

## Korištenje boja u Logu

Nove naredbe

SETPC (SETPENCOLOR) – postavlja boju pera

Primjer: SETPC 3

SETFC (SETFLOODCOLOR) – postavlja boju ispune

Primjer: SETFC 5

FILL – ispunjava oblik bojom koja je postavljena kao SETFC. Kornjača treba biti unutar zatvorenog oblika kako bi se oblik ispunio bojom.

SETPENSIZE – postavlja debljinu pera (u pikselima)

Primjer SETPENSIZE 15 fd 100

RANDOM – koristi se umjesto koda boje. Nasumično odabire boju do određenog koda boje.

Primjer: SETPC RANDOM 15

Kodovi boja u Logu (prepisati u bilježnicu i prevesti nazive boja)

0	Black	Brown	8
1	Blue	Lt Brown	9
2	Green	Dk Green	10
3	Cyan	Sky Blue	11
4	Red	Tan	12
5	Magenta	Purple	13
6	Yellow	Orange	14
7	White	Gray	15

Magenta = purpurnocrvena

Tan = bež

1. Zadatak OBOJENIKRUG . Vel. polumjera: 70.  
Obrub: svijetloplava, ispuna: bež (*tan*)
2. OBOJENIKVADRAT. Vel. stranice: 100.  
Obrub: narančasti, ispuna: zelena

Zadatke spremiti na USB!

Rješavanje zadatka s dvije varijable (udžbenik str. 60-61.)

Nakon što riješiš program iz udžbenika:

- Programu dodaj kod tako da boja obruba jednog kvadrata bude plave boje.
- Spremi na USB pod nazivom kvadrati s bojom.
- Isprobaj na programu **kvadrati 20 20**.

## 1. Kuca\_u\_boji

Programiraj kuću koja se sastoji od kvadrata veličine stranice 200 (kuća), trokuta (krov) i drugih elemenata (prozori, vrata).

Svaki dio kuće oboji u drugu boju.

## 2. cvijetuboji

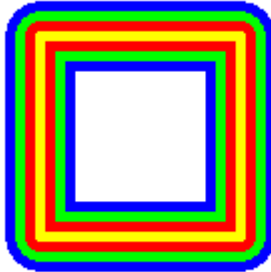
Programiraj cvijet koristeći niz krugova različitih veličina i boja (žuti prašnik, crvene latice).

Polumjer središnjeg kruga: 100, žuta ispuna

Broj latica: 7

Polumjer latice: 70

3. Programiraj kvadrat :k kojemu je duljina jedne stranice :k, debljina pera 5, a boja pera mu je crvena.
4. Napravi program šareni\_kvadrati kao na slici.



Veličina stranica kvadrata je 100.  
Debljina plavog kvadrata: 35 piksela  
Debljina zelenog kvadrata: 25 piksela  
Debljina crvenog kvadrata: 15 piksela  
Debljina žutog kvadrata: 5 piksela

1. Programiraj program **pecnicauboji :b** kao na ploči
2. Programiraj **šesterokut :p** koji ima nasumičnu boju pera do koda boje 15 i nasumičnu ispunu do koda boje 15.

3. Programiraj deveterokut :b koji ima nasumičnu boju pera, nasumičnu ispunu i nasumičnu debljinu pera do koda boje 15.

Veličina jedne stranice je :b.

4. Programiraj deseterokut :a koji ima duljinu stranice :a .  
Trebaju imati nasumičnu boju pera, nasumičnu ispunu i nasumičnu debljinu pera do koda boje 15.

5. Napravi program ŠARENAULICA



Duljina svih stranica kuće je 50.

U nizu se nalazi 10 kuća, a svaka kuća je nasumične boje do koda boje 15.

Razmak između kuća: 20 piksela