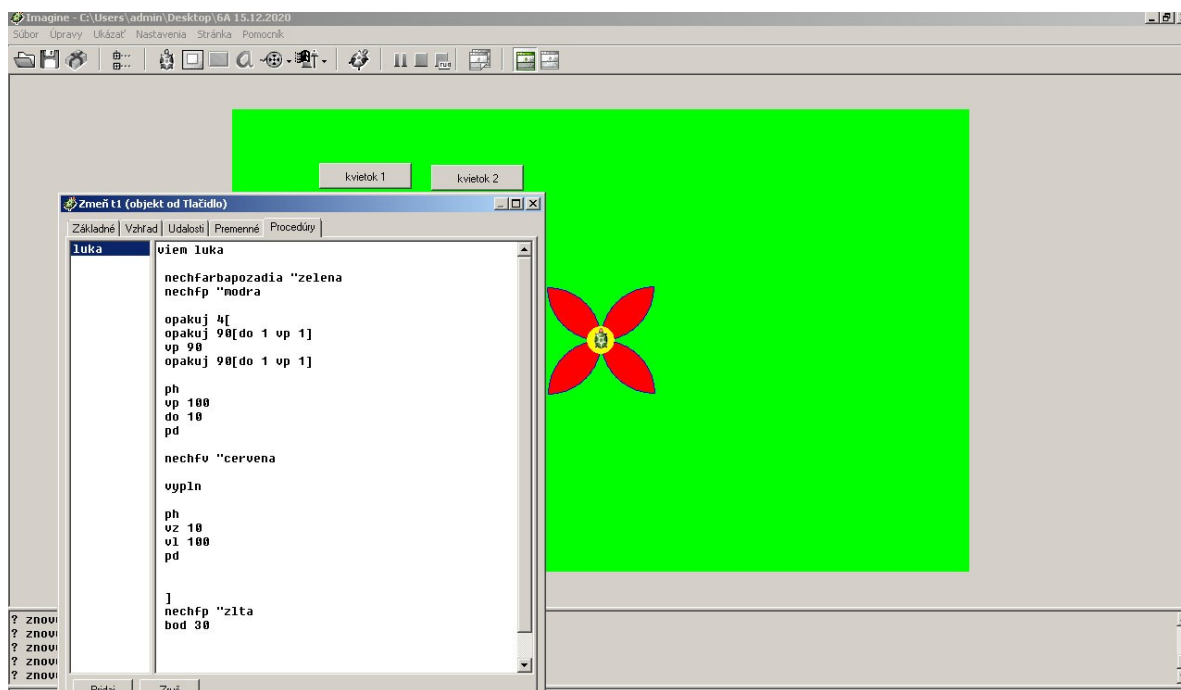


Téma : Imagine logo – príkaz polygon, nechpozicia

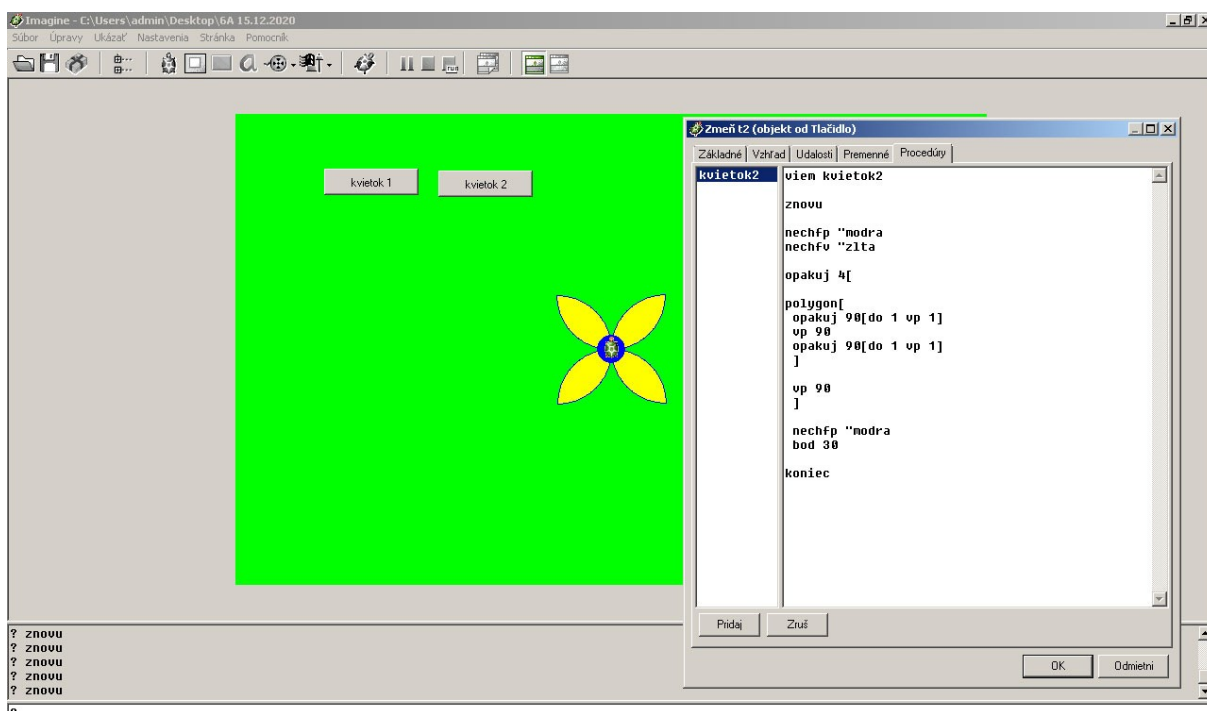
Na našej spoločnej hodine INF sme sa naučili používať príkaz polygon. Tento príkaz vie uzavrieť útvar a zároveň ho vyplniť farbou. Ak nastavíme len farbu pera tak bude útvar vyplnený nastavenou farbou pera. Ak však nastavíme k farbe pera aj farbu výplne tak okraje budú vykreslené nastavenou farbou pera a výplň bude vyfarbená nastavenou farbou výplne.

Na predošlej hodine sme použili na to príkaz vypln, ktorý vyfarbil nastavenou farbou výplne miesto na ktorom korytnačka práve stála. Ak sme korytnačku neumiestnili do uzatvoreného útvaru, tak sa vyfarbilo nastavenou farbou výplne aj pozadie.

Príklad 1. Naš kvet bude mať 4 lupene, ktoré budú nakreslené modrou farbou, ale vyfarbené budú lupene červenou farbou. V tomto prípade sme museli korytnačku umiestniť do vnútra lupeňa a potom sme príkazom vypln vyfarbili lupeň.



Príklad 2. Naš kvet bude mať 4 lupene, ktoré budú vykreslené modrou farbou, ale vyfarbené budú lupene žltou farbou. Tu sme korytnačku nemuseli presúvať do vnútra lupeňa a použiť príkaz vypln. Namiesto toho sme použili príkaz polygon, ktorý to spravil automaticky, a teda vyfarbil vnútro lupeňa nastavenou farbou výplne. Ak by sme nenastavili žltú farbu výplne, vnútro lupeňa by sa automaticky vyfarbilo nastavenou farbou pera teda modrou farbou.



Príkaz nechpozícia

Naučili sme sa používať aj príkaz **nechpozícia**. Tento príkaz slúži na to aby sme korytnačku mohli umiestniť na akúkoľvek pozíciu na ploche, ktorú jej zadáme pomocou súradníc. V tomto prípade sme použili otázniky, čo znamená, že korytnačka sa bude hýbať na náhodných pozíciách na ploche. Ne zabudni na to, že ak sa korytnačka pohybuje z bodu A do bodu B tak za sebou kreslí čiaru. Takže musíme dať pero hore a potom zas pero dole aby vedela opäť kresliť.

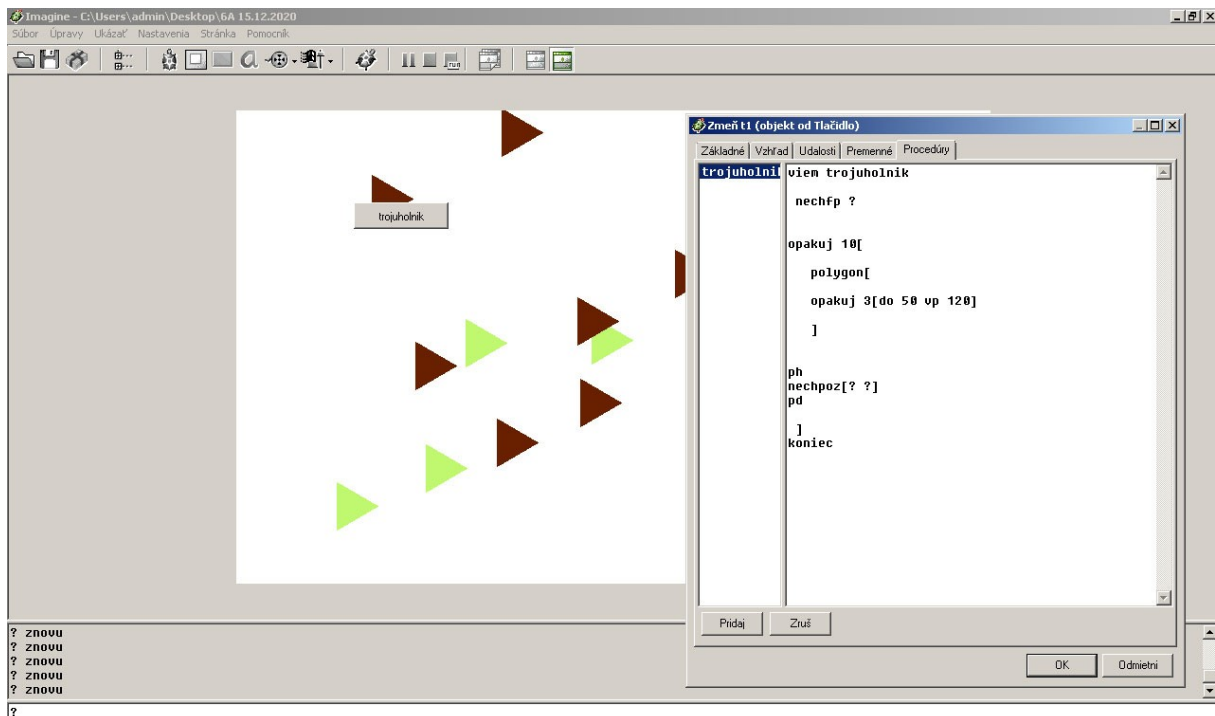
Zápis príkazu nechpozícia vyzerá takto:

nechpozícia [X Y]

nechpoz [X Y]

Písmená X a Y sú súradnice, ktoré nahradíme číslami (to čo sú súradnice sme si povedali aj na hodine. Pozri si videozáznam)

Príklad 3. V tomto prípade vykresľujeme 10 trojuholníkov náhodnej farby príkazom **polygón** na náhodných pozíciách. Teda ak stlačíme tlačidlo "trojuholník" jedenkrát ta sa vykreslí 10 trojuholníkov zelenej farby. Ak stlačíme tlačidlo "trojuholník" druhýkrát, tak sa vykreslí 10 trojuholníkov hnedej farby a tak ďalej.



Pripravil: uč. Hadbavný