



Малювання геометричних фігур

Країна Скретч



Команди малювання



Команди малювання

ОЛІВЕЦЬ

очистити

Очищає всі сліди олівця та штампи зі Сцени

опустити олівець

Дозволяє малювати спрайтом під час його переміщення

підняти олівець

Вимикає режим малювання для спрайту

задати колір олівця



Встановлює колір олівця з кольорової палітри

змінити колір олівця на 10

10

Змінює колір олівця на вказане число

задати колір олівця в 0

0

Встановлює колір олівця у вказане значення. (pen-color=0 в червоному кінці веселки, pen-color=100 в блакитному кінці веселки)

ОЛІВЕЦЬ

змінити тінь олівця на 10

Змінює тінь олівця на вказане число

задати тінь олівця 50

Встановлює тінь олівця у вказане число. (pen-shade=0 дуже темний, pen-shade=100 дуже світлий)

змінити розмір олівця на 1

Змінює товщину олівця

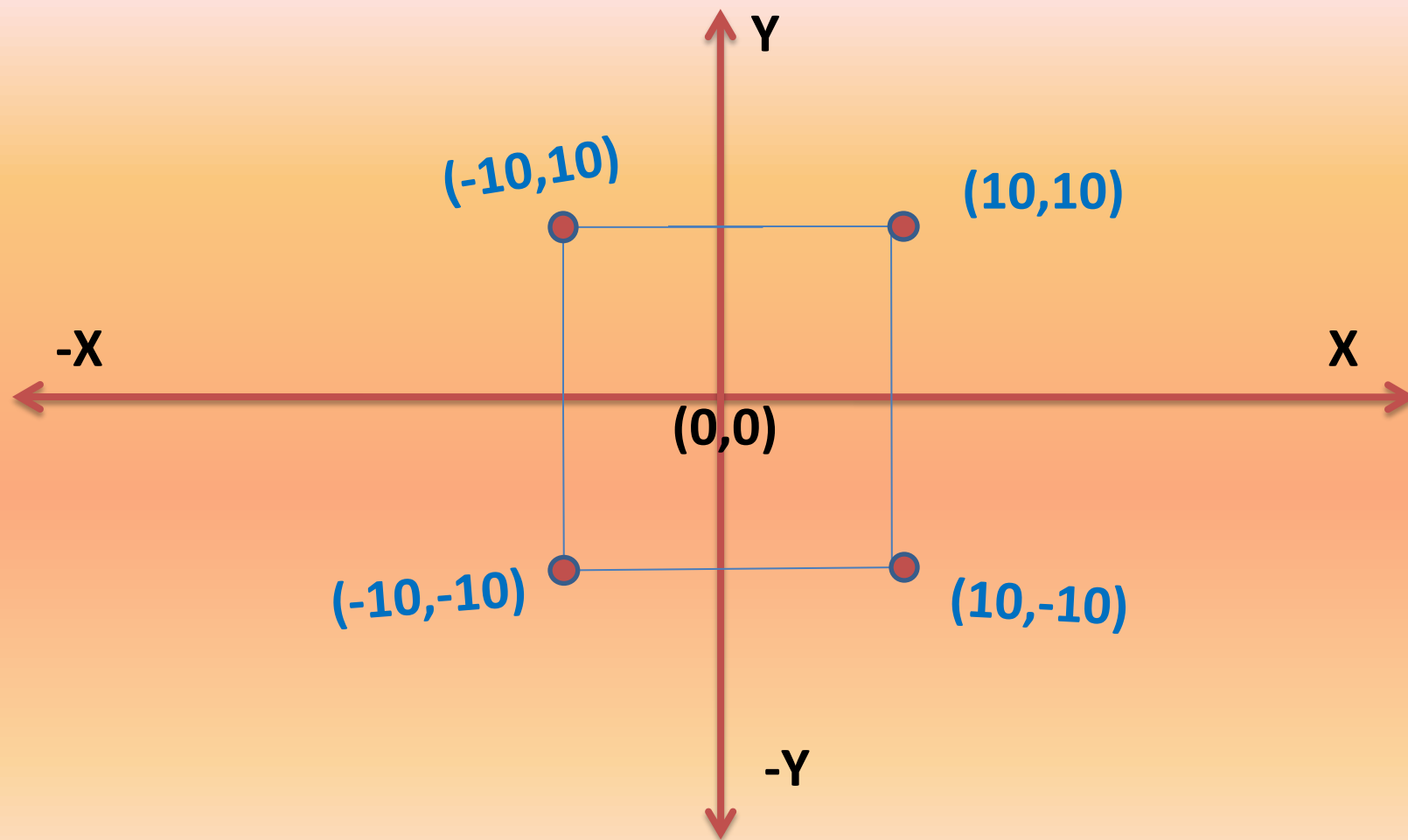
задати розмір олівця 1

Встановлює товщину олівця

Штамп

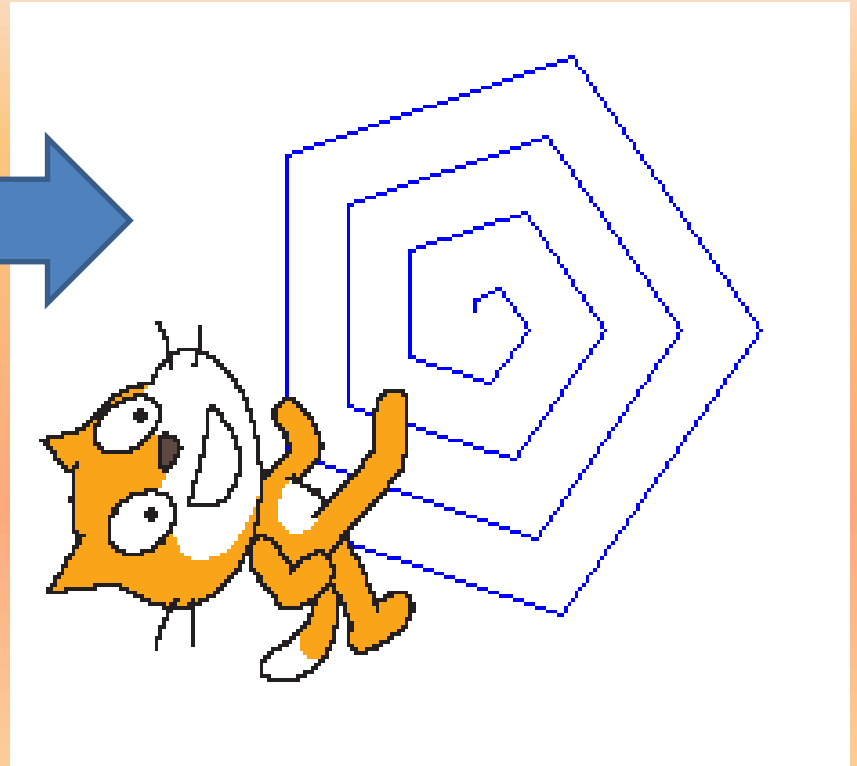
Штампуює зображення спрайта на Сцені

Осі координат



Скретч малює

- Створимо скрипт, щоб він нам малював таку геометричну фігуру.



Створимо змінні



- **angle** – кут повороту;
- **chislo** – число, яке випадково вибираємо в межах від 3 до 5;
- **side** - довжина сторони.

Скрипт



Експериментуємо

- Як зміниться фігура, якщо зменшувати кут повороту?
- Як зміниться фігура, якщо зменшувати або збільшувати сторону?

Домашнє завдання

- Створіть скрипт для малювання такої фігури:

