

Úvod do programovacieho jazyka LOGO 2. časť



- a) príkaz **skry**
 - tento príkaz ukrytie korytnačky
 - Žofka vykonáva všetky príkazy, len ju nie je vidno na monitore ☺
- b) príkaz **ukaz**
 - opak k príkazu **skry**
- c) príkaz **bod**
 - korytnačka nakreslí bod, teda kruh s istým polomerom
 - napr. príkaz **bod 30** zabezpečí to, že korytnačka nakreslí bod (kruh) s polomerom 30
- d) príkaz **nahodne**
 - týmto príkazom korytnačka vygeneruje náhodné číslo z určitého rozsahu
 - napr. príkazom **nahodne 10** vyberieme náhodné číslo od 0 do 9 (!)
 - príklady použitia : **dopredu nahodne 200** – korytnačka sa presunie o náhodný počet krokov od 0 do 199, **vlavo nahodne 90** – korytnačka sa otočí o náhodný počet stupňov od 0 do 89 °
 - niečo podobné dosiahneme aj tak, že za príkazy dopredu, vzad, vlavo, vpravo doplníme znak otáznik. Vtedy Žofka vykoná príkazy s náhodnými parametrami
 - napr. **dopredu ?**, **vlavo ?** atď.
- e) príkaz **cakaj**
 - týmto príkazom dosiahne to, že korytnačka urobí pauzu medzi vykonávanými príkazami
 - napr. **cakaj 300** znamená to, že Žofka si spraví pauzu s dĺžkou 300 milisekúnd, teda 0,3 sekundy
- f) príkaz **nechfarbavypne**
 - korytnačka dokáže vyplniť nakreslené tvary nejakou farbou. Týmto príkazom určujeme farbu výplne, napr. **nechfarbavypne "červená, nechfarbavypne " modrá**
- g) príkaz **vypln**
 - týmto príkazom farebne vyplníme nakreslený objekt