

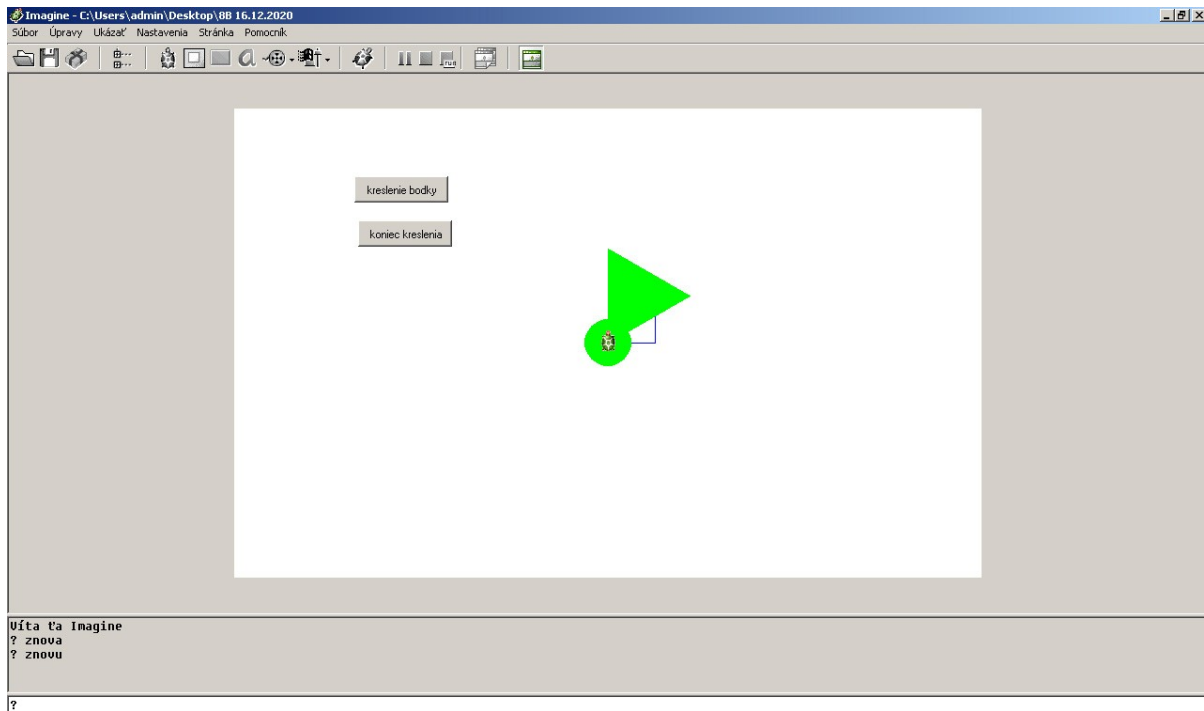
Téma: Imagine logo – podmienka, ak farbabodu

Na hodine sme sa venovali podmienke. Teda príkazom ak farbabodu zisťujeme farbu, na ktorej sa korytnačka nachádza. Ak sa nachádza na konkrétnej farbe tak sa vykonajú ďalšie príkazy, ktoré zadáme.

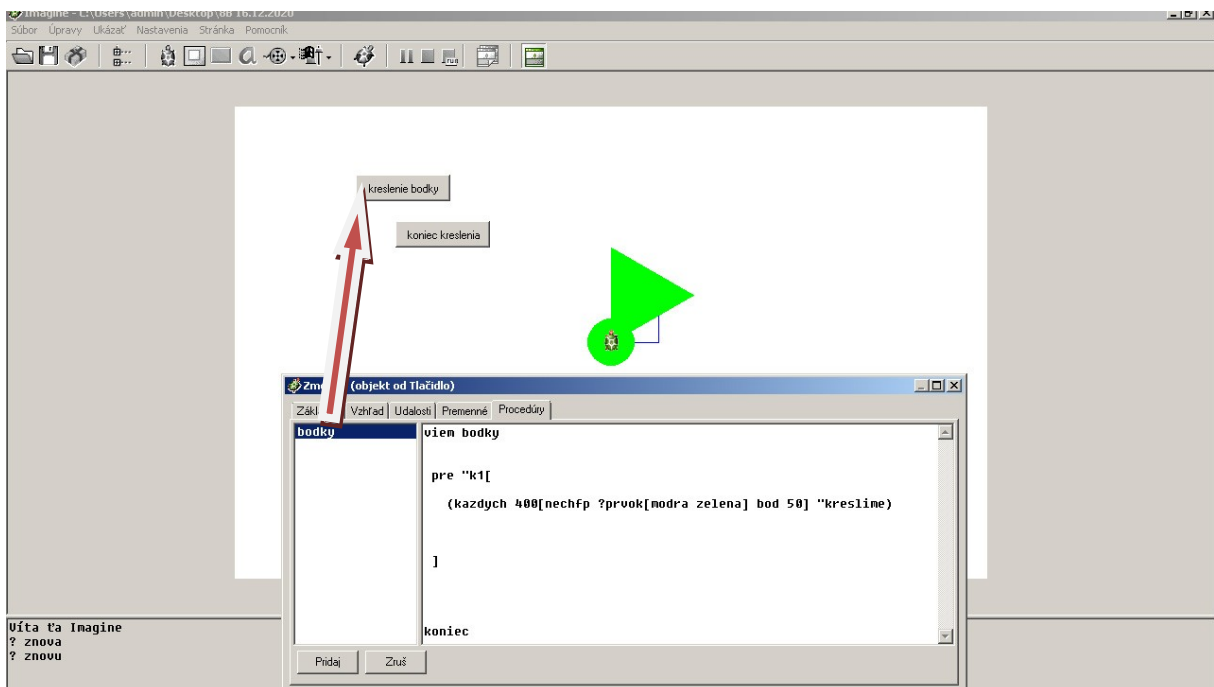
Všeobecný zápis podmienky vyzerá takto:

ak farbabodu = "názovfarby[vykonajú sa príkazy zapísané v tejto zátvorke]

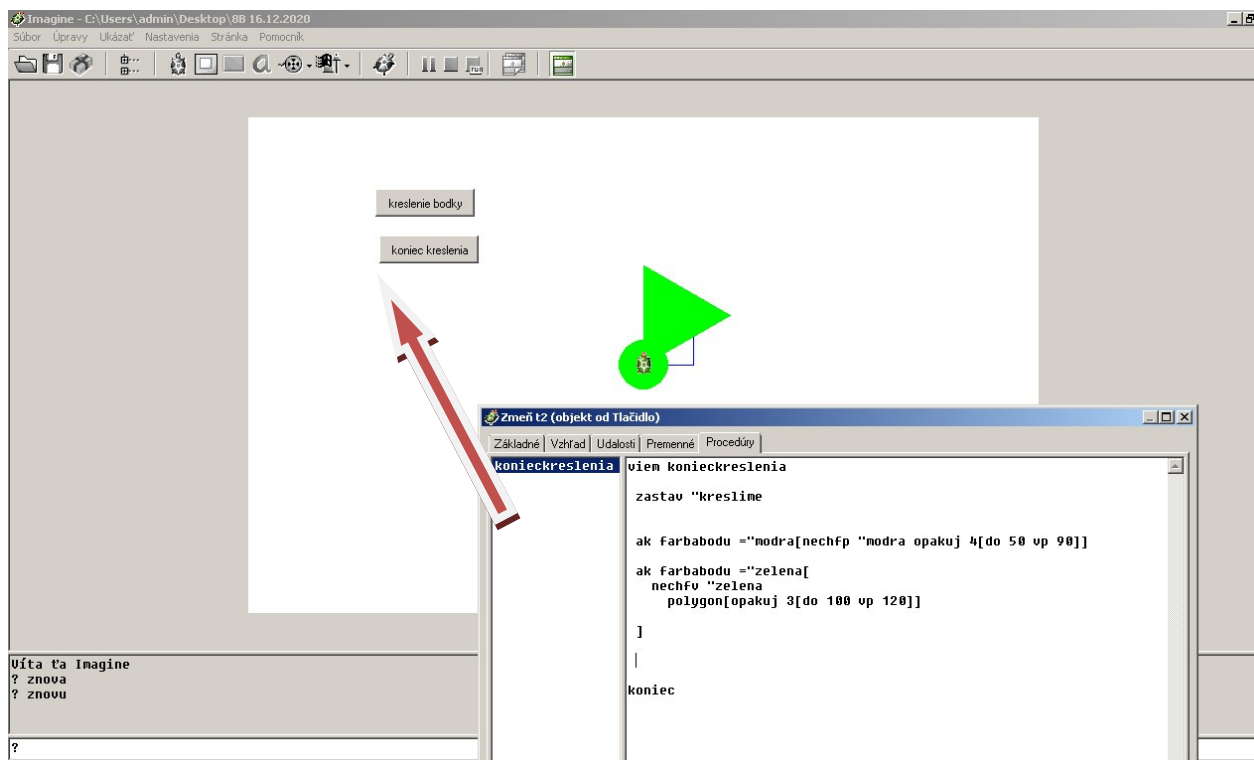
V tomto prípade sme korytnačkou K1 vykresľovali procesom dvoma náhodnými farbami a to zelenou a modrou kruh. Tento proces spúšťalo tlačidlo "kreslenie bodky". Tlačidlo "koniec kreslenia" zastavilo proces vykresľovanie kruhu a podmienkou sme zisťovali či korytnačka K1 zastala na zelenej či na modrej farbe. Ak zastala na modrej tak K1 vykreslila modrý štvorec. Ak zastala na zelenej tak K1 vykreslila zelený trojuholník.



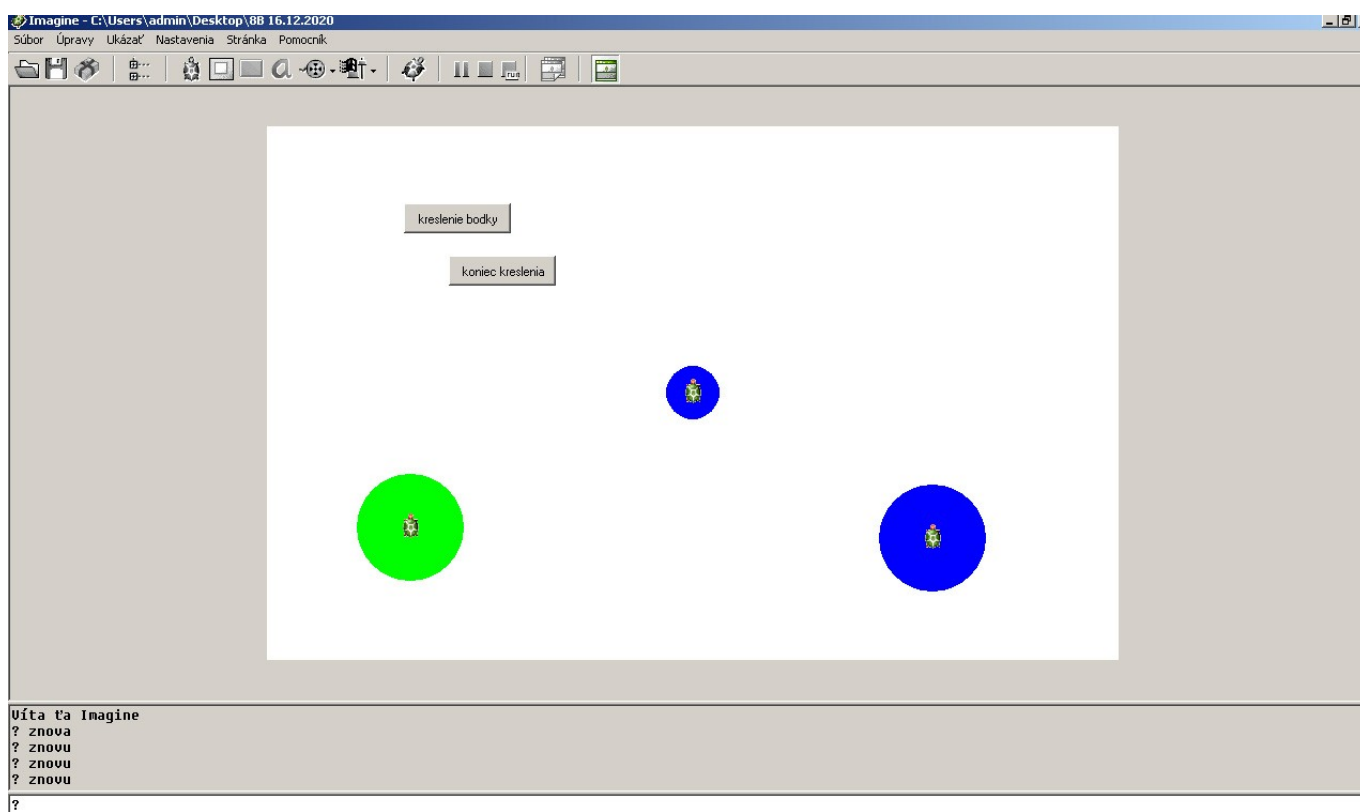
Zápis tlačidla "kreslenie bodky", kde sme korytnačka K1 dali pokyn k spusteniu procesu, kde každých 400 milisekúnd bude vykonávať príkazy a to zmena farby na zelenou alebo modrou a bod. Proces sme si pomenovali "kreslime" aby sme ho vedeli v tlačidla "koniec kreslenia" zastaviť.

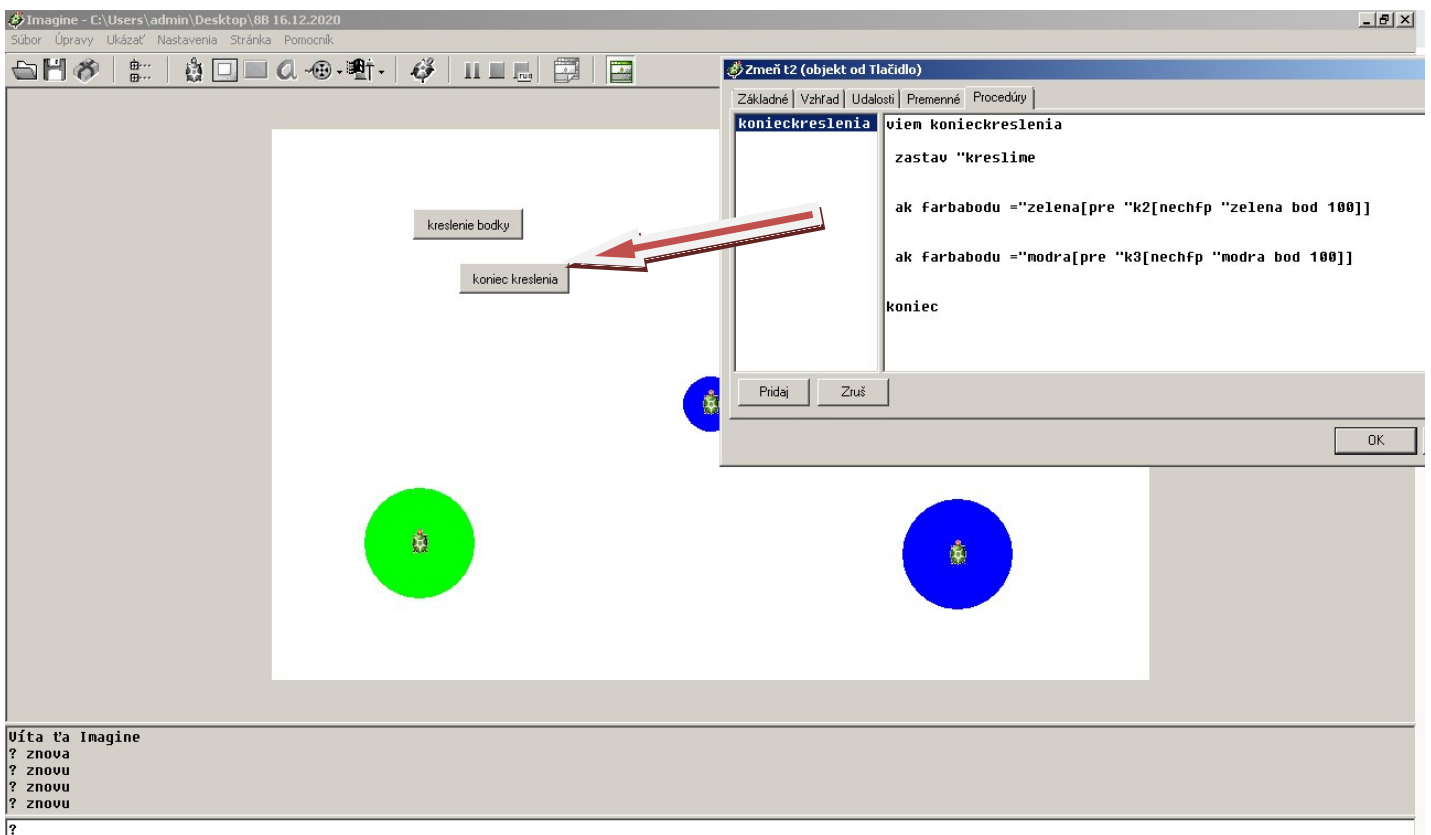


Zápis tlačidla **“koniec kreslenia”**, kde sme najskôr zastavili proces vykresľovania kruhu. Následne sme podmienkou zisťovali či korytnačka zastala na zelenej farbe. Ak áno vykreslil sa štvorec modrou farbou. Ak zastala na zelenej farbe kruhu tak sa vykreslil trojuholník vyplnený zelenou farbou pomocou polygonu.



V nasledujúcom príklade sme urobili zmenu v tom, že tlačidlo **“koniec kreslenia”** zastaví proces vykresľovania bodu korytnačkou **K1**. A v prípade, že korytnačka **K1** zastala na zelenej farbe tak **K2** vykreslí zelený bod a ak zastala **K1** na modrej farbe vykreslí **K3** modrý bod.





Prípravil: uč. Hadbavný