klasa 2 – Grafika żółwia

Temat: Wykorzystanie pętli.

1.Wielokąty : kwadrat, 6-kąt, 10-kąt, 12 – kąt (idea jest taka – pętla wykonuje tyle kroków ile jest boków a suma wszystkich obrotów musi być kątem pełnym czyli 360°) (np. 4 x 90 = 360)

```
for i in range(4):
    fd(100)
    lt(90)
```

2. Czyszczenie ekranu

```
    clear()
```

3.Wypełnienie figury kolorem

np. koło

color('red')

begin_fill

circle(50)

end_fill

4. Zadanie do wykonania

a) cztery wielokąty z pkt 1 (w jednym pliku, można po narysowaniu każdego z nich ustawić czyszczenie ekranu)

b)kwadraty znikające : kolorowy kwadrat, który zniknie i pojawi się kolejny w innym kolorze i tak cztery razy

c)flaga Japonii

d) symbol olimpiady (górne okręgi: niebieski, czarny, czerwony; dolne:żółty, zielony)