta
bod 30
koniec

```

? ZNOU
? ZNOU
? ZNOU
? ZNOU
? ZNOU

Pripravil: Uč. Hadbavný